



Università degli studi di Milano Bicocca

Scuola di Scienze

Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Comunicazione

Corso di Laurea in Informatica

INTEGRAZIONE DI FUNZIONALITÀ INTERATTIVE IN UN AMBIENTE DI REALTÀ VIRTUALE MULTI-UTENTE

Relatore : Prof. *Giuseppe Vizzari*

Co-relatrice : Prof.ssa *Daniela Briola*

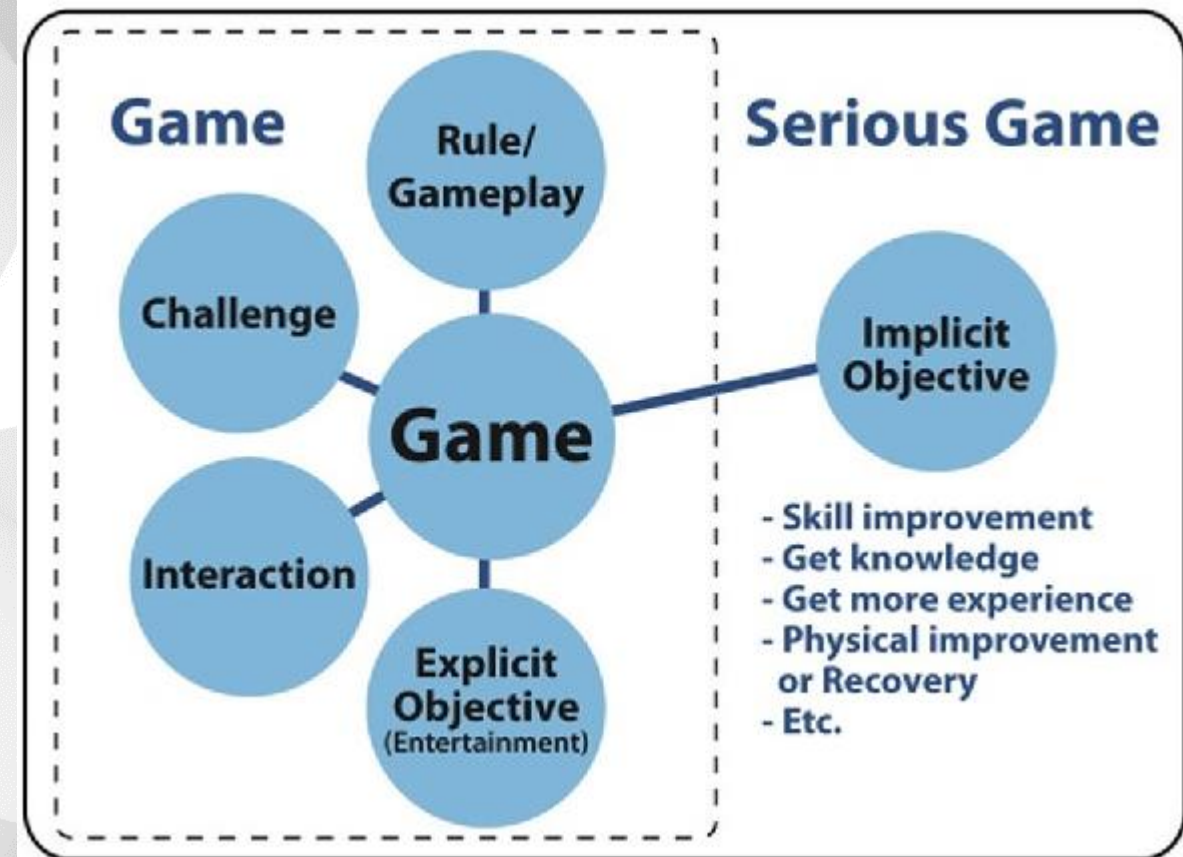
Presentazione della prova finale di

Ghezzi Davide

Matricola 846114

INTRODUZIONE

- Realtà Virtuale : che cos'è e come viene usata
- Uso della Realtà virtuale in ambito didattico : ***Serious Game***
- Ricerca di soluzioni per il problema della mono-utenza



