1. Bevezetés

2. Felhasznált technológiák

---------------Közös------------------

C#

Dapper

---------------Kliens oldal------------------

2.1. Unity3D (15/4)

- Rugalmas játékmotor => 3D grafika, Fizika stb. (2/4)

- AR támogatás (ARCore, ARKit, Vuforia) (2/4)

- Mobil támogatás (1/4)

2.1.2 Unity Scriptelése

- GameObjects and Components (1)

- Monobehvaiours (1)

- Kód újrahasználhatóság (2/4)

- Szkriptek paraméterezése a szerkesztőben

2.2. Vuforia (8/4)

2.2.1 Felismerhető tartalmak

- Képek, Hasábok, Objektumok (2/4)

- DataSet (1/4)

- DataSet tanításának menete (2/4)

- Gyakori alkalmazások (2/4)

2.2.2 Platformok

- Többnyire Unity, de Native-ban is lehet (1/4)

2.8. SqLite (6/4)

- Elterjedt, Andoidon standart (2/4)

- Rendkívül könnyen kezelhető saját filehoz képest (1/4)

- Agyon tesztelt (1/4)

- Tökéletes az adatbázis cache-elésére (2/4)

2.3. Json .Net (5/4)

- Legelterjedtebb .Net JSON lib, nuget letöltések (1/4)

- Gyorsabb, mint a vetélytársai, lopott diagram (1/4)

- Net Standart kompatibilis (1/4)

- Miért kell: JsonUtility elég hiányos (2/4)

-------------Szerver oldal-------------

2.4 REST (3)

- Előnyei (1)

- Megkötések (1-2)

2.5. ASP .Net (14/4)

Routing:

- Naming konvenciók, attribútumok (1)

2.5.1. API project

- Objectumok serializálásának automatikus kezelése (1)

- Controllerek működésének kifejtése (1)

2.5.2. Publish és futtatási opciók (2/4)

- Azure, local, szerver..

2.6. Dapper (9/4)

-Adatbázis független micro ORM, mivel interfacek... (2/4)

- Gyors megbízható (1/4)

- Hátrány: a táblák join-olása sok kódot igényel & példa (1)

2.6.1. DapperExtensions (2/4)

- CRUD utasítások T típushoz

- Lehetővé tette, hogy GenericRepository-t írjak

2.7. MySQL (1)

- Kliens/szerver adatbázis

- Inegyenes (1/4)

- MySQL szerver futtatásához XAMPP

---------------------------------------------- Eddig kb. 15-18 oldal ------------------------------------------

3. Rendszerterv

3.1. Specifikáció

3.2. Funkcionális követelmények (2/4)

- Vuforia felismeréshez

- Kapcsolódó tartalom a szerveren

- Ezek lehetnek egyszerű modellektől elkezdve, kész micro alkalmazások

- Unity3D

4. Fejlesztő dokumentáció

Kliens:

DataSet kezelése

AssetBundle kezelése

Dll kezelése

Cache-elés

AdatTáblák kezelése

Api hívások kezelése

API:

DataModels project

Model

Resource

API projekt

GenericControler

DataAcces projekt

SimpleRepository

CompositeRepository

Mapper

5. Felhasználói útmutató

jobb felső sarokban mi az a gomb

hogyan nyitok meg dolgokat

hogyan frissítem

mi van ha nem érem el a neten, jó ég

6. Tesztelés

offline

online

frissítés

7. Összegzés

tök jó meg minden, cask kellene több content

nem kifejezetten biztonságos

8. Irodalomjegyzék 49

9. Mellékletek