

## Relatório 3

1) Setup do projeto Unity (entregar lista e screenshots) :

- Organização: nomenclatura dos prefabs, pastas e cenas
- Prefabs “placeholders” ou modelos (se já houver): aplicar empties e hierarquias
  - Portão de Brandemburgo
  - Muro de Berlin
  - Linha do Tempo
  - Paredes
  - Piso
  - Pedestal
  - Mesa Central
  - Quadro Dinâmico

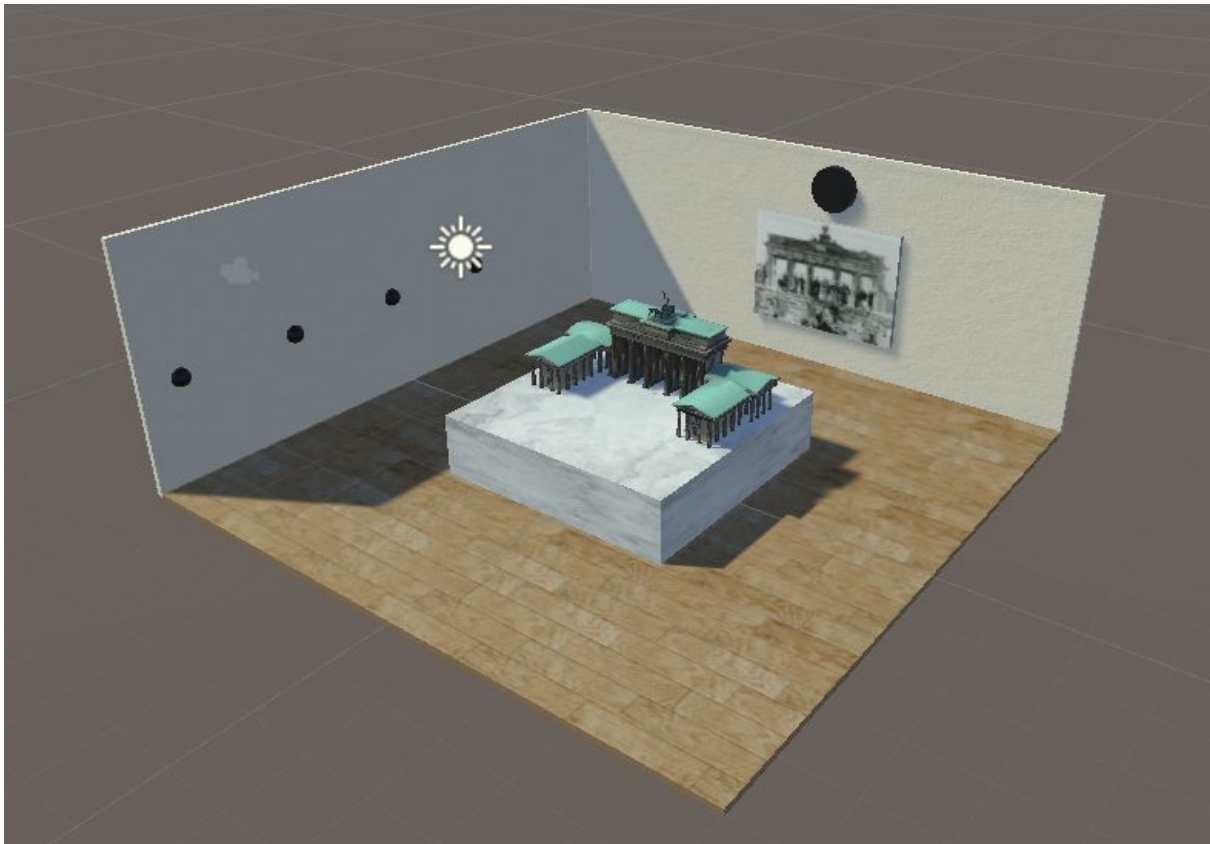


Figura 1 - Esboço da cena principal

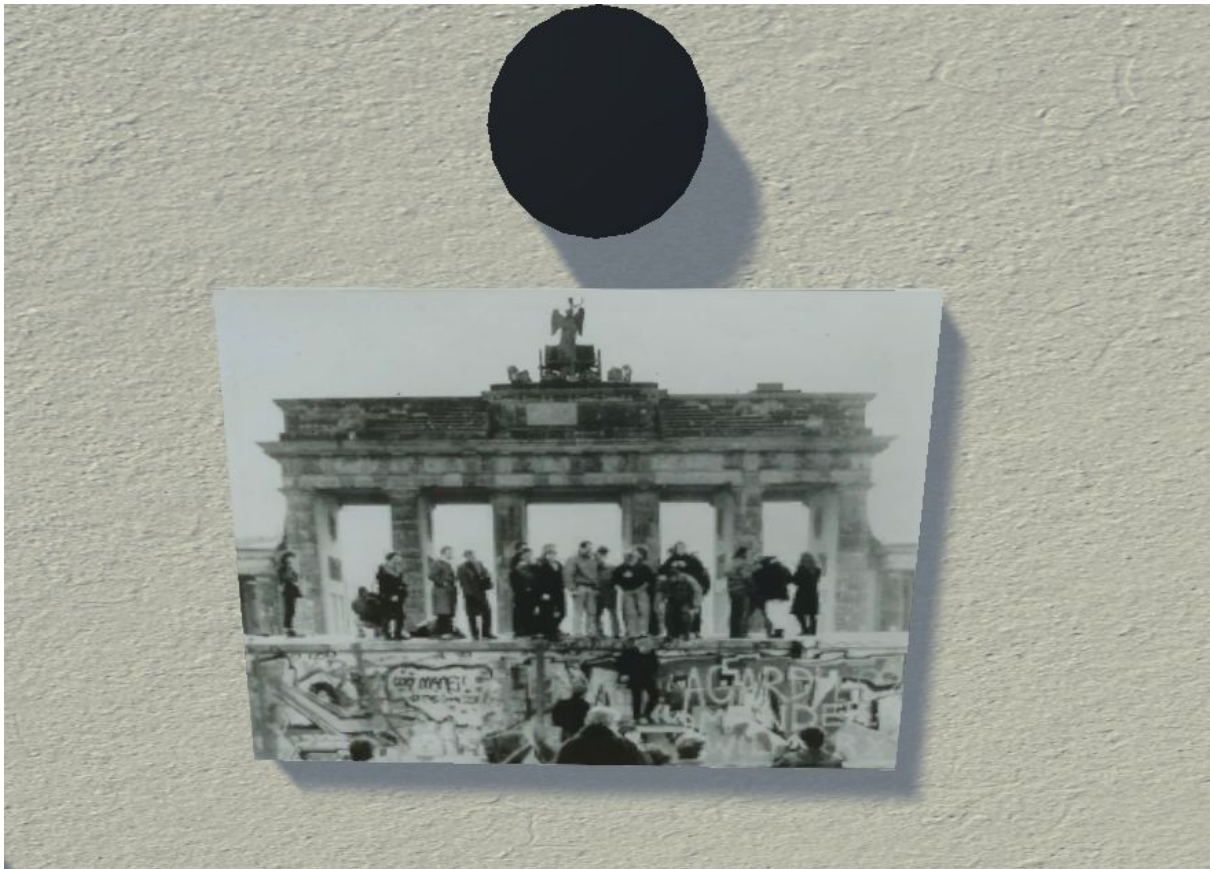


Figura 2 - Quadro dinâmico

## 2) Planejamento:

- Elencar um ou mais métodos de locomoção apropriados à aplicação. Justificar (se basear nos slides das aulas anteriores - teoria e prática).
  - Teletransporte
  - Alteração do tamanho do usuário para o tamanho do modelo
  
- Listar e descrever todas as interações previstas (recomendação: evitar menus 2D e uso indiscriminado de botões - explorem ações mais naturais). Justificar (se basear nos slides das aulas anteriores - teoria e prática).
  - Interação com a linha do tempo: muda o cenário para outra época
  - Interação com objetos expostos: girar, mover e jogar os objetos
  
- Listar animações previstas
  - Indicações na linha do tempo conforme a passagem do tempo

- Movimento do relógio e data
- Música correspondente à época selecionada
- Teletransporte

- Criar um diagrama do fluxo de ações possíveis

- Inicialmente, o usuário está numa sala onde o cenário é temático, todos os objetos fazem referência a uma determinada época. Ele interage com os objetos/artefatos históricos (pegando na mão, movimentando-o e, possivelmente, atirando o objeto).