Funzioni di un Serious Game

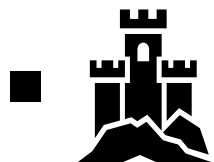
REQUISITI E CASI D'USO



Presenza di un docente

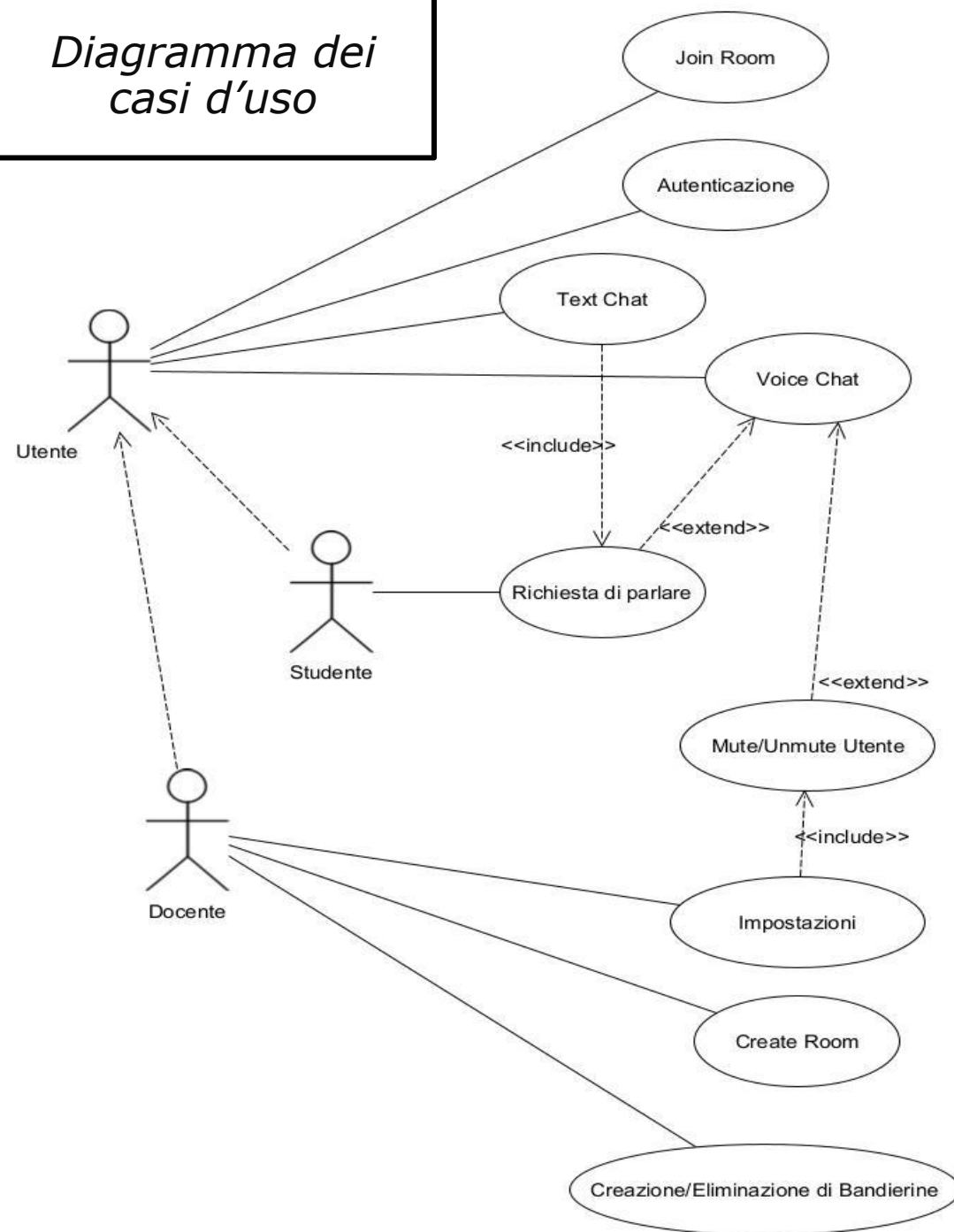


Comunicazione fra utenti






Manipolazione dell'ambiente

Diagramma dei casi d'uso



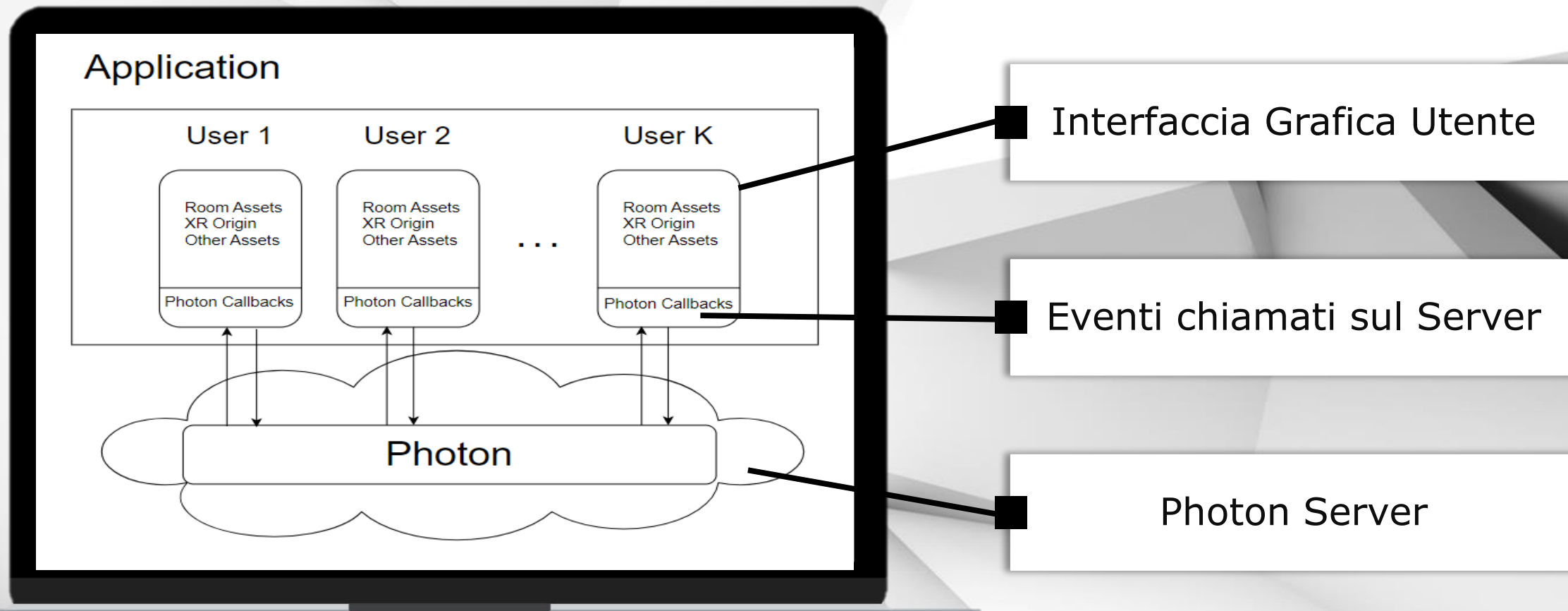
TECNOLOGIE ABILITANTI



-  Linguaggio C#
-  Classe ***MonoBehaviour***
-  Librerie software

-  Photon ***PUN***
-  Photon ***Voice***
-  Photon ***Chat***

ARCHITETTURA DEL PROTOTIPO



FUNZIONALITÀ DELL'UTENTE

1

Segnalare punti particolari nella mappa

- Punti di interesse visibili a tutti (***bandierine***)

