**Emokey**

Serve para emular entradas de teclado, utilizado principalmente para jogos, ele simula a utilização do teclado como teclas de aderência cliques do mouse, ele é calibrado conforme a utilização no jogo ou interface, sua calibragem funciona semelhante a de um controle de vídeo-game comum, você adiciona nele as funções (teclas e clique do mouse )e em qual aplicação ira comunicar, e qual evento dispara a função.

O emokey se comunica com o painel de controle e com o emocomposer , a través do painel de controle ele recebe o sinal da expressão facial ou evento cerebral que irá disparar o evento, com o emocomposer pode ser simulado os eventos para disparar as funções.

Epoc Neuroheadset

Emokey

Emotiv Control Panel

Aplicação

EmoComposer

conexao

Para que o emokey funcione é preciso conectar ele ao emocomposer.

Através do menu connect, clicando em add roule adicionamos um evento para isso devemos preencher os dados de player (numero do usuário conectado), nome da role pode ser definido pelo usuário, o Keys(entrada de teclado ou mause que será utilizado) por exemplo pressionar a tecla A , a aplicação na qual será utilizado o evento.

Na guia condition(condições), clicando e addconditions podemos adicionar as condições para que a função seja disparada, esta condição pode ser desde um piscar de olhos até uma atividade cerebral específica.clicando em addconditions irá aparecer uma nova role e nesta com um duplo clique pode ser personalizada as atividades de disparo.

Esta ferramenta é muito útil para desenvolvedores, com ela pode ser testadas algumas entradas de eventos faciais e cerebrais enviando estes para outras aplicações de forma a transformar-las em eventos computacionais.