

# Kinect Menü WS2015/2016

Name: Philip Schill

Studienfach: Angewandte Informatik  
(5. FS), Master

Name: Florian Hägele

Studienfach: Mathematik (11. FS),  
Informatik (10. FS), Lehramt

Tutor: Monika Harant

Supervisor: Thomas Kloepper



Ziel unseres Projekts ist der Entwurf eines interaktiven Menüs, mit welchem sich Kinect Programme starten lassen. Das Menü soll mit der Kinect bedienbar sein, sodass sich Programme starten und wechseln lassen, ohne die Tastatur zu benutzen. Die einzelnen Menüpunkte werden aus einer XML-Datei gelesen.

Der zweite Teil ist die Implementierung eines „Hau den Maulwurf“ Spiels, in welchem man die Tiefenerkennung der Kinect ausnutzt. Das Spielfeld besteht aus einem 3x3 Feld aus Maulwurflöchern, aus welchen im Zufallsprinzip Maulwürfe erscheinen und nach kurzer Zeit verschwinden. Der Spieler benutzt seine Hand wie einen Hammer um die Maulwürfe auf den Kopf zu hauen.

## Meilensteine

1. Sicht der Kinect darstellen / anzeigen. (26.11.2015)
2. Gestenerkennung für Menüpunkt Auswahl („Halten“) (10.12.2015)
3. XML in Datenstruktur einlesen (17.12.2015)
4. Menü anzeigen (14.01.2016)
5. Menü fertigstellen (weitere Gesten, scrollen) (21.01.2016)
6. Spiel „Hau den Maulwurf“ (wird in weitere Meilensteine unterteilt, sobald das Menü fertig ist) (Februar) (26.02.2016)