2

Attivazione e Disattivazione microfono

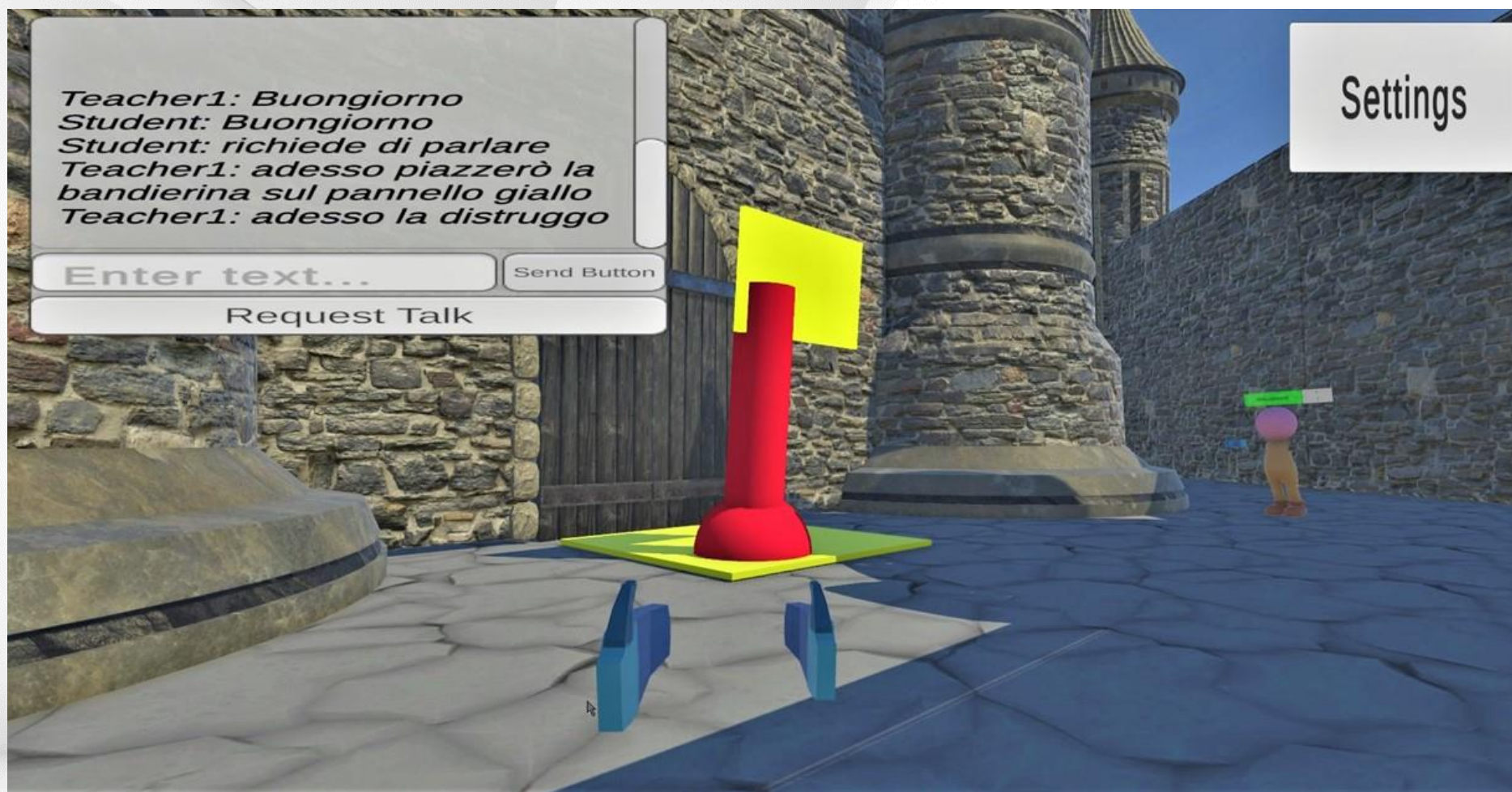
- Il docente può attivare / disattivare il microfono agli utenti

