

Analysis, Design and Implementation of a Framework for Digital Desk Applications

Gliederung

- Motivation & Aufgabenstellung
- Digitale Tische
- Details Framework
- Demonstration

Motivation

- PC als Unterstützung für Prozesse
- PC ist Hindernis für zwischenmenschliche Kommunikation
- Digitale Tische als Lösungsmöglichkeit

Aufgabenstellung

- Framework für Interaktion mit dem Digitalen Tisch
- Fokus auf Stift-/Handeingabe und Gesten
- Grundlage für SDG - Applikationen

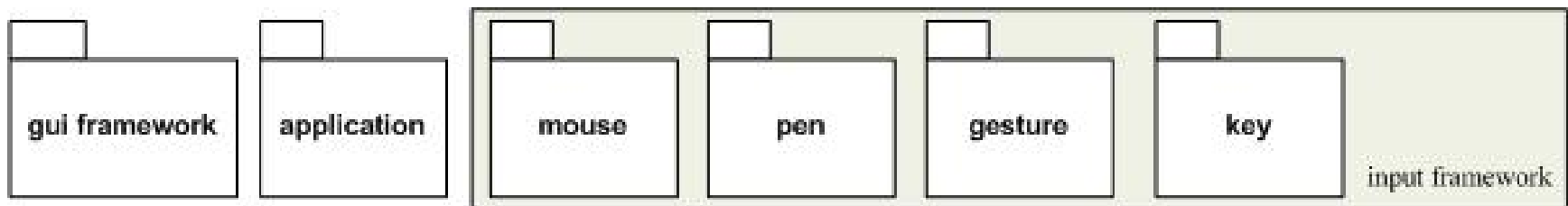
Unterscheidung von Digitalen Tischen

- Multitouch
- Erkennen von Benutzern
- Multiuser

Applikationen für Digitale Tische

- Meist Prototypen für Forschung
- Kaum Texteingabe

Input Framework - Architektur



Mouse Provider

SWT

- Basierend auf SWT Mouse-Events

ManyMouse

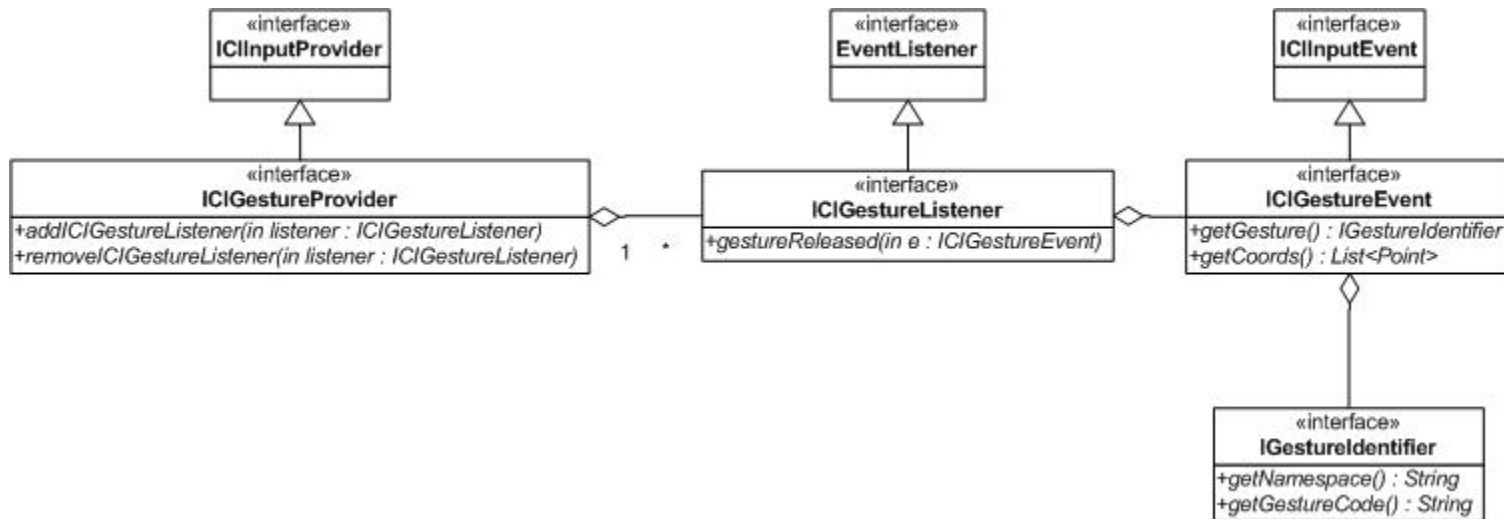
- Exemplarische Realisation
- Events nur in Input Framework

