Interfaces para Construcción de Escenas en Realidad Virtual

Alumno: Javier Jesús Bravo Donaire

Tutor: Dr. Jesús María González Barahona

ÍNDICE

- 1. Introducción
 - 1. Contexto
- 2. Objetivos
- 3. Tecnologías empleadas
- 4. Diseño e implementación
 - 1. Scrum
 - 2. Sprint 0
 - 3. Sprint 1
 - 4. Sprint 2
 - 5. Sprint 3
- 5. Arquitectura resultante
- 6. Conclusiones
- 7. Referencias y Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Realidad virtual hoy en día.

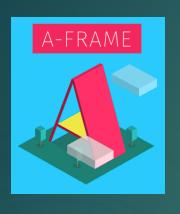
Ideas semejantes.



OBJETIVOS

- ▶ La interfaz debe funcionar sobre el framework A-Frame.
- Funcionamiento dentro del navegador.
- Adaptación de la versión de escritorio a una versión de realidad aumentada compatible con cualquier dispositivo VR.
- Movilidad en el entorno.
- Accesible para cualquier usuario a través de GitHub.

TECNOLOGÍAS EMPLEADAS















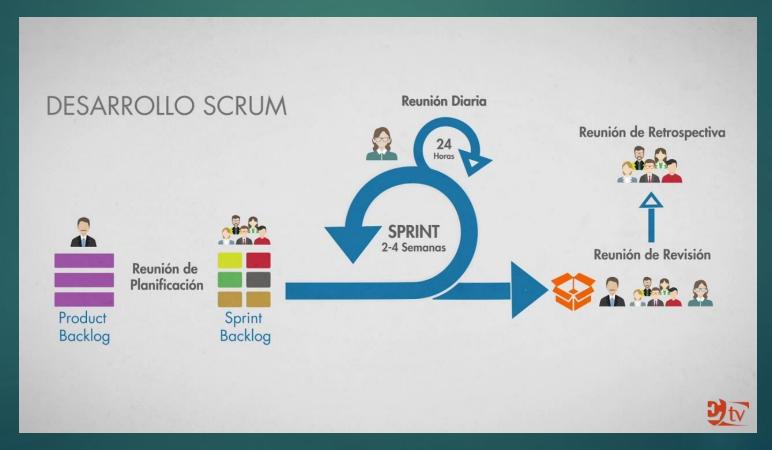






DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

▶ Marco de trabajo Scrum.



▶ Objetivo:

Aprendizaje de A-Frame y JavaScript.

Desarrollo



Objetivo:Editor simple que genere entidades.

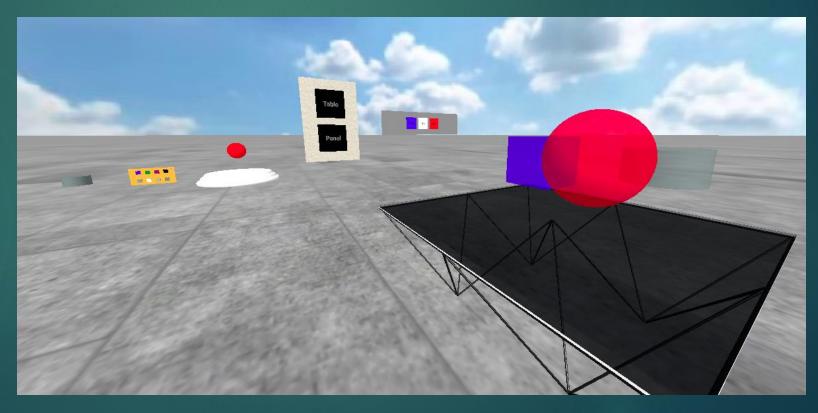
Desarrollo:

