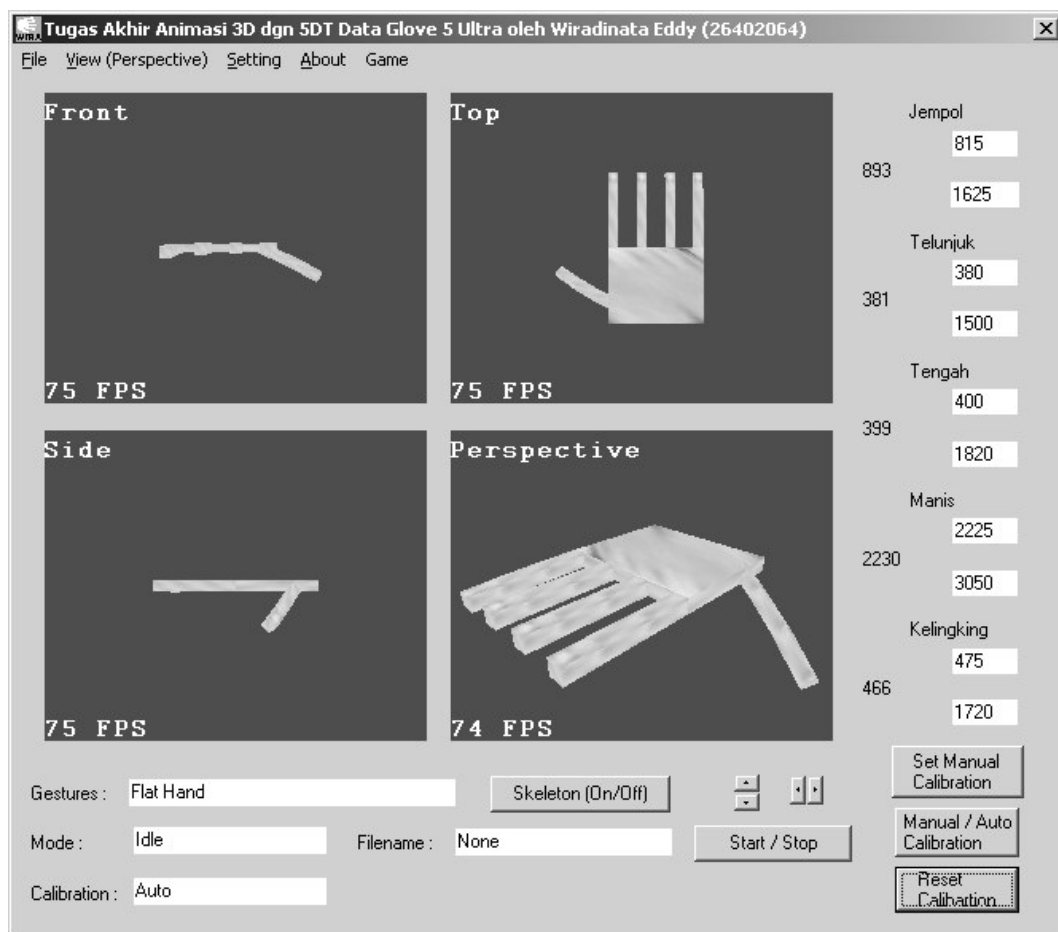


USER MANUAL

1. *Install* Program Microsoft Visual C++ 6.0
2. *Install* Library dan komponen yang diperlukan (OpenGL, OpenAL dan ALut)
3. Jalankan *file* wira_TA.exe
4. Jalankan aplikasi sesuai petunjuk yang ada

Opening Form Aplikasi

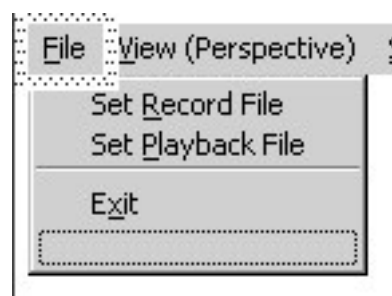
Saat aplikasi dijalankan pertama kali, akan tampak *form window* utama. Tampilan *Form window* utama tampak pada gambar 1.



Gambar 1. *Form Article Answering Machine*

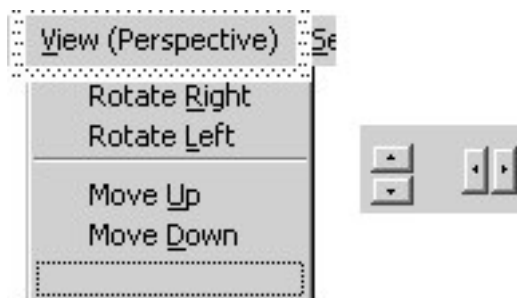
Dalam *form* utama terdapat empat gambar *window* OpenGL yang di dalamnya ada gambar tangan 3D dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Jika pada saat awal program ada sebuah *data glove* yang dapat dikenali itu terpasang di komputer, maka gambar tangan pada semua *window* OpenGL akan bergerak sesuai gerakan tangan yang memakai *data glove* tersebut.

