**VR nek revalidatie**

**Inleiding**

Er word een VR app gemaakt waarbij je door een leuke manier kan revalideren van nek klachten, het moet meetbaar en leuk zijn.

**changelog**

**Software**

* Unity: Om de app te kunnen maken
* Microsoft visual studio: om code te schrijven
* Photoshop: voor het maken van UI layout en Textures
* Autodesk Maya: voor het maken van 3D models
* Substance painter: voor het maken van Textures

**Hardware**

* Laptop: voor het maken van de app
* Telefoon: voor het testen van de app

**Platform**

* Android: Meeste smartphones hebben Android.
* iOS: Dan kunnen Apple gebruikers er ook gebruik van maken.

**Geadviseerd apparaat**

Android: Android 6.0 Marshmallow of hoger.

Iphone: Iphone 7 of hoger.

**Minimaal apparaat**

Android: Android 4.0 Kitkat of hoger.

Iphone: Iphone SE of hoger.

**Engine**

Unity: Omdat we de meeste ervaring hebben met de Unity engine.

**Folder Structuur**

* Scripts Folder: deze folder is voor Scripts.
* 3D Folder: deze folder is voor 3D models.
* Prefabs Folder: deze folder is voor Prefabs.
* Scenes Folder: deze folder is voor de Scene.
* Texture Folder: deze folder is voor Textures.
* Audio Folder: deze folder is voor Audio.

**File Types**

* APK: het bestand voor op je telefoon.
* CS: scripts.
* PNG: textures en sprites.
* MP3/WAV: Audio bestanden.
* FBX: het object.
* .UNITY: scene van Unity.

**Versie Controle**

**Unity Collab:** Makkelijk te gebruiken omdat het binnen Unity gelijk werkt.

**Technische keuzes**

**Rendering and view:** Virtual Reality.

**Scene Management:** All-in one.