

VI. Análisis y metodología empleada

La metodología empleada en el desarrollo de esta aplicación se aproxima en su mayor parte a la forma básica del **modelo de cascada**, con los siguientes procedimientos:

Análisis de requisitos. En esta etapa se analizaron y definieron las funciones características de la WiimoteAPI como una herramienta para asistir la navegación virtual. Se decidió entre las opciones de utilizar la cámara infrarroja o el acelerómetro del Wiimote como motor para simular el movimiento del puntero, tomando en cuenta las ventajas y desventajas de cada una.

Diseño. Aquí se eligió el tipo de interfaz y los elementos a utilizar dentro de la misma para proporcionar una aplicación accesible para el usuario. Asimismo, se definió el tipo de configuración que utilizaría el Wiimote tanto como dispositivo inalámbrico como simulador de teclado y ratón.

Implementación. Esta etapa se desarrolló en dos partes, primero se programó el código que permitió la conexión y el funcionamiento del Wiimote y posteriormente se programó la interfaz gráfica de la WiimoteAPI.

Pruebas. Se realizaron pruebas de funcionamiento en distintas versiones de Windows y en distintos tamaños de pantallas, ya que el movimiento y sensibilidad que refleja el acelerómetro del Wiimote depende de estos dispositivos gráficos.

Mantenimiento. Se realizaron mejoras en la sensibilidad y en la interfaz gráfica para facilitar más el uso del Wiimote como puntero y la comprensión de la WiimoteAPI.