

**Tema:** Aplicações para esporte e saúde

**Projeto:** Stock Car Pit Stop Experience

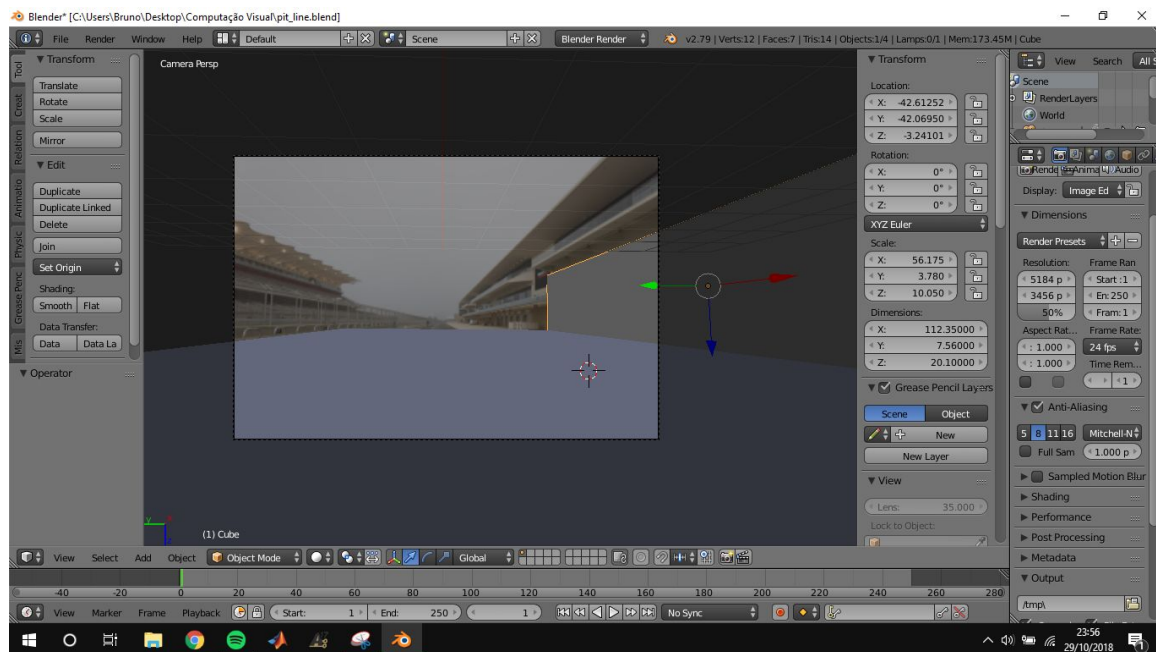
## Membros

## NUSP

Antonio Crespo	7380071
Bruno Akio Shirasuna	9778800
Bruno da Costa Braga	8993480
Gustavo Kimura	10334165
Henrique Uhelszki Yoshida	10314854
Thiago Perroni Meletti	8992482
Vinicius Henriques de Freitas	8992012

