

Planejamento

(Projeto: Lidando com fobias)

1) Setup do projeto Unity

- Área externa: composta de algumas quadras que formam a cidade;
- Casa: ambiente onde as baratas estão e onde ocorre a interação;
- Baratas: ênfase do projeto;
- Instrumentos: forma de interação com as baratas;
- Player: o jogador em questão.

Segue o print do esquema:



2) Planejamento

Métodos de locomoção

- Andar: o usuário precisa andar dentro da casa, para analisá-la e interagir com a barata. É utilizado um sensor de rastreamento térmico para rastrear os movimentos do usuário;
- Teleportar: é usado ao apertar um botão no joystick para locomover-se ao local de fuga, através da implementação da função teleport, do SteamVR. Também é usado para locomoção na cidade, fora da casa;

- Rotacionar: é necessário para andar pela casa. É a movimentação natural ao utilizar o óculos, através de um sensor giroscópio.

Interações previstas

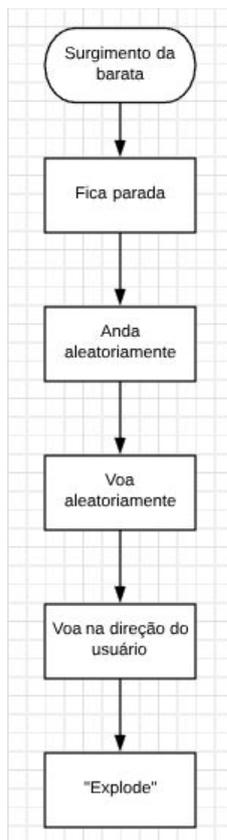
- Pegar ferramenta: dentro da casa, existem diversas ferramentas espalhadas. O usuário pode chegar perto de uma delas e apertar um botão no joystick para pegá-la;
- Atirar ferramenta: uma vez com a ferramenta na mão, é possível, também com o joystick, apertar outro botão para atirar a ferramenta na direção desejada. Essa direção é mostrada ao usuário através de um arco semi transparente, que aparece enquanto o botão está selecionado. Ao soltar o botão, o objeto é atirado;
- Bater com ferramenta: Os movimentos do joystick com a mão são rastreados. Dessa forma, para bater na barata com a ferramenta, é preciso balançar o joystick para cima e para baixo, simulando o movimento de bater;
- Aperta spray: Se o usuário tiver pegado o inseticida, ele pode apertar o mesmo botão de atirar ferramenta, e isso acionará a animação do spray.

Animações previstas

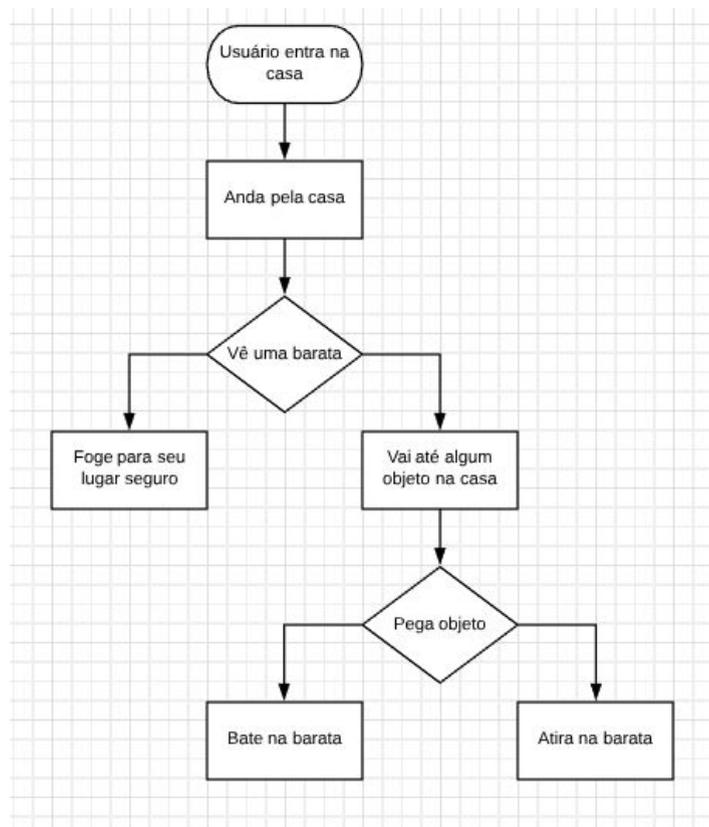
- Barata andando: depois de ficar certo tempo parada, a barata começa a andar pelo teto e pela parede;
- Barata voando: depois de andar, a barata começa a voar, primeiro aleatoriamente, posteriormente na direção do usuário;
- Barata explodindo: se o usuário acertar a barata com a ferramenta, ela “explode”. O prefab da barata inteira é trocado por um prefab dela em pedaços;
- Espirra spray: ao acionar o spray, uma “nuvem” sai dele. Se a nuvem acertar a barata, ela morre também.

Diagrama do fluxo de ações possíveis

Barata:



Usuário:



- Considerar a recomendação de fazer um lugar seguro idealizado (tipo "disneyland") para contrastar com a realidade da fobia
- considerar a troca do edifício principal ou a alteração do interior de algumas salas. O edifício atual parece muito 'dark' o que por si só já não ajuda em nada a superação da fobia. Talvez pudesse ter uma progressão de ambientes também, mas no mesmo prédio, indo de salas bem arrumadinhas até uma bem decadente, como o edifício atual. Vocês podem implementar isso com teleportes de uma sala a outra. Uma vez na sala o usuário anda naturalmente (limite 4 x 4 metros)
- a ideia de colocar os objetos espalhados na sala é boa, exige mais interação e coragem do usuário