



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής & Υπολογιστών

Αλληλεπίδραση Ανθρώπου-Υπολογιστή Εργασία

Τεχνικό Εγχειρίδιο

Φοιτητές

Τσιαμούλης Αχιλλέας
AM: 20390244

Ιωακειμίδης Αλέξανδρος
AM: 203900075

Ραΐσης Αριστείδης
AM: 20390198

Τοπούλη Αλέξανδρος
AM: 20390231

Τεχνικό Εγχειρίδιο

Ερώτημα Α)

Από τα ζητούμενα του συγκεκριμένου ερωτήματος έχουν υλοποιηθεί τα εξής παρακάτω:

- i) Προσομοίωση περιήγησης και αλληλεπίδρασης με το εικονικό γυμναστήριο.
- ii) Εμφάνιση των γυμνασθηριακών ασκήσεων και των διατροφικών συμβουλών μέσω της εφαρμογής.
- iii) Δυνατότητα παρακολούθησης της προόδου του χρήστη και ανάδρασης σχετικά με τη διατροφή και την άσκηση.
- iv) Υλοποίηση δυνατότητας προσομοίωσης αγοράς προϊόντων γυμναστικής και προγραμμάτων διατροφής

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Για να υλοποιήσουμε το εικονικό γυμναστήριο χρησιμοποιήσαμε την εφαρμογή unity. Για τα οποιοδήποτε script που χρειάστηκε όπως για να ελέγχουμε και να ενημερώνουμε την φυσική κατάσταση του παίκτη έχει χρησιμοποιηθεί C# και CS με την βοήθεια της εφαρμογής Visual Studio ή Notepad++.

Για τα όργανα του γυμναστηρίου έχουμε χρησιμοποιήσει τα assets του [VNB(Leo)](<https://vnbp.itch.io/>). Για οτιδήποτε άλλο asset προήλθε από το Unity Asset Store.

Στο γυμναστήριο υπάρχει συγκεκριμένος χώρος που δίνει την δυνατότητα στον χρήστη να αγοράσει προϊόντα γυμναστηρίου, στην συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχουν δύο αλτήρες που μπορεί να αγοράσει ο χρήστης αλλά και σχετικά προγράμματα διατροφής, ενδυνάμωσης μυϊκής μάζας.

Στην πάνω αριστερά πλευρά της οθόνης εμφανίζονται τα κουμπιά που μπορεί να πατήσει ο χρήστης για τις λειτουργίες της εφαρμογής. Πατώντας το κουμπί “F” ανοίγει ένα διαδραστικό παράθυρο στο οποίο ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σε συγκεκριμένες ασκήσεις πάνω σε συγκεκριμένες μυικές μάζες και συγκεκριμένα όργανα. Όταν ο χρήστης αγοράσει οτιδήποτε από το εικονικό μαγαζί εμφανίζεται στο inventory του που μπορούμε να το δούμε πατώντας το κουμπί “I”. Ο χρήστης μπορεί να δει την πρόοδο του στο γυμναστήριο πατώντας το κουμπί “P” και τέλος άμα χρειαστεί την οποιαδήποτε βοήθεια για την αλληλεπίδραση και περιήγηση στο γυμναστήριο μπορεί να πατήσει το κουμπί “H”. Ο χρήστης για να αλληλεπιδράσει με τα όργανα του γυμναστηρίου, να αγοράσει προϊόντα και να ανοίξει πόρτες πρέπει να πατήσει το κουμπί “E”.