3

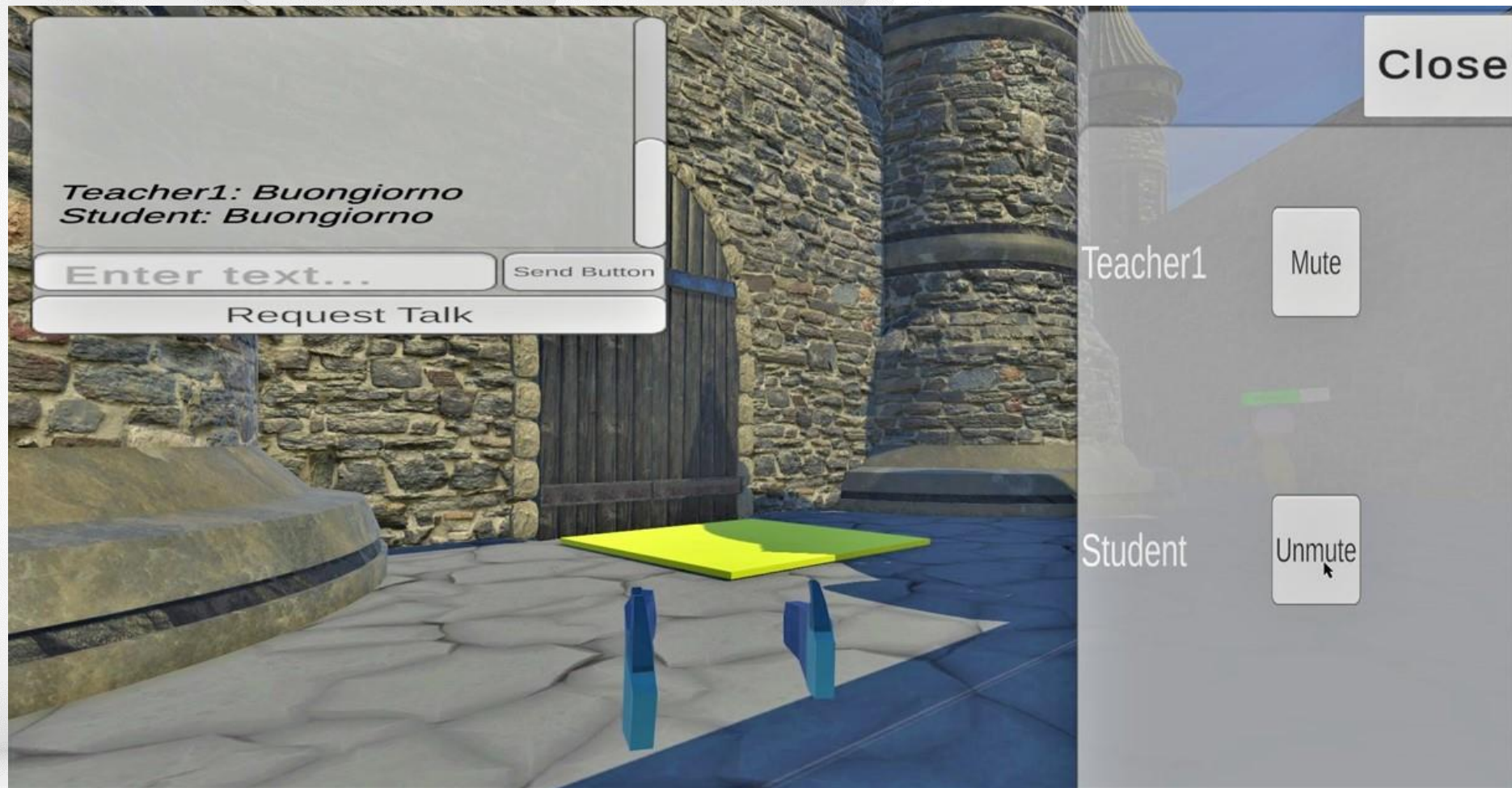
Chat di testo

- Messaggi scritti per la comunicazione fra utenti
- Gli studenti possono richiedere la parola

DIMOSTRAZIONI D'USO



DIMOSTRAZIONI D'USO



SVILUPPI FUTURI

**Come si potrebbe migliorare
il prototipo?**



***Visibilità Raggi
Controller***

Avatar Realistici

Ambientazione esistente

***Registrazione e Login
Utenti***