



Francis Bar

„Virtueller Barbesuch mit interaktiver Getränkekarte
und 360°-Erlebnis“

Franciska Egri, UC Endabgabe MKB 2

Umsetzung & Tools

- A-Frame für die 3D-Szene
- JavaScript für die Logik und Interaktion
- HTML/CSS für Struktur und Styling

-> Alle Interaktionen, wie das Öffnen der Karte oder Anzeigen von Cocktailtafeln ,
sind mit DOM-Methoden und a-entity-Strukturen umgesetzt

 Idee →  Raumwahl →  A-Frame Setup →  Testing →  Screencast

Interaktionen

- Klick auf Menü-Button → Getränkekarte erscheint
- Klick auf Cocktail-Buttons → Informationen zu Getränken erscheinen
- Musik startet automatisch beim Öffnen der Menükarte
- 360°-Umsehen mit Maus oder Touch

