

Assignment 2: Cursor con 1 o 2 Joysticks.

Motivo:

Como se ha visto en clase, buscamos diferentes implementaciones de cursores para seleccionar objetivos. En este caso uno, o dos, joysticks implementados en un arduino que se comuniquen con el usuario a través del programa Processing.

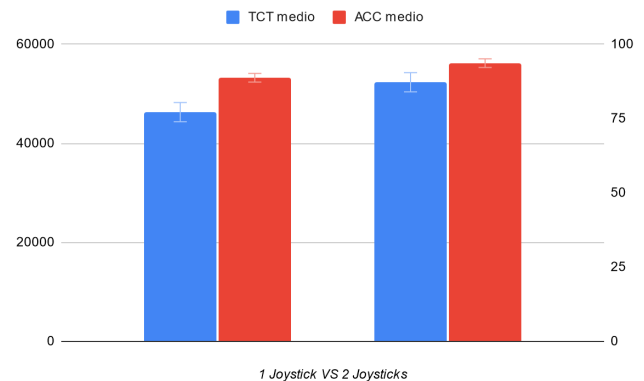
Implementación:

Siguiendo las prácticas realizadas y explicadas en el laboratorio, se ha extendido el código del cursor con un joystick para adaptarlo a dos cursores con dos joysticks distintos. Más información en el código .pde y .ino adjuntados a la tarea.

Recogida de datos:

Para realizar las gráficas y distintos tests de tipo T, hemos utilizado la versión adjunta en este [enlace](#) de la hoja de cálculo compartida en clase.

La siguiente gráfica representa los resultados obtenidos en tiempo de ejecución y precisión de la tarea:



Siendo a la izquierda un solo joystick y a la derecha 2, presenta mayor acierto usar dos con la contraparte de tardar más en completar la tarea. Todas las pruebas se han realizado con un sólo sujeto.

También se puede observar en la hoja de cálculo que el error para el tiempo es bastante mayor en dos joysticks que en uno, siendo al revés para la precisión.

Por último, los test de tipo T presentados presentan un índice muy pequeño, lo que nos sugiere una variación en los datos durante el periodo de recogida de los mismos muy insignificante. Por esto defendemos que los datos representados son fiables para el estudio realizado.

Conclusión:

Creemos que aunque el tiempo para llevar a cabo la tarea sea mayor con 2 joysticks, puede resultar más interesante completarla de esta manera para tener un índice de aciertos más elevado.