

## SCHEDA PROJECT-WORK FSL

### TITOLO

catchITr

url github: Non specificato

### Obiettivi, risultati attesi

il progetto prevede la realizzazione di un gioco sviluppato per la camera immersiva dove due squadre si affrontano.

il gioco consiste nel prendere tramite la mano( e successivamente anche con altre parti del corpo) dei cerchi che compariranno casualmente sulle pareti della camera.

### Definizione funzionalità

■	FUNZIONALITA'	dettaglio funzionalità	Ore previste: 152.0 h
	F1	<b>rilevamento parti del corpo con python</b>	
■	F1.01	trasmissione coordinate python-c#	14.0
■	F1.02	implementazione coordinate in gioco	12.0
		<b>Totale F1</b>	<b>26.0</b>
	F2	<b>Websocket (python e c#)</b>	
■	F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	20.0
■	F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	11.0
		<b>Totale F2</b>	<b>31.0</b>
	F3	<b>unity e script #c</b>	
■	F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	6.0
■	F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	12.0
■	F3.03	creazione script per oggetti unity	20.0
■	F3.04	abbellimento della scena di gioco e renderla più performante	18.0
		<b>Totale F3</b>	<b>56.0</b>
	F4	<b>adattamento a camera immersiva</b>	
■	F4.01	adattamento camera immersiva per generare i target all'interno	14.0
■	F4.02	trasmissione sui videoproiettori della camera immersiva	25.0
		<b>Totale F4</b>	<b>39.0</b>

## TEAM

Nominativo	Sintesi Compiti Personali (ruoli, funzionalità)
Corretti Alessandro	codice python per rilevamento dito, creazione di un websocket, creazione script c#(anche per oggetti di scena)
Marcandelli Dario	codice python per rilevamento dito, creazione di un websocket, grafica unity, creazione script c#(anche per oggetti di scena)
Spataro Lorenzo	codice python per rilevamento dito, creazione di un websocket, creazione script c#(anche per oggetti di scena)

## Fasi di lavoro (sprint)

### Suddivisione per funzionalità

ID Dett.	dettaglio funzionalita'	chi	Ore
F1.01	trasmissione coordinate python-c#	Corretti Alessandro	5.0
F1.01	trasmissione coordinate python-c#	Spataro Lorenzo	5.0
F1.01	trasmissione coordinate python-c#	Marcandelli Dario	4.0
	<b>Totale F1.01</b>		<b>14.0</b>
F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	Corretti Alessandro	6.5
F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	Marcandelli Dario	7.0
F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	Spataro Lorenzo	6.5
	<b>Totale F2.01</b>		<b>20.0</b>
F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	Corretti Alessandro	3.0
F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	Marcandelli Dario	5.0
F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	Spataro Lorenzo	3.0
	<b>Totale F2.02</b>		<b>11.0</b>
F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	Corretti Alessandro	2.5
F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	Marcandelli Dario	1.0
F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	Spataro Lorenzo	2.5
	<b>Totale F3.01</b>		<b>6.0</b>
F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	Corretti Alessandro	4.0
F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	Marcandelli Dario	4.0
F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	Spataro Lorenzo	4.0
	<b>Totale F3.02</b>		<b>12.0</b>
F3.03	creazione script per oggetti unity	Marcandelli Dario	8.0

F3.03	creazione script per oggetti unity	Corretti Alessandro	6.0
F3.03	creazione script per oggetti unity	Spataro Lorenzo	6.0
	<b>Totale F3.03</b>		<b>20.0</b>
	<b>TOTALE GENERALE</b>		<b>83.0</b>

#### Apporto dei membri del team

Chi	ID Dett.	dettaglio funzionalita'	Ore
Corretti Alessandro	F1.01	trasmissione coordinate python-c#	5.0
Corretti Alessandro	F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	6.5
Corretti Alessandro	F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	3.0
Corretti Alessandro	F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	2.5
Corretti Alessandro	F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	4.0
Corretti Alessandro	F3.03	creazione script per oggetti unity	6.0
<b>Totale Corretti Alessandro</b>			<b>27.0</b>
Marcandelli Dario	F1.01	trasmissione coordinate python-c#	4.0
Marcandelli Dario	F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	7.0
Marcandelli Dario	F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	5.0
Marcandelli Dario	F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	1.0
Marcandelli Dario	F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	4.0
Marcandelli Dario	F3.03	creazione script per oggetti unity	8.0
<b>Totale Marcandelli Dario</b>			<b>29.0</b>
Spataro Lorenzo	F1.01	trasmissione coordinate python-c#	5.0
Spataro Lorenzo	F2.01	codice di rilevamento posizione del dito	6.5
Spataro Lorenzo	F2.02	codice di rilevamento posizione di un' altra parte del corpo (mano, gomito)	3.0
Spataro Lorenzo	F3.01	creazione del target con coordinate casuali-punteggio	2.5
Spataro Lorenzo	F3.02	creazione di un puntatore usando coordinate python	4.0
Spataro Lorenzo	F3.03	creazione script per oggetti unity	6.0
<b>Totale Spataro Lorenzo</b>			<b>27.0</b>
<b>TOTALE TEAM</b>			<b>83.0</b>

#### Strumenti/tecnologie da impiegare

webcam, camera immersiva, c#, python, unity, websocket.

## Link, riferimenti

<https://github.com/spatarol/CatchITr>

## NOTE

vincolo: uso nella camera immersiva.

*Generato il: 28/01/2026 alle 15:49*