Описание приложения

Клиентская часть - приложение для платформы Android.  
Серверная часть - приложение для платформы Windows (C#).  
При запуске клиентской части включается камера, происходит поиск метки. При нахождении метки отправляется запрос на серверную часть приложения по указанному в настройках IP-адресу. Сервер обрабатывает сигнал и отправляет клиенту бандл. Клиент получает бандл, распаковывет его, отображает содержимое над меткой. При нажатии на сервере кнопки "Animate" (в поле IP вписан IP-адрес клиентской части) происходит анимация загруженного бандла.

Необходимые начальные условия:  
Сервер и клиент подключены к одной локальной сети. На сервере отключен брандмауэр Windows.

Алгоритм запуска:  
1. Запустить приложение на клиенте, ввести IP сервера  
2. Запустить приложение на сервере, ввести IP клиента  
3. Найти метку  
4. Нажать "Animaton" на сервере

Меткой является пятидесятирублевая купюра (сторона со статуей)