



---

# Individueel verslag

---

22 juni 2016

*Student:*  
Kevin Kuurman  
11011017

*Tutor:*  
Anthony 'Toto' van Inge

*Practicumgroep:*  
A2

*Cursus:*  
Multimedia

## 1 Persoonlijke bijdrage

Mijn verantwoordelijkheid was het maken van het implementeren van het spel. Het gedeelte wat hier het meest uitdagend aan was, was het zorgen dat de twee toestellen het spel tegelijkertijd goed weergeven.

Het idee was eerst om beide toestellen net zo lang te laten flitsen tot ze elkaar herkende, dit bleek echter vrij omslachtig en in de praktijk werkte het net zo goed wanneer we de host simpelweg te laten wachten totdat de client flitst, en dan beide games te laten starten.

Om ervoor te zorgen dat de game up to date blijft versturen we elke keer een flits wanneer er op het scherm gedrukt wordt. Dit doen we wel maar maximaal een keer in de twee frames om te voorkomen dat twee flitsen als één gezien worden.

Om de game smooth te laten verlopen hebben we de framerate verlaagd, op deze manier worden flitsen ook beter gedetecteerd.

Uiteindelijk ben ik ook samen met Lars aan de slag gegaan om te zorgen dat de flitsen werden herkend. Hij liep hier bij vast en door een aantal grote aanpassingen te maken lukte dit wel. Eerst had ik een eigen algoritme geschreven om binnen RenderScript te kijken of het gedetecteerde licht een cirkel was. Uiteindelijk hebben we ervoor gekozen om dit met een functie van OpenCV te doen omdat het eigen bedachte algoritme niet werkte.