

DOKUMENTATION VR PROJEKT

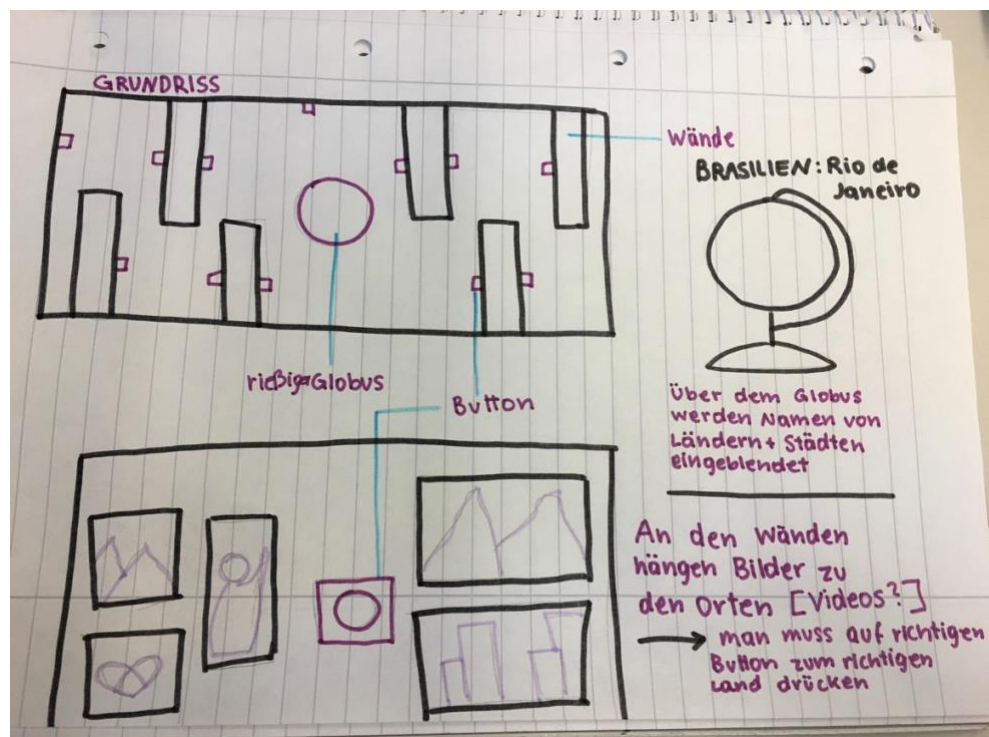
“FIND THE CITY”

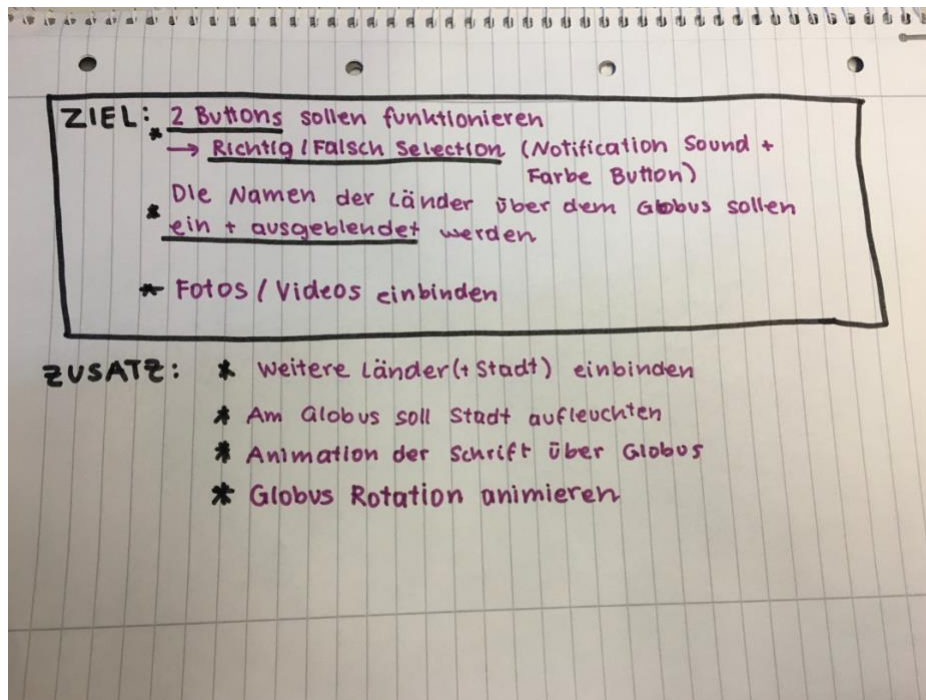
1. PLANUNG

Uns wurde die Aufgabe gegeben ein VR Spiel zu erstellen welches einen Globus enthält. Ich hab für mein Spiel die Oculus Rift als Plattform gewählt.