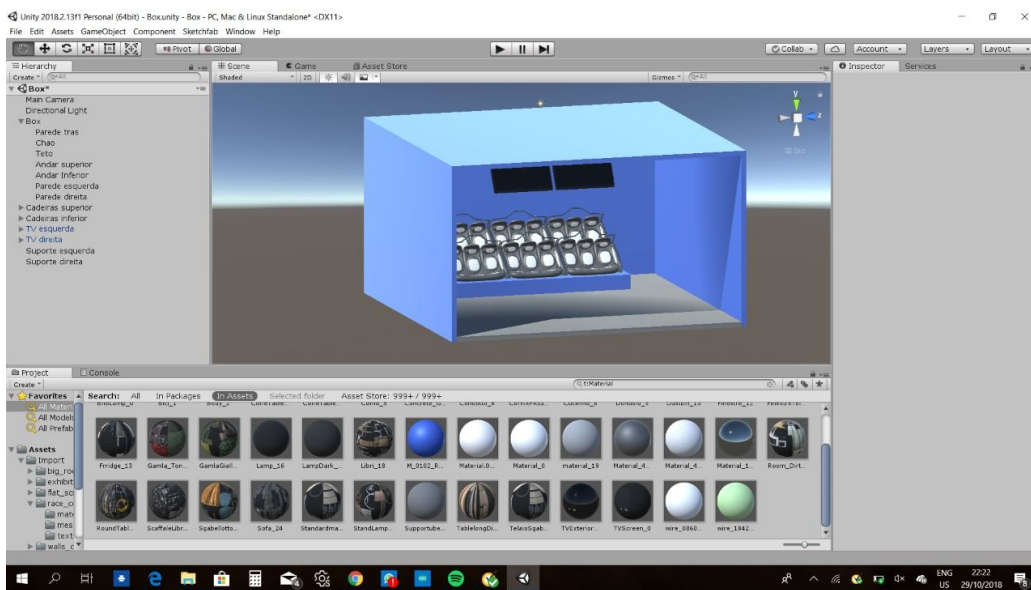
## 1. Projeto Unity

- Cenas



o que quer dizer esse screenshot ? Entendo que se trata da área externa do box, mas esperava uma descrição melhor do que é, qual o intuito e como vão integrar essa área com o Box, até onde vão modelar e o que farão com os limites da área (para não acabar do 'nada'). Façam um esboço de como ficaria o setup completo (trecho do circuito + box). Quais os princípios estético visuais ? Pelo que entendi será o realismo

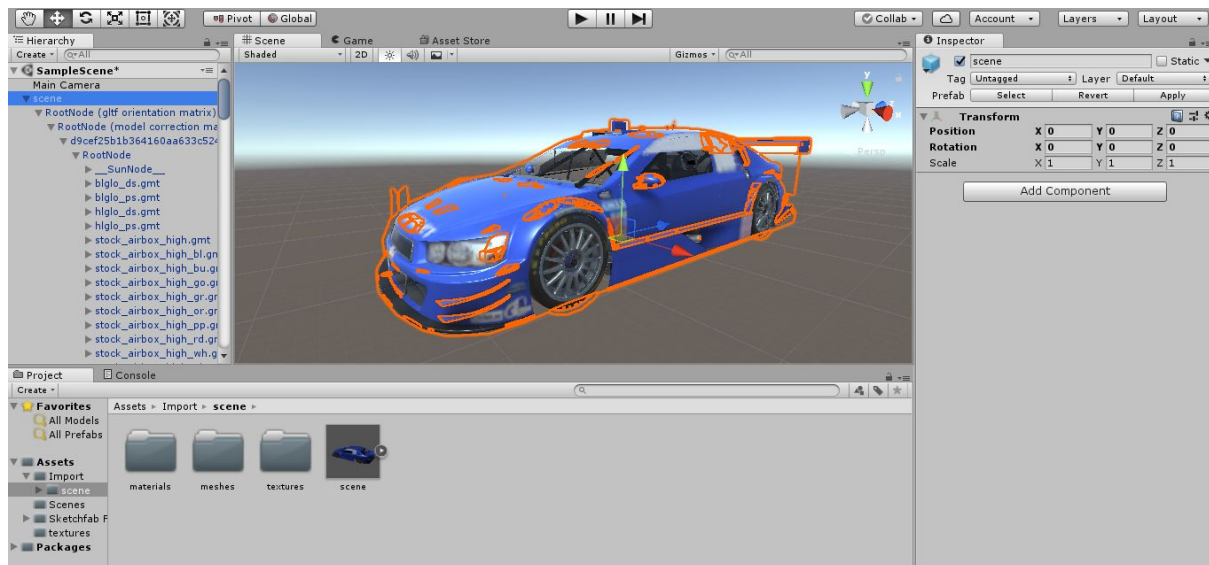
- Prefabs



## 2. Planejamento

Alguns prefabs estarão presentes em todas as interações previstas, são os casos do carro e das luvas, responsáveis por trazer maior realidade com a interação usuário-ambiente virtual. Ambos os prefabs estão ilustrados abaixo:





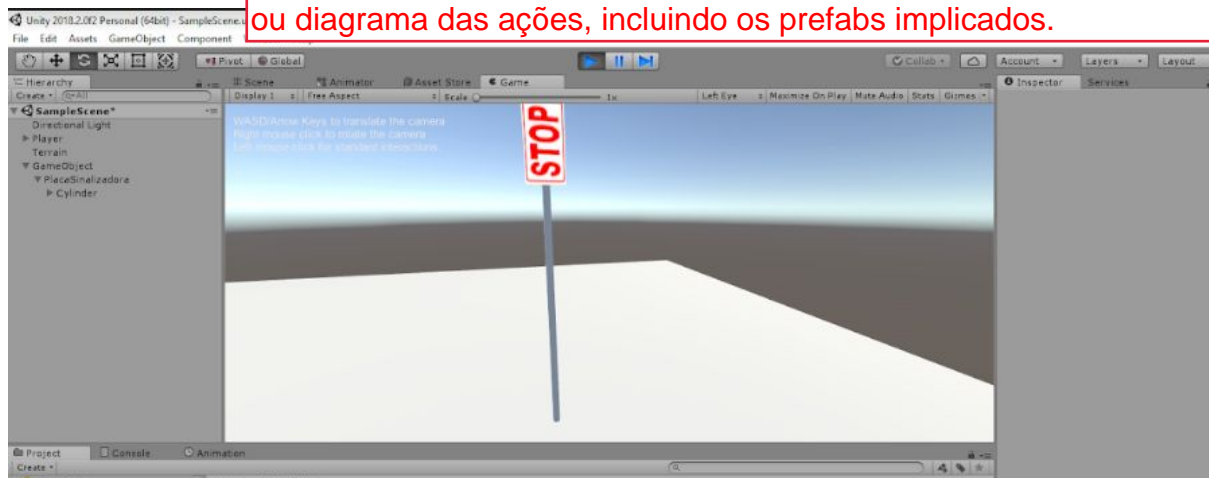
Outros prefabs serão específicos para cada uma das interações. As interações previstas são:

