

1) Setup do projeto Unity

- Organização: as pastas que utilizaremos são Exports, das texturas, dos scripts, efeitos sonoros e das cenas.
- Prefabs: os modelos que irão compor a aplicação serão desenvolvidos pelo próprio grupo, de modo que deixe a produção mais autêntica.

2) Planejamento:

Para a aplicação temos dois métodos de locomoção apropriados: o primeiro utilizando o joystick do controle do Vive e o segundo fazendo uso do teletransporte, como apresentado durante as aulas. No nosso projeto daremos prioridade para utilizar o joystick, para dar uma maior imersão ao usuário.

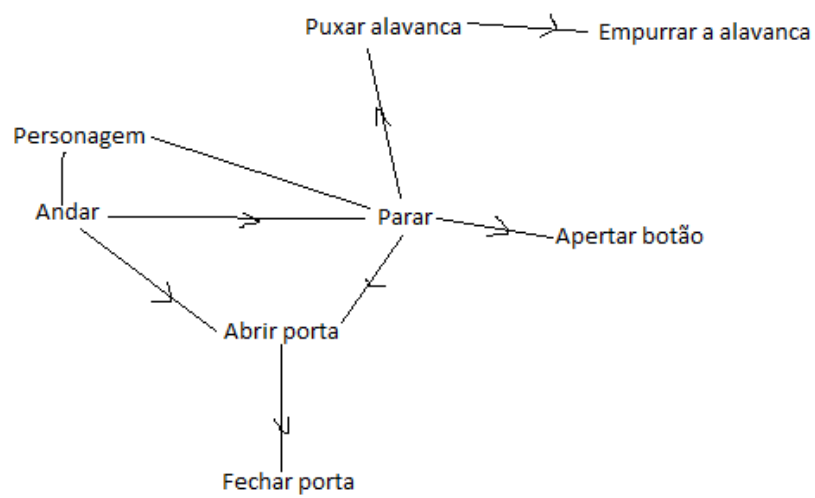
Para as interações com o usuário pensamos em utilizar:

- Botões: com base na narrativa do nosso projeto, que envolve uma ambientação de laboratório, utilizaremos da criação de scripts para simular botões de máquinas, as quais irão compor a interatividade.
- Portas automáticas: como transição de cenários, vamos adotar portas ativadas de acordo com a distância do usuário até o objeto.
- Mensagem de interface com o usuário: para guiá-lo no desenvolvimento das atividades.
- Pegar e soltar objetos: o player será responsável por manusear os objetos da cena.

Animações:

- Andar;
- Movimentar os braços;
- Apertar botão;
- Mexer alavanca;
- Abrir portas;
- Máquinas animadas (parte da narrativa).

Hierarquia de animações:



qual o ponto principal da experiência ? Não ficou claro pelo relatório. Vejam os diagramas de ações dos outros grupos e produzam um similar. Aparentemente o usuário será apenas um expectador passivo, sem que a interação seja muito relevante.