Pen Provider

DVitBoard

- SBSDKWrapper

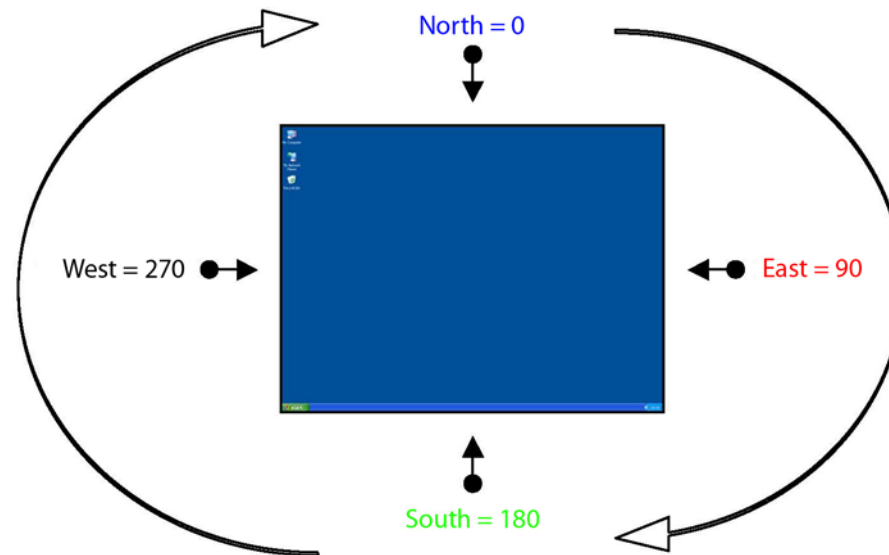
Gesture Provider - Architektur



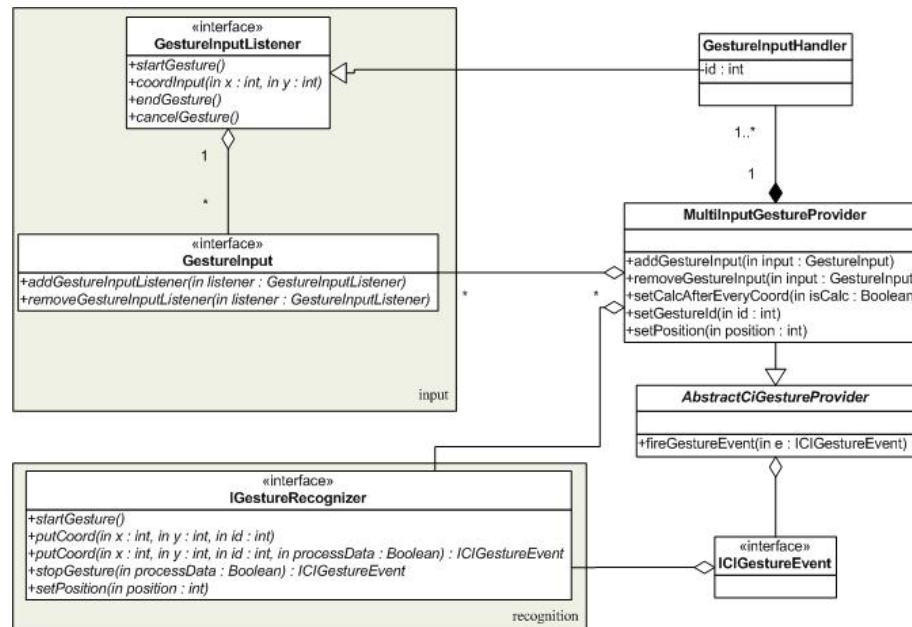
Gesture Provider - Eigenschaften

- Parallele Verarbeitung
- Einfache Gesten, kein Umdenken
- Wiederverwendbarkeit

Positionen um den Tisch



Trennung Input und Erkennung



Erkennung

- Relativ zum ersten Punkt
- Relativ zum letzten Punkt
- Andere Parameter

Demonstration

- Live: Gesten auf Desktop (einzelne Maus)
- Video: Gesten auf Tisch (Stift/Finger)
und Desktop (zwei Mäuse)

Vielen Dank für ihre
Aufmerksamkeit