

Interfejs LEAP Motion w grze logiczno-zręcznościowej

Marcin Lis, Piotr Szmigielski

Czym jest LEAP Motion?



- sensor ruchu
- sterowanie ruchami palców i dłoni

Co umożliwia LEAP Motion?

- wykrywanie położenia palców
- wykrywanie położenia całej dłoni
- obsługa czterech gestów dłonią



Analiza krytyczna - wnioski

Zalety

- łatwa konfiguracja
- dobrze zdefiniowane API

Wady

- niewielki zasięg
- słaba dokładność
- problemy z “gubieniem” dłoni
- problemy z obsługą następujących po sobie gestów

Gra - główne założenia

- ❏ wygodne sterowanie dłonią
- ❏ refleks
- ❏ podzielność uwagi
- ❏ elastyczna strategia

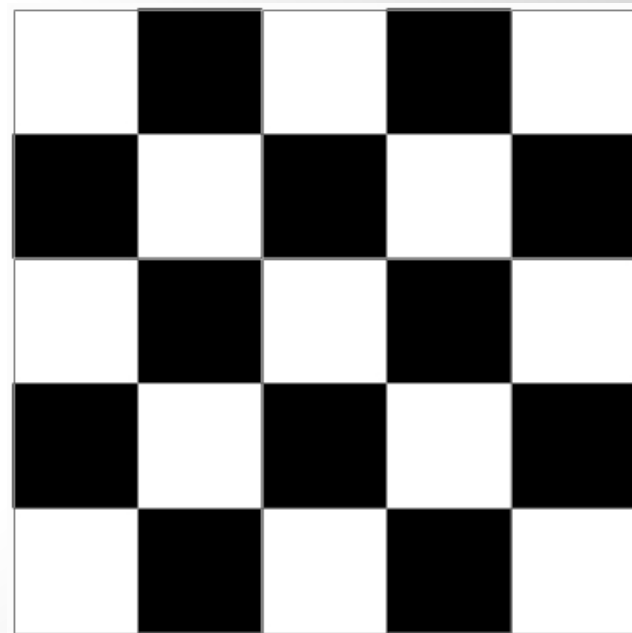
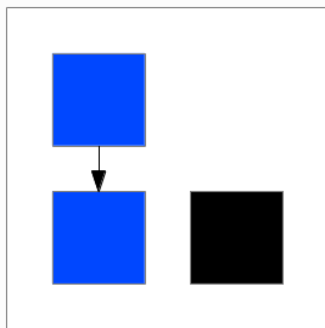
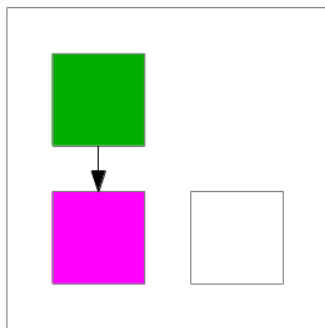
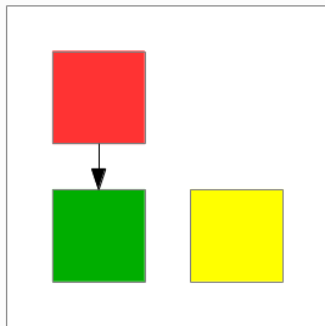
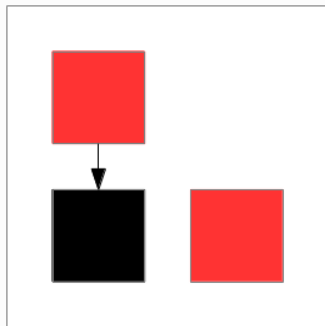
Gra - główne założenia

CEL: Ułożenie określonego wzoru...

... w jak najkrótszym czasie...

... poprzez łączenie kolorów.

Łączenie kolorów na planszy



Gra + LEAP Motion

- gesty *swipe* dłonią w odpowiednim kierunku
- przesunięcie płytki
- gest pchnięcia dłonią - odrzucenie
niepasującej płytki

DEMO

