

**Nuevos Paradigmas de Interacción (2016-2017)**  
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA  
UNIVERSIDAD DE GRANADA

---

# Manual de usuario de aplicación Kinect

---

Laura Tirado López

13 de noviembre de 2016

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
1.1. Colocación inicial . . . . .	3
1.2. Menú de opciones . . . . .	3
1.3. Lanzamiento . . . . .	5
1.4. Pantalla final . . . . .	7

## Índice de figuras

1.1. Colocación inicial . . . . .	3
1.2. Menú de opciones: distancia de tiro . . . . .	5
1.3. Elementos de la pantalla de juego . . . . .	6
1.4. Inicio del gesto de lanzamiento . . . . .	6
1.5. Final del gesto de lanzamiento . . . . .	7
1.6. Pantalla de game over . . . . .	8

## 1. Introducción

La aplicación que he desarrollado con Kinect consiste en un juego de baloncesto en el que tienes que lanzar correctamente a canasta la mayor cantidad de veces posible en un determinado tiempo. Para ello, el usuario interactúa con el sistema eligiendo primero las opciones antes de lanzar y posteriormente realizando los lanzamientos.

### 1.1. Colocación inicial

Para poder interactuar con la aplicación primero nos debemos colocar correctamente. En el suelo nos marcará con un círculo rojo el lugar en el que debemos posicionarnos. Además nos dará una serie de indicaciones por pantalla para que nos coloquemos correctamente. Por ejemplo, si estamos demasiado a la derecha nos dirá que nos movamos hacia la izquierda.



Figura 1.1: Colocación inicial

### 1.2. Menú de opciones

Una vez estemos colocados correctamente nos aparecerá un menú con dos botones para seleccionar si somos diestros o zurdos. Para pulsar los botones, debemos colocar las manos sobre ellos y cerrarlas. Cuando la mano se posiciona sobre el botón éste cambia indicándonos que tenemos la mano en la posición correcta y podemos pulsarlo.



(a) Menú de opciones: mano para lanzar



(b) Cambio del botón seleccionado

Además de escoger entre diestro y zurdo, también nos pedirá que escojamos desde que distancia lanzar: desde tiro libre, desde zona o desde la línea de triple. Dependiendo del tipo de tiro que escojamos tendremos que realizar un gesto más o menos amplio, algo parecido a lo que se hace en la realidad. La forma de pulsar los botones es la misma que la anterior colocando la mano abierta sobre el botón y cerrándola.

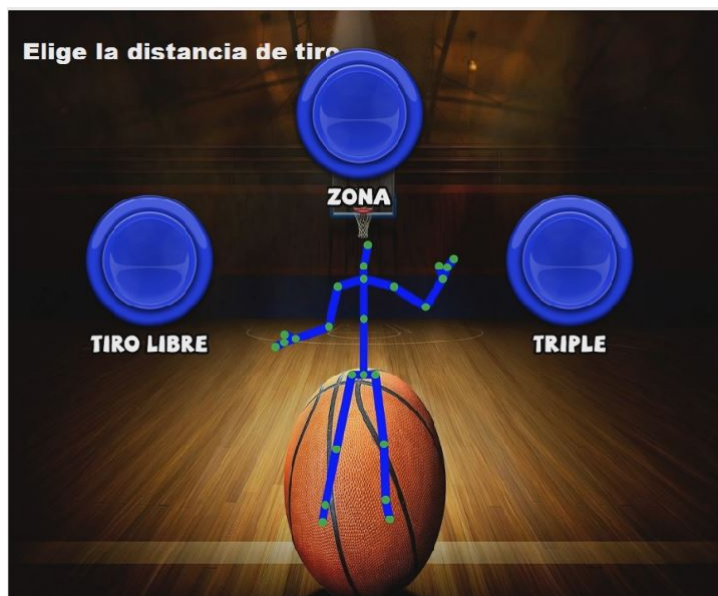


Figura 1.2: Menú de opciones: distancia de tiro

### 1.3. Lanzamiento

A continuación el fondo de la aplicación cambiará y se verá una canasta. En pantalla aparecerán los siguientes elementos:

- Tiempo: nos indica el tiempo de juego que tenemos. El contador empieza por defecto en 30 segundos.
- Puntos: nos indica el número de puntos que llevamos.
- Icono de posesión o no de la pelota: en la esquina superior derecha nos aparecerá un icono de una pelota de baloncesto. Si la pelota está tachada con una X significa que no tenemos ninguna y debemos cogerla. En caso contrario, indica que tenemos una pelota con la que podemos lanzar a canasta.

Además en pantalla nos irán apareciendo una serie de instrucciones: coger la pelota, prepararse para lanzar y lanzar la pelota. Para coger la pelota tan sólo tenemos que estirar el brazo como si estuviésemos recibiendo un pase. Para prepararse para lanzar nos aparecerá un círculo en la pantalla indicando donde debemos colocar la mano con la que vayamos a lanzar. Una vez estemos en la posición correcta podremos lanzar la pelota estirando el brazo hasta el siguiente círculo que indica la posición en final del gesto.



Figura 1.3: Elementos de la pantalla de juego



Figura 1.4: Inicio del gesto de lanzamiento



Figura 1.5: Final del gesto de lanzamiento

#### 1.4. Pantalla final

Una vez finaliza el tiempo, se nos muestra una pantalla de game over en la que nos muestra nuestra puntuación y dos botones, uno para intentarlo otra vez y otro para salir de la aplicación. El funcionamiento del botón es el mismo que el de los anteriores. Si decidimos jugar otra vez, volveremos al menú de opciones para seleccionar como queremos jugar.



Figura 1.6: Pantalla de game over