Tarea 1

Tarea 2

Tarea 3

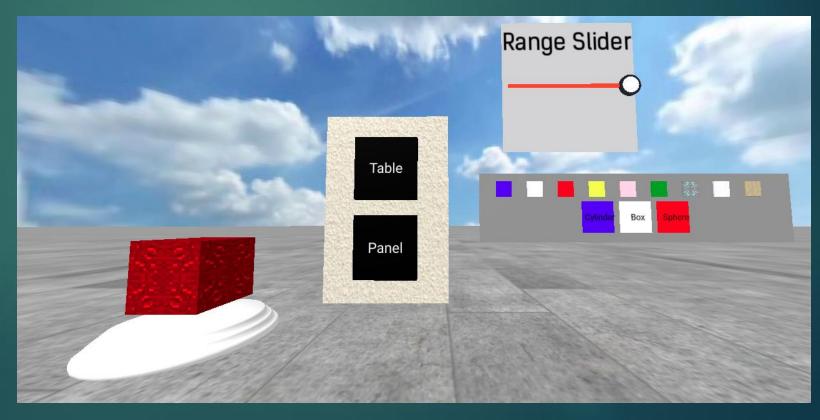
Tarea 4



▶ Objetivo:

Añadir funcionalidades de edición.

Desarrollo



Objetivos:

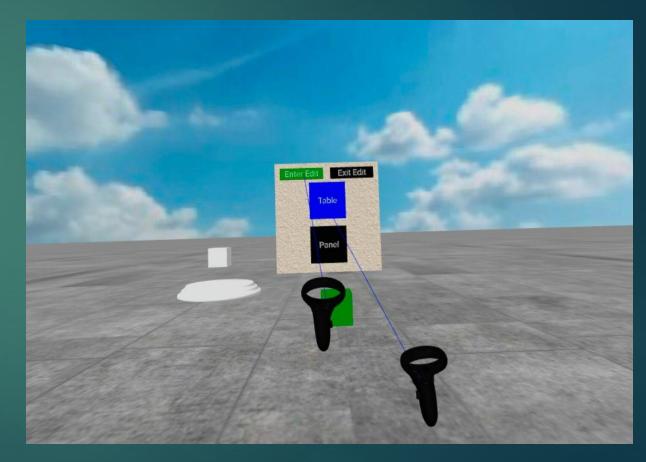
Modo edición.

Version escritorio y versión con dispositivo VR.

Desarrollo:

Versión escritorio

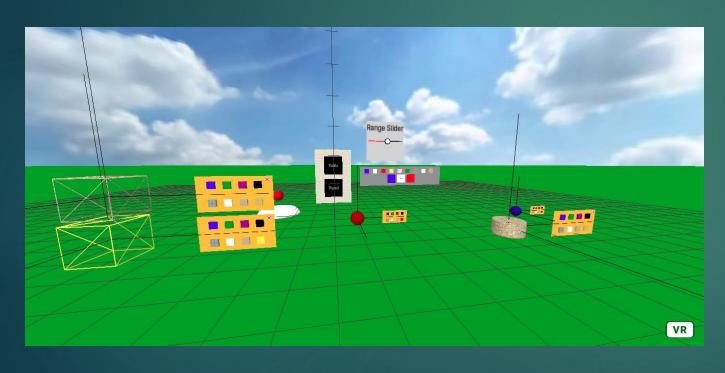
Versión dispositivo VR

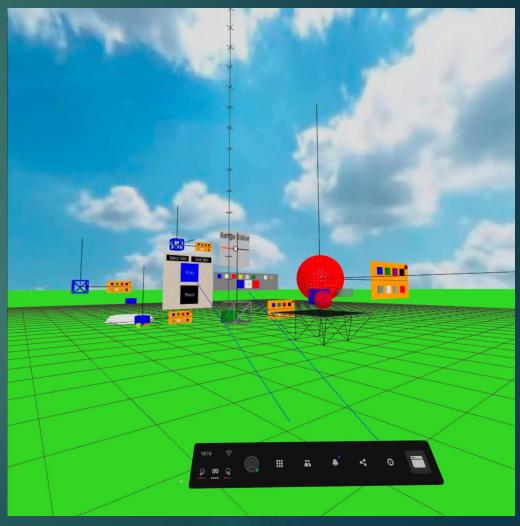


Arquitectura Resultante

- > Listado de componentes:
 - Editable
 - Button
 - Create-table
 - Create-panel
- ▶ Versión escritorio:
 - Edit-mode

- Versión gafas VR:
 - Enter-edit-mode
 - Exit-edit-mode





Conclusiones

▶ Consecución de objetivos

▶ Lecciones aprendidas

▶ Trabajos futuros

Referencias y Bibliografía

Página web: https://javierbravodonaire.github.io/A-frame/

Repositorio del proyecto:
https://github.com/JavierBravoDonaire/A-frame

Demo Gafas: en proceso.

Demo Escritorio: en proceso.