



MULTIMODAL SPACESHOOTER

Projet Multimodal

Singy Jérémy

Biolley Stéphane

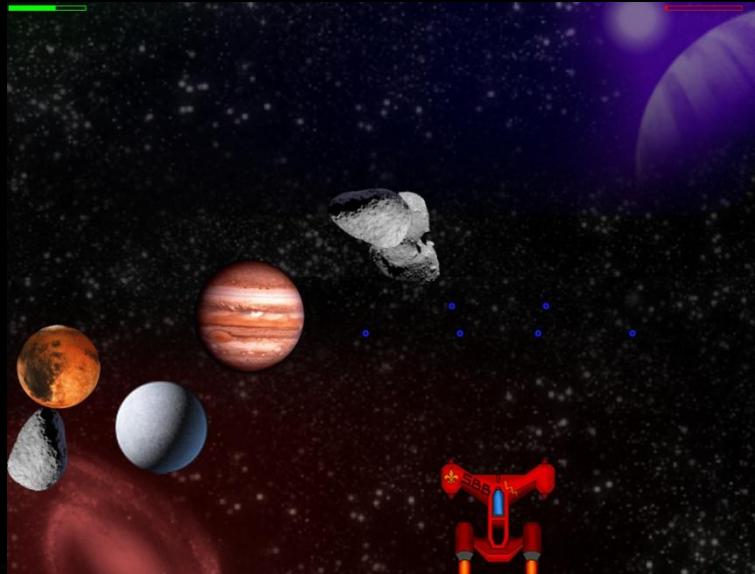
Butty Xavier

PLAN

- Description
 - Interactions
 - Modalités
 - Technologies
 - Vidéo
 - Questions
-

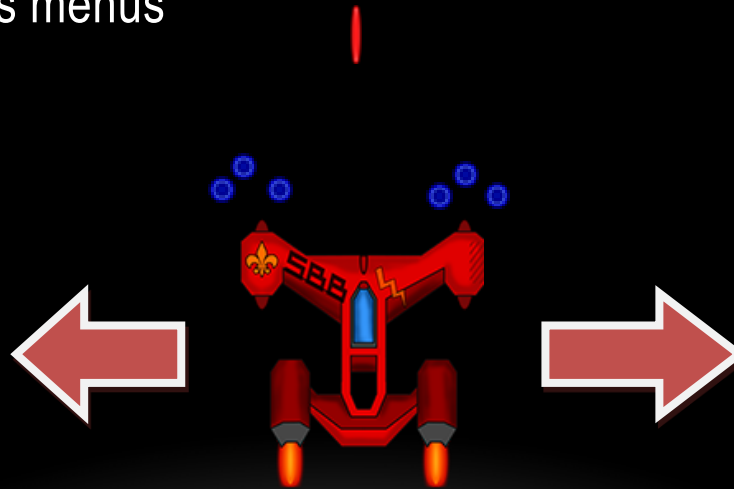
DESCRIPTION

- Scrolling shooter 2D
- Jeu old-school avec nouvelles technologies
- Vaisseau à guider à travers l'espace



INTERACTIONS

- Déplacement horizontal du vaisseau
- Tir simple
- Tir spécial
- Navigation dans les menus



MODALITÉS 1/2

- Voix
 - Volume → tir simple
 - Microphone
- Geste
 - Position du corps → déplacement du vaisseau
 - Position des mains → définition du type de tir, navigation dans les menus
 - Via la Kinect
- Modalités d'entrées simple
 - Clavier → déplacement du vaisseau, tirs
 - Souris → Navigation dans les menus



MODALITÉS 2/2

- Modèle Care
 - Synergie
 - Concurrence
- Modèle Case
 - Tir → Equivalence
 - Voix ou clavier (espace)
 - Tir spéciaux → Complémentarité et équivalence
 - Geste/clavier + voix/clavier
 - Déplacement → Equivalence
 - Geste ou clavier

		Modalités	
		Séquentielle	Parallèle
Fusion	Combinée	<u>Alternance</u> Plusieurs modalités en séquence avec fusion	<u>Synergie</u> Plusieurs modalités en parallèle avec fusion
	Indépendante	<u>Exclusivité</u> Plusieurs modalités en séquence sans fusion	<u>Concurrence</u> Plusieurs modalités en parallèle sans fusion
		significatif	non significatif
		non significatif	non significatif
Niveau d'abstraction			

TECHNOLOGIES

- C++
- Visual Studio 2010
- Git et Github
- SFML
- OpenNI
- NITE
- TinyXML



VIDEO

QUESTIONS

???