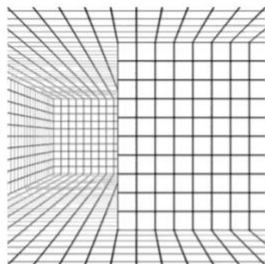
Idee:

Der Spieler befindet sich in einer Halle, in welcher sich in der Mitte ein riesiger Globus befindet. Über diesem Globus leuchten Städtenamen auf. Der Spieler muss dann anschließend im Raum jene Wand finden, auf welcher Bilder zur jeweiligen Stadt ausgestellt sind. Drückt er den Button an jener Wand, so bekommt er einen Punkt. Für jedes Mal, wenn er den falschen Button drückt, wird ein Punkt abgezogen.





Moodboard:



2. STEUERUNG

Der Spieler soll sich mithilfe des Knüppels (Move Button) auf der linken Bedienseite durch den Raum bewegen können. Teleportieren soll durch den X-Button auf der linken Seite möglich sein und die Buttons sollen mit dem Select Button auf der rechten Seite ausgelöst werden.

3. ENTWICKLUNGSPLATTFORM

macOS Mojave Version 10.14.6

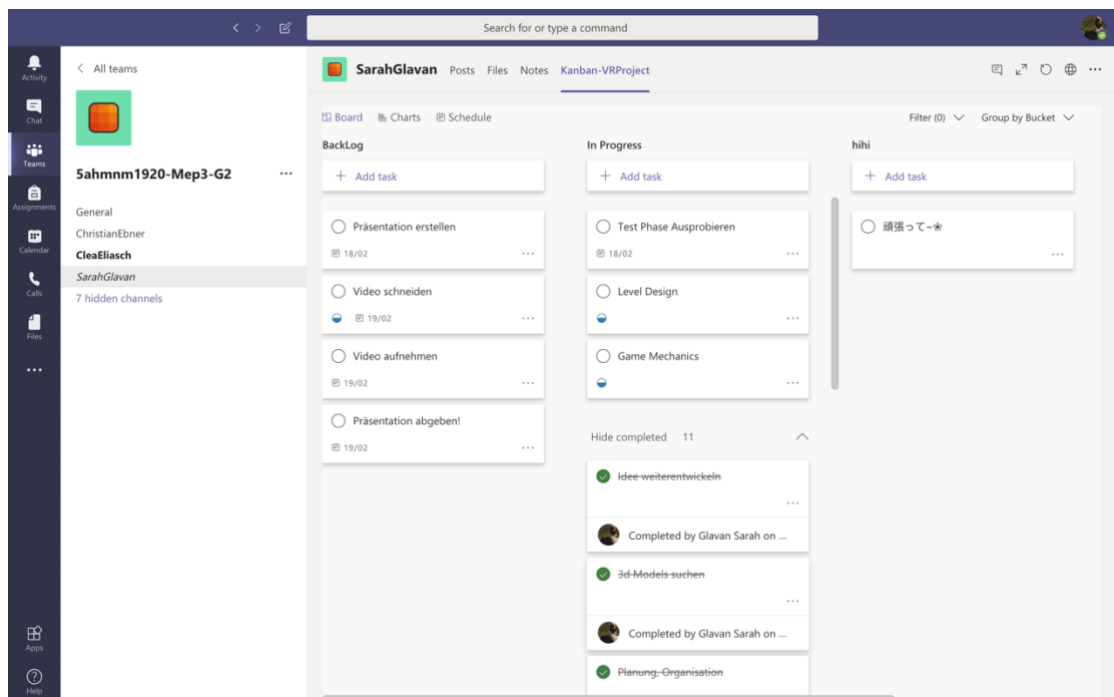
Unity 2019.1.14f

Visual Studio 2019 for Mac

4. ZIELPLATTFORM

Oculus Rift

5. KANBAN BOARD



In der Planungsphase mussten wir ein Kanban Board erstellen. Anfangs schien sich alles gut auszugehen, jedoch habe ich nicht damit gerechnet, so lange für das Herausfinden von Fehlern zu brauchen. Auch hat sich meine ursprüngliche Planung verschoben da ich einmal krank war.

6. VERLAUF DES PROJEKTS

- * 04.12.19 CFC Prüfung (nicht anwesend) :(
- * 11.12.19 Development Setup, Organisation (Meerwald)
- * 18.12.19 Projektidee Entwicklung, Git-Branch, Kanban Board planen
- * 08.01.2020: Recherche zu VR Setup in Unity, Oculus Rift Recherche
- * 15.01.2020: Unity VR SetUp, Whiteboxing, Windows Build Install
- * 22.01.2020: krank :(
- * 29.01.2020: Teleport Area Test, funktioniert nicht (Fehlermeldung Console) -> habe versucht es zu fixen aber leider nicht geschafft
- * 05.02.2020: Globe Roatation, Teleport Area gefixed (Preview Mode Unity), Images on Wall gefixed
- * 18.02.2020 Dokumentation schreiben und Github Fehler gefixed.