- **Stop and Go:**

Nessa interação o usuário será responsável por abaixar a placa Stop para que o carro pare e, após um comando de áudio, levantar a placa para o carro seguir, testando, assim, o reflexo do usuário.

Os prefabs para essa interação serão: a placa de Stop, o carro e as luvas. A placa está e ilustrada abaixo:

quais scripts usarão para esta interação ? Acho que vão setar a placa como um interactable (Steam VR). Façam um pseudo script ou diagrama das ações, incluindo os prefabs implicados.



- **Levantar o carro:**

Nessa interação, o usuário será responsável por levantar o carro através de um macaco hidráulico. Na Stock Car, o veículo é elevado por meio de um mecanismo pneumático, onde é acoplada uma mangueira e acionado o mecanismo. Porém, para aumentar a interação e a jogabilidade, optamos por levantar o carro através de um macaco hidráulico.

mesma coisa, quais scripts usarão para esta interação ? Acho que vão setar uma alavanca linear ou radial usando interactables (Steam VR). Façam um pseudo script ou diagrama das ações, incluindo os prefabs implicados.

Os prefabs utilizados para essa interação são: o macaco hidráulico, o carro e as luvas. O prefab do macaco hidráulico ainda não foi feito.

- **Abastecimento:**

Nessa interação, o usuário será responsável por abastecer o carro durante a parada. O objetivo será o usuário chegar o mais próximo possível do valor definido via uma instrução por áudio da quantidade de combustível que ele deverá colocar. Assim, haverá um indicador da quantidade de combustível que está sendo colocada e com base nisso o usuário decidirá o momento de parada.

Os prefabs utilizados para essa interação são: galão de combustível, o carro e as luvas. O prefab do galão de combustível será feito através da técnica de fotogrametria, assim como foi feito para a parafusadeira.

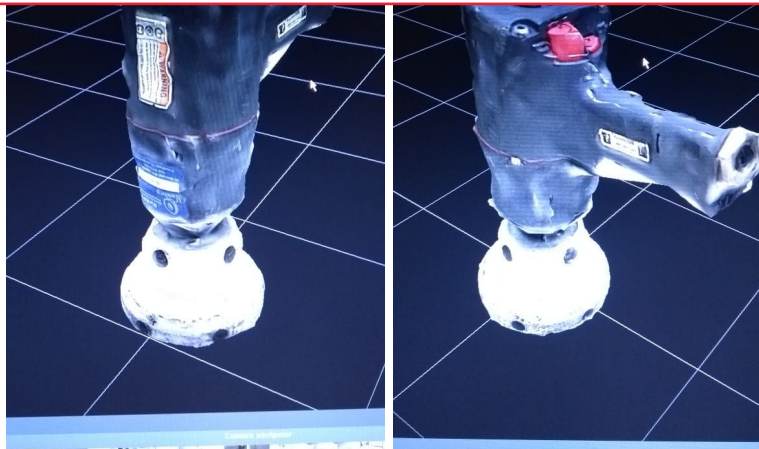
mesma coisa. Acho que vão setar o galão como um interactable (Steam VR). Façam um pseudo script ou diagrama das ações, incluindo os prefabs implicados.

- **Troca de pneu**

Nessa interação, o usuário será responsável por realizar a troca de um pneu. O objetivo será realizar a troca o mais rápido possível, testando a velocidade e reflexo do usuário.

Os prefabs utilizados para essa interação são: parafusadeira, pneu, o carro e a luva. O prefab da parafusadeira foi feito através da fotogrametria e está representado abaixo:

a mesma pessoa coloca o pneu e parafusa ? Se não, o pneu vai ser colocado por quem ? Vocês podem seguir a ideia de fazer a pessoa executar todas as micro operações, uma a uma, cada qual com sua lógica. Assim como nos outros comentários façam um pseudo script ou diagrama das ações, incluindo os prefabs implicados.



Já o prefab do pneu foi obtido através da separação de um dos pneus presentes no prefab do carro. Esse prefab está ilustrado abaixo:

