1слайд. В современном мире мало кто знает о каких-либо достопримечательностях своего города. Кто-то не может позволить себе посмотреть на них, а кому-то просто неинтересно. Но на Земле есть удивительные места, которые стоит посмотреть.

2слайд. Поэтому было решено создать приложение с дополненной реальностью для изучения достопримечательностей мира. Так как это более интересно нежели смотреть на картинки, дети и взрослые будут заинтересованы и, во-первых, станут эрудированнее, а также захотят посетить достопримечательности.

3слайд. Так как это приложение на смартфон люди могут сначала посмотреть архитектуру здания, не выходя из дома, в приложении, а потом и увидеть в живую, если захотят.

4слайд. Так как не все могут поехать в другую страну, они не могут увидеть достопримечательности, которые они хотели бы посмотреть.

5 слайд. Задачи проекта заключались в программировании скрипта, создании меток, поиск достопримечательностей и текста для этих достопримечательностях.

6слайд. Для реализации проекта потребовалось несколько программ. Основной программой является Unity, для программирования использовалась Visual Studio, а также дополнение для Unity – Vuforia, из которого была взята AR-camera.

7слайд. На экране вы можете увидеть скриншот разработки меню

8слайд. А на этом скриншоте вы можете увидеть разработку зданий

9слайд. Я выбрал дополненную реальность, потому что оно обеспечивает быстрое усвоение информации в сложной среде. Также это практично, в любом месте можно посмотреть какую-нибудь информацию.

10-11 слайд.

12слайд. В будущем хотелось бы связать приложение с облаком, чтобы всё скачивалось с облачного хранилища и не занимало место на устройстве.

13слайд. Спасибо за внимание!