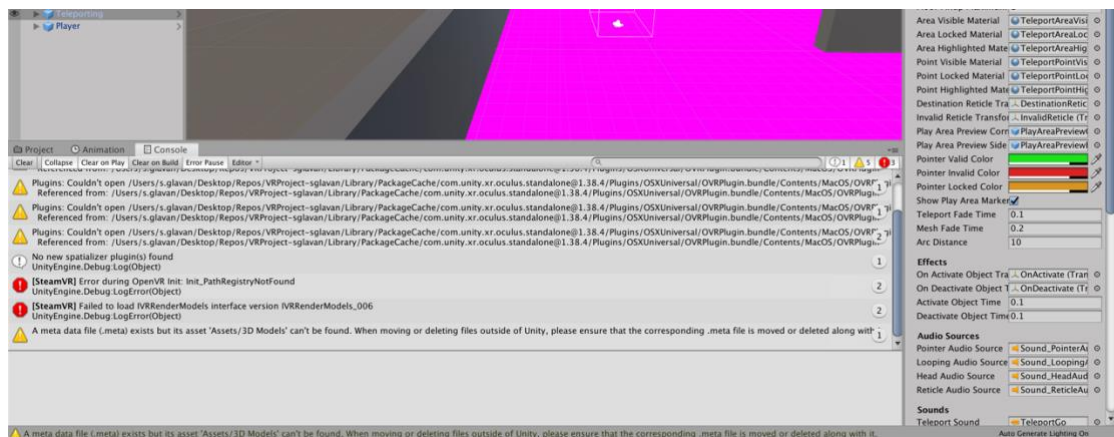
7. PROBLEME

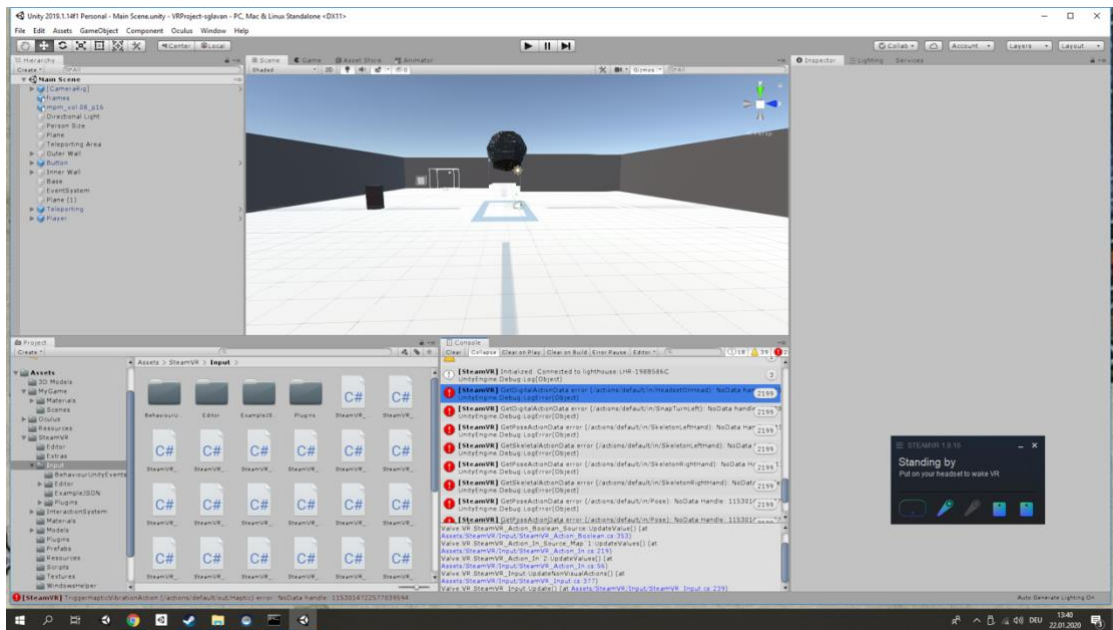
Setup:

Da ich mich nicht mehr daran erinnern konnte, wie man ein VR Setup in Unity macht, betrieb ich erst Recherche dazu:

<https://www.youtube.com/watch?v=iJ0oNYIUfJo>

Beim Setup hatte ich ziemlich lange das Problem, dass meine Teleport Area nicht funktioniert hat und der Controller im Game nicht angezeigt wurde.





