

Seminarska naloga 2

...

Interaktivnost in oblikovanje informacij 2024/25

Tian Grumerec

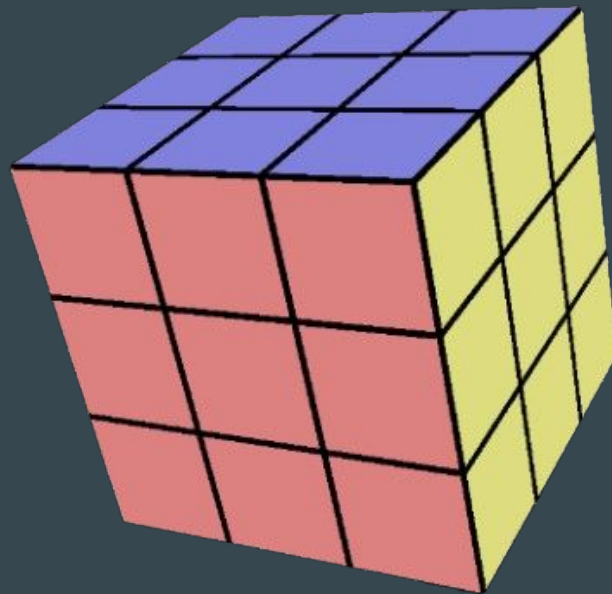
Rubikova kocka + kretnje

Opis projekta:

V okviru druge seminarske naloge pri predmetu IOI sem implementiral delujočo rubikovo kocko, ki jo upravljamo preko kamere z ročnimi kretnjami. Po izbiri osi in vrste/stolpca lahko izbrano vrsto/stolpec zavrtimo. Rotacije so animirane.

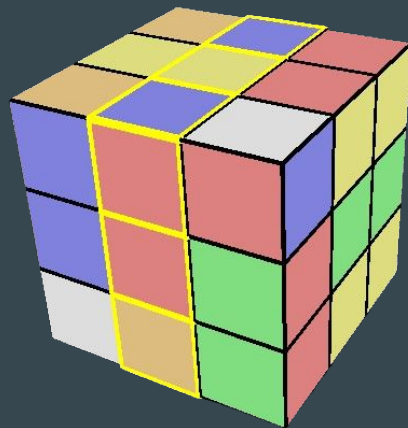
Uporabljene tehnologije:

- Knjižnica mediapipe za prepoznavo dlani.
- p5.js in HTML



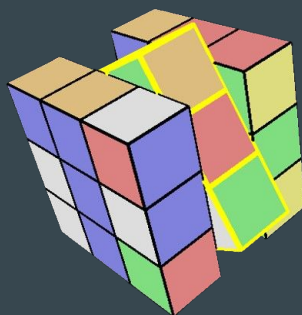
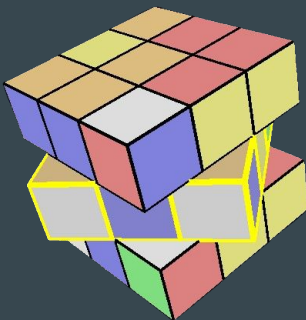
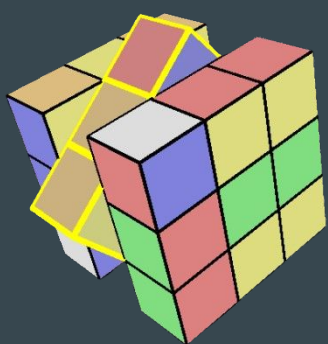
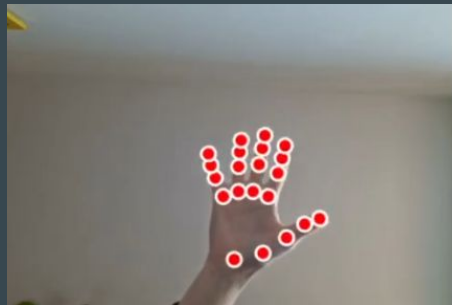
Zastavljeni cilji

- Implementacija prikaza rubikove kocke
- Rotacije s pomočjo tipkovnice
- Prepoznavanje določenih kretenj
- Rotacije s pomočjo kretenj
- Način za spreminjanje osi in vrste/stolpca
- “Scramble Cube” funkcije
- Samodejno reševanje kocke
- Implementacija glasbe/zvokov glede na to kako blizu smo rešitvi
- “Loading screen”?



Doseženi cilji

- Implementacija prikaza rubikove kocke
- Rotacije s pomočjo tipkovnice
- Prepoznavanje določenih kretenj
- Rotacije s pomočjo kretenj
- Način za spreminjanje osi in vrste/stolpca



Kaj je potrebno še narediti?

- “Scramble Cube” funkcije
- Samodejno reševanje kocke
- Implementacija glasbe/zvokov glede na to kako blizu smo rešitvi
- “Loading screen”?