- Há também um relógio numa parede onde será possível “atirar” nele, gerando uma mudança no cenário. A ideia aqui é passar para o usuário a sensação de que o tempo passou, alterando os artefatos/objetos interativos do cenário.
- Com o cenário novo, o usuário interage novamente com todos os artefatos/objetos novos da cena.
- Serão 3 ou 4 cenários diferentes para os usuário interagir, cada um com o seu tema.

recomendação: atirar em algo parece muito old school (lembrando Doom I e II) e não explora as interações avançadas à disposição. Faz mais sentido e é mais lúdico girar os ponteiros em um relógio bem grande com as mãos, por exemplo.

- parece apropriado indicar a mudança do tempo com algum recurso audiovisual: efeitos visuais dos objetos sumindo e/ou se transformando + sons. Explorar mecanismo de som da Unity (é 3D, indica direção do som)

-lembrar da recomendação de detalhar os cenários visualmente, utilizar texturas de alta qualidade e resolução, mapas de normal e utilizar simulação de luz estática (lightmapping). Usem as fotos para completar e detalhar mais o modelo.

-explorar melhor caminhada para explorar os modelos (dentro de area util de 4 x 4 metros) e usar teleporte apenas para deslocamentos maiores.

-faltou detalhes da divisão dos grupos. Havia previsão de reconstrução de artefatos, espero detalhes sobre isso.