Pada *form* utama ini terdapat beberapa pilihan menu, yakni menu *File*, *View (Perspective)*, *Setting*, *About* dan *Game*. Pada menu *File* (Gambar 2.) terdapat submenu *Set Record File*, *Set Playback File* dan *Exit*. Submenu *Set Record File* digunakan untuk mengatur file yang nantinya dibuat untuk menampung data rekaman dan *Set Playback File* digunakan untuk mengatur file yang nantinya dibuat untuk sumber data. Submenu *Exit* digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 2. Menu *File*

Pada menu *View* (Gambar 3.) terdapat submenu *Rotate Right*, *Rotate Left*, *Move Up* dan *Move Down* yang semuanya digunakan untuk menggerakkan kamera perspektif. Fungsi menu *View* sama dengan panel kiri-kanan dan atas-bawah seperti pada gambar 3..



Gambar 3. Menu *View*

Pada menu *Setting* (Gambar 4) terdapat submenu *Skeleton (On/Off)* yang berguna untuk mengubah bentuk tangan yang ditampilkan (kerangka, *wireframe* atau tangan sederhana), *Scan Glove* yang berguna untuk mencari data glove dan menyambungkannya ke aplikasi tersebut dan *Calibration (Auto/Manual)* yang berguna untuk .mengubah metode kalibrasi yang digunakan oleh user terhadap *data glovenya*. Fungsi *Skeleton (On/Off)* dan *Calibration (Auto/Manual)* sama dengan tombol yang bernama sama.



Gambar 4 Menu *Setting*

Pada menu *About* terdapat submenu *About* saja yang berguna untuk menampilkan informasi *developer* aplikasi ini dan pada menu *Game* berisi submenu yang digunakan untuk menampilkan aplikasi permainan yang tersedia dalam aplikasi ini.

Proses Perekaman

Langkah-langkah untuk melakukan perekaman data animasi tangan adalah sebagai berikut :

1. Isi nama *file* tujuan dengan memilih menu *File – >Set File Record*.
2. Untuk memulai merekam silahkan menekan tombol *Start/Stop* pada *form window* utama.
3. Jika ingin selesai merekam silahkan menekan sekali lagi tombol *Start/Stop* pada *form window* utama

Proses Playback

Langkah-langkah untuk melakukan *playback* dari data animasi yang sudah tersimpan adalah sebagai berikut :

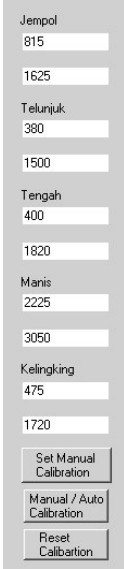
1. Isi nama *file* sumber dengan memilih menu *File – >Set File Playback*.

2. Untuk memulai *playback* silahkan menekan tombol *Start/Stop* pada *form window* utama.
3. Jika ingin selesai *playback* sebelum animasinya habis, silahkan menekan sekali lagi tombol *Start/Stop* pada *form window* utama

Kalibrasi *Auto* / *Manual*

Kalibrasi *Auto* berguna untuk mempermudah kalibrasi nilai maksimum dan minimum tiap jari yang kalibrasinya berjalan terus mencocokkan nilai maksimum dan minimum tiap jari dan dengan kalibrasi manual *user* bisa mengatur sensitivitas *data glove* dengan sesuka hatinya yang biasanya berguna untuk bermain *game*. Untuk me-reset kalibrasinya user cukup menekan tombol *Reset Calibration*. Untuk cara penggunaan kalibrasi *manual* dapat dilihat pada langkah-langkah di bawah ini :

1. Ubah nilai maksimum atau minimum untuk jari yang diinginkan
2. Tekan tombol Set Manual Calibration untuk memakai kalibrasi yang baru.
3. Coba gerakkan semua jari tangan dan jika masih kurang tepat, maka ulangi langkah di atas sampai hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.



Jempol	815
	1625
Telunjuk	380
	1500
Tengah	400
	1820
Manis	2225
	3050
Kelingking	475
	1720
Set Manual Calibration	
Manual / Auto Calibration	
Reset Calibration	

Gambar 5 Fasilitas Kalibrasi

Menu Permainan



Gambar 6 *Form Permainan*

Pada menu permainan terdapat beberapa submenu permainan. Untuk memulai permainan, user harus menekan tombol *Start* pada *form* permainan dan jika ingin keluar dari permainan tersebut, maka user harus menekan tombol *Exit* pada *form* permainan. Jenis semua permainan yang ada adalah :

1. Paper-Scissor-Rock *game*, dimana user dapat bermain game umum tersebut dengan menggunakan *data glove* sebagai alat penggerakannya. Jika tangan menggenggam maka dianggap bergaya batu, jika tangan membuka dianggap bergaya kertas dan jika tangan bergaya dengan jari telunjuk dan tengah saja yang terbuka maka dianggap bergaya menggunting. Untuk memenangkan permainan ini, maka user harus memenangkan 3 ronde terlebih dahulu.
2. Catch Ball *game*, dimana *user* harus menangkap bola yang jatuh untuk menambah skor permainan. Cara menangkap bolanya yaitu dengan cara menggerakkan penangkap bola tersebut tepat di bawah bola yang jatuh dengan tombol *keyboard* “a” (ke kiri) dan “d” (ke kanan) dan untuk menangkapnya tangan user harus menggenggam tepat dalam jarak genggam tangan.

3. DJ-Mix *game*, dimana *user* harus menggerakkan jari tertentu sesuai dengan tanda-tanda yang jatuh. Permainan mirip dengan DDR atau VOS.
4. Mini Piano *game*, dimana *user* yang bermain harus mengikuti tanda yang ada. Ketepatan penekanan tombol saja yang dinilai dari permainan ini. Kecepatan dan tempo tidak dihitung.