Github:

5


```

create mode 100644 Screenshots/Roattion Fail.png
create mode 100644 Screenshots/Teleport Area Fail (cam rig und player).png
sarahglavan-mac:VRProject-sglavan s.glavan$ git push
To github.com:5ahmm1920-mep3-G2/VRProject-sglavan.git
 ! [rejected]        master -> master (fetch first)
error: failed to push some refs to 'git@github.com:5ahmm1920-mep3-G2/VRProject-sglavan.git'
hint: Updates were rejected because the remote contains work that you do
hint: not have locally. This is usually caused by another repository pushing
hint: to the same ref. You may want to first integrate the remote changes
hint: (e.g., 'git pull ...') before pushing again.
hint: See the 'Note about fast-forwards' in 'git push --help' for details.
sarahglavan-mac:VRProject-sglavan s.glavan$

```

Dieses Problem konnte ich aber durch die Anleitung von Herrn Gruber lösen:

Wir gehen erstmal sicher und kopieren dein lokales Projekt in einen anderen Ordner (exklusive .git Ordner).

Danach machst du: git pull

Wenn du Glück hast, hast du keine Merge-Conflicts, solltest du welche haben: git checkout --ours *

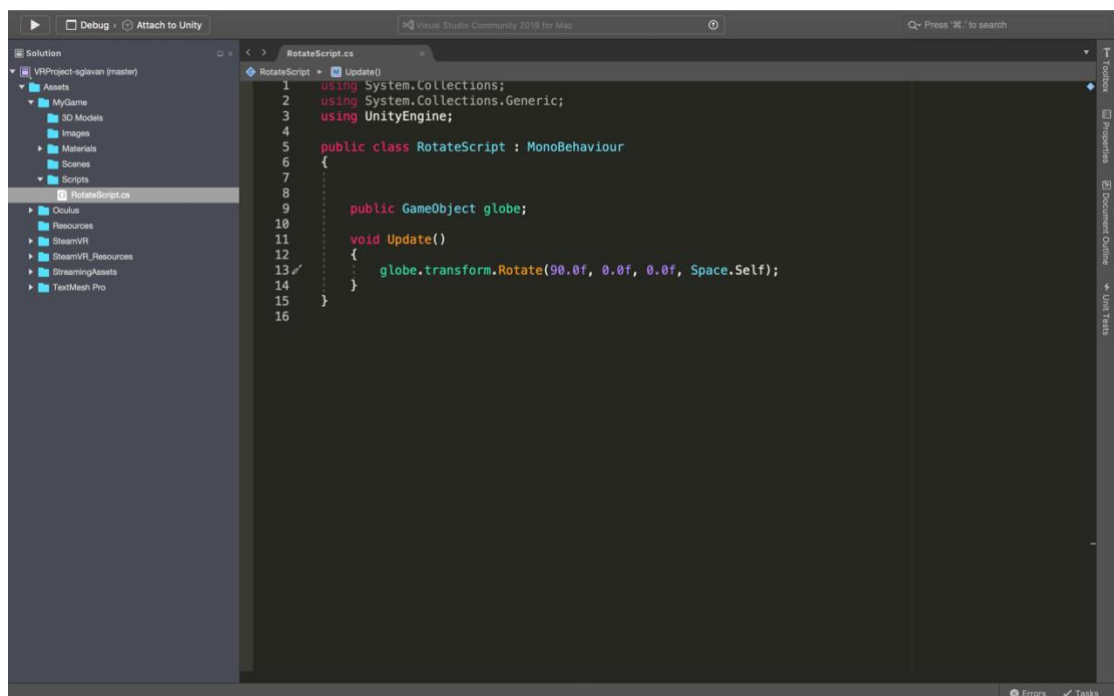
Danach einen neuen Commit:

git add *

git commit -m "Deine Message"

Rotation Weltkugel:

Die Weltkugel in meinem Spiel dreht sich in die falsche Richtung, da ich nicht herausgefunden habe, wie die Parameter richtig zu schreiben sind:



8. RESOURCES USED

* Globe: <https://www.turbosquid.com/FullPreview/Index.cfm/ID/748104>

* Madrid Image: https://www.zuklin.at/al_product/madrid-im-herbst/

9. ENDERGEBNIS

Leider hatte ich aufgrund meiner Diplomarbeit wenig Zeit mich mit diesem Projekt zu beschäftigen. Dieses Projekt viel leider in die „heiße Phase“ meines Teils der Diplomarbeit, da ich fertig werden musste damit meine Teamkolleginnen mit ihrem Teil der Arbeit beginnen konnten. Dadurch, dass ich auch einmal krank war und es mir nicht wirklich möglich war zu Hause am Projekt zu arbeiten, sieht mein Projekt leider etwas mager aus. Dennoch enthält es einen sich drehenden Globus, das Spiel kann in VR gestartet werden und ich habe mein Bestes gegeben meine Fehler und Probleme zu dokumentieren. Ich habe mich bemüht so viel wie möglich zu schaffen.