

# 專題進度報告(學期中)

專題名稱: Witchcraft

成員: 馬崇菖、胡予樺、林泓劭

## 一、工作與進度報告:

- 找到unity中取用麥克風的權限/方法
- 進行Google context-to-speech tutorial
- 熟悉Photon-unity API使用
- 確認關鍵字

## 二、目前約完成 10% 之進度,

比預計的進度 (☒稍微 ☐嚴重) (☒落後 ☐超前)。

主要原因: 找不到Google Context-to-Speech的完整教學。

## 三、下次主要工作

- 使用語音結果生成物件
- 熟悉使用VR套件
- 嘗試實作第一人稱多人連線VR遊戲
- 找素材包(材質包)(角色動作(骨骼)、面板)
- 視情況製作特效

## 四、遭遇問題(實作、技術或溝通問題等)

請描述遭遇問題/目前解決進度/解決方法/未解決原因:

Photon教學較少。無法在Photon Cloud服務上架設腳本做運算, 可能會選擇Photon Server服務, 但對其理解尚淺。

目前解決方法: 多花點時間研究Photon Server。

詳細數據計算地點尚未討論決定。

目前狀態: Google Context-to-Speech預定在Client端實做。

角色移動同步會由Client & Server協作完成。

Google Context-to-Speech教學較少。

麥克風權限未收到, 及收到後未能成功錄音。

解決方案: 調整參數。

Google Context-to-Speech的Key值會因為程序的啟動與關閉而改變。

解決方案: 使用System call取得環境變數, 設定Key值。

## 五、老師建議:

1. 建議早點開始接觸、研究VR
2. 建議固定一位負責VR開發的同學