**Wykorzystanie urządzenia MS Kinect w implementacji gier ruchowych opierających się na mechanizmach skojarzeniowych**

Spis treści

1. Wprowadzenie
2. Psychologiczny aspekt gier ruchowych bazujących na skojarzeniach
3. Przegląd dostępnych rozwiązań implementacyjnych
4. Projekt oprogramowania
5. Szczegóły implementacji
6. Studium przypadków
7. Podsumowanie