

Messupeli

Peli

- Koodataan hiirellä sohittava ammuskelupeli tahi hyödynnetään jotain valmista peliä.
- Coders wanted!
- Peliehdotuksia:
 - Tetrispalikoita tipahtaa kuvan yläreunasta ja ne tippuu kuvan läpi. Epävalidit palikat pitää ampua rynnäkkökiväärillä ennenkuin ne ehtivät pois kuvasta tai tulee miinus pisteitä. Vaikeutuu palikoiden määrän/nopuden kasvaessa.
 - Normaali tetris muuten, mutta palikat tippuvat yläreunasta eri kohdista hienon(tm) algoritmin mukaisesti niin että tietyt palikat ampumalla tulee täysiä riviä ja pysyy hengissä. Nopeutta kasvattamalla peliin saa lisää vaikeutta.
 - Nintendon duck hunt klooni rynnäkkökiväärillä (ja toteutuksessa voi ottaa muutenkin hiukan taiteellisia vapauksia sorsien määrän yms. suhteen)
 - Jantterienampumispeli
 - kill all audio and lights-peli
 - space invaders
- Ympäristönä linux ja kirjastona cwiid (wiimote ei oletuksena toimi windows-ympäristössä)
- pelikirjastoksi esim. SDL / pygame

Ase

- Peliohjaimeksi rakennellaan ak-47 replika, joka on syönyt sisäänsä wiimoten ja solenoidin.
- hyvä aihio? <http://www.airsplat.com/Items/ER-CYMA-CM022.htm>
- Aseen wiimotea käytetään alkuperäisen idean kaltaisesti, mutta se yhdistetään pc:hen.
- Wiimoten Liipasintieto välitetään wiimoten kautta pc:lle. Solenoidi saa signaalinsa wiimoten tärstinmoottorista vahvistimen kautta.
- tilan yläkerrasta löytyy pari wiimotea, nunchuckaa ja wiin sensobari devaamista varten. Sensobarin saa päälle käynnistämällä wii virtanapista (vihreä ledi syttyy wiihin kun se on päällä).

Kinect

- pelaajan paikka voidaan tunnistaa kinectillä, jos siitä saa jotain lisähupia