

TETRIMOTE

Projet MMI

Quentin Badoud, Silvin Meylan, Alan Brunetti

PLAN

- ▶ Idée générale
- ▶ Modalités utilisées
- ▶ Technologies utilisées
- ▶ Architecture
- ▶ CASE & CARE
- ▶ Démonstrations
- ▶ Questions

IDÉE GÉNÉRALE

- ▶ Jouer à Tetris grâce à deux modalités
 - ▶ Rotation des éléments
 - ▶ Déplacement latéral des éléments
 - ▶ Faire descendre rapidement les éléments

MODALITÉS UTILISÉES

- ▶ Gestuelle

- ▶ Wiimote de Nintendo



- ▶ Voix

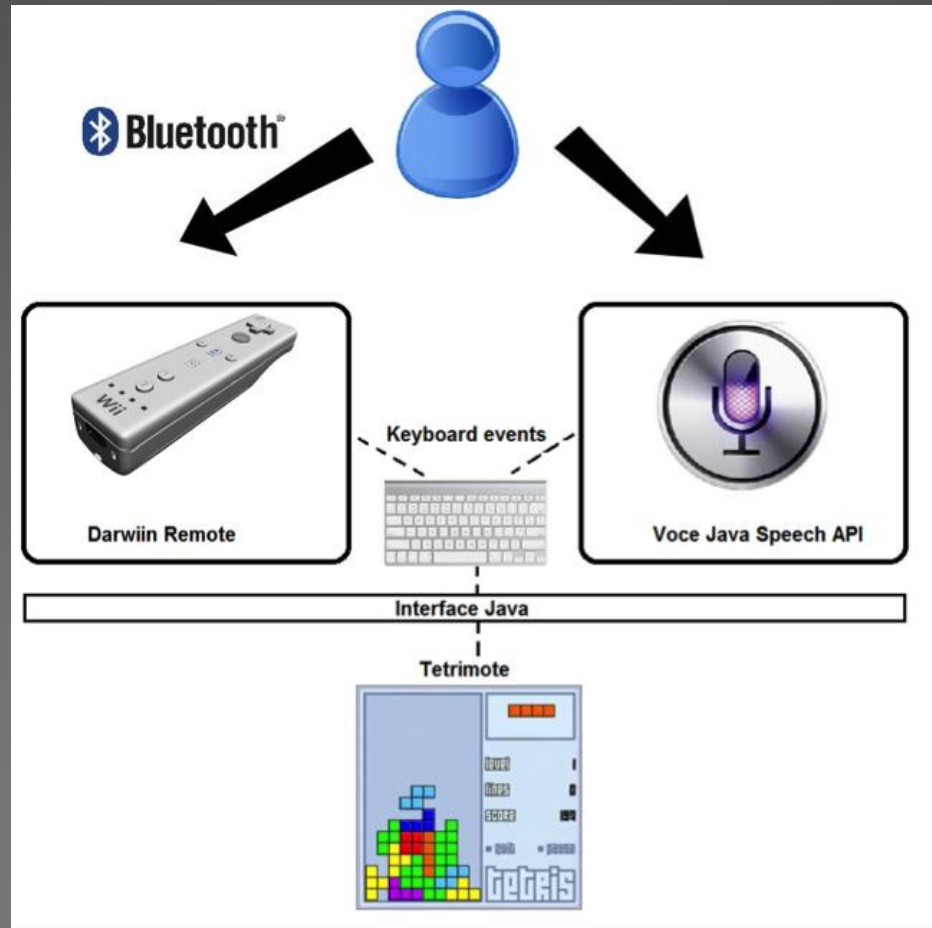
- ▶ Micro intégré aux écouteurs Apple



TECHNOLOGIES UTILISÉES

- ▶ DarwiiRemote
 - ▶ Logiciel permettant de connecter et utiliser la Wiimote
- ▶ Voce Speech API
 - ▶ Synthétiseur vocal multiplateforme utilisable en Java et C++
 - ▶ Basé sur CMU, Sphinx 4 et FreeTTS

ARCHITECTURE



CASE & CARE

▶ CASE

- ▶ Parallèles
- ▶ Combinées
- ▶ **Synergique**

▶ CARE

- ▶ Complémentarité
- ▶ Equivalence

DÉMONSTRATION

- ▶ Petite vidéo

QUESTIONS

