

Programación de Wiimote como interfaz para navegación en ambientes virtuales

Contenido

I. Objetivo	2
II. Definición del problema	3
III. Resumen	4
IV. Antecedentes	5
2.1. El Wiimote como dispositivo de interfaz humana	5
2.2. Conexión del Wiimote por Bluetooth	6
2.3. Acelerómetro ADXL330 del Wiimote	10
2.4. API de WINDOWS	12
2.5. Visual Molecular Dynamics	13
V. Desarrollo	15
5.1. Estudio del Wiimote e interfaces de usuario	15
5.2. Análisis y diseño de interfaces gráficas para el Wiimote	16
5.2.1. Análisis de la aplicación GlovePIE para programación de Wiimote	16
5.2.2. Análisis del Wiimote como puntero	18
5.2.3. Análisis de requerimientos de la interfaz gráfica a diseñar	19
5.2.4. Diseño de la interfaz gráfica de la aplicación	20
5.3. Implementación	21
5.3.1. Bibliotecas y cabeceras	21
5.3.2. Programación de la WiimoteAPI en lenguaje C++ con WinAPI	23
VI. Análisis y metodología empleada	19
VII. Participación Profesional	41
VIII. Resultados y aportaciones	42
IX. Conclusiones	46
X. Referencias	47