







Francis Bar



"Virtueller Barbesuch mit interaktiver Getränkekarte und 360°-Erlebnis"

Franciska Egri, UC Endabgabe MKB 2

Idee & Ziel

- Ziel der Anwendung ist es, Nutzer*innen in eine virtuelle Bar einzuladen,in der sie sich umsehen, interagieren und die Getränkekarte entdecken können
- Im Mittelpunkt stehen ein immersives 360°-Erlebnis, klickbare Buttons und einfache Interaktionen wie das Einblenden von Informationen zu Cocktails

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
- riangleq Idee ightharpoonup Raumwahl ightharpoonup A-Frame Setup ightharpoonup Testing ightharpoonup 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





