

Pannon Egyetem
Műszaki Informatikai Kar
Villamosmérnöki és Információs Rendszerek Tanszék
Programtervező Informatikus alapszak

SZAKDOLGOZAT

VR játékfejlesztés rehabilitációs célra

Kertész Domonkos

Témavezető: Dr. Guzsvinecz Tibor

2022

Témakiírás

A szkennelt formában megkapott témakiírás beillesztése a dolgozatba.



PANNON EGYETEM

MŰSZAKI INFORMATIKAI KAR

Programtervező informatikus BSc szak

Veszprém, 2022. március 23.

SZAKDOLGOZAT TÉMAKIÍRÁS

Hallgató neve

Programtervező informatikus BSc szakos hallgató részére

Szakedolgozat címe

Témavezető: Témavezető neve, beosztása

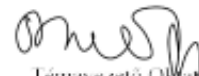
A feladat leírása:

...

Feladatkiírás:

- Dolgozza fel a témával kapcsolatos eddigi hazai és külföldi irodalmat!
- Határozza meg a szoftverrel szemben támasztott követelményeket!
- Tervezze meg a játékhoz szükséges adatstruktúrát, algoritmusokat!
- ...


Dr. Szakfelelős Oktató
egyetemi docens
szakfelelős


Témavezető Oktató
egyetemi docens
témavezető

Hallgatói nyilatkozat

Alulírott **Kertész Domonkos** hallgató kijelentem, hogy a dolgozatot a Pannon Egyetem **Villamosmérnöki és Információs Rendszerek tanszékén** készítettem a **Programtervező Informatikus alap** végzettség megszerzése érdekében.

Kijelentem, hogy a dolgozatban lévő érdemi rész saját munkám eredménye, az érdemi részen kívül csak a hivatkozott forrásokat (szakirodalom, eszközök stb.) használtam fel.

Tudomásul veszem, hogy a dolgozatban foglalt eredményeket a Pannon Egyetem, valamint a feladatot kiíró szervezeti egység saját céljaira szabadon felhasználhatja.

Dátum: **Veszprém, [év hónap nap]**

.....
Kertész Domonkos

Témavezetői nyilatkozat

Alulírott **Dr. Guzsvinecz Tibor** témavezető kijelentem, hogy a dolgozatot *Kertész Domonkos* a Pannon Egyetem Villamosmérnöki és Információs Rendszerek tanszékén készítette **Programtervező Informatikus alap** végzettség megszerzése érdekében.

Kijelentem, hogy a dolgozat védelemre bocsátását engedélyezem.

Dátum: **Veszprém**, [év hónap nap]

.....
Dr. Guzsvinecz Tibor

Tartalmi összefoglaló

Tartalmi összefoglaló magyarul. Az összefoglalónak tartalmaznia kell (rövid, velős és összefüggő megfogalmazásban) a következőket:

- téma megnevezése,
- megoldott feladat megfogalmazása,
- megoldási mód,
- elért eredmények,
- kulcsszavak (4-6 darab)
- terjedelme nem lehet több 1 A4-es oldalnál.

Az összefoglalót magyar és angol nyelven kell készíteni. Sorrendben a dolgozat nyelvével megegyező kerül előrébb. A cím Title stílusú, formázása: Times New Roman, nagybetű, 14 pt, félkövér, középre igazított; az összefoglaló Normál stílusú, formázása: Times New Roman, 12 pt, sorkizárt, 1.5-ös sortávolság.

Kulcsszavak: Gamification, Virtuális valóság, Rehabilitációs szoftver, Nyak, Torna

Abstract

Abstract in English

Keywords: Gamification, Virtual reality, Rehabilitation software, Neck, Exercise

Tartalomjegyzék

Jelölésjegyzék	7
1. Cél	8
2. Irodalom és versenytárs elemzés.....	9
2.1. A kiterjesztett valóság (XR)	9
2.1.1. A virtuális valóság (VR) és VR eszközök	10
2.2. XR az egészségügyben	12
2.2.1. XRHealth.....	14
3. Funkcionális követelmények	15
4. Felhasznál technológiák	17
4.1. Hardver	17
4.2. Unity játékmotor.....	18
4.3. Verziókezelés.....	18
4.4. Integrált fejlesztőkörnyezet	20
5. Implementáció	21
5.1. Projekt létrehozás és beállítás	21
5.2. Jelenet és játék objektumok	22
5.2.1. Objektum hierarchia	23
5.2.2. Player objektum.....	25
5.2.3. Menü, menü elemek, és térbeli objektumok.....	25
5.3. Ray casting.....	26
6. Instrukciók.....	29
Irodalomjegyzék.....	31
Mellékletek	34
Ábrajegyzék.....	36
Táblázatjegyzék	37

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

Jelölésjegyzék

- VR: Virtual Reality (Virtuális valóság)
- AR: Augmented Reality (Bővített valóság)
- MR: Mixed Reality (Vegyes valóság)
- XR: Extended Reality (Kiterjesztett valóság)
- UI: User Interface (Felhasználói Interfész)

1. Cél

Szakedolgozatom célja egy olyan szoftver fejlesztése virtuális valóság szemüvegre, melyet fel lehet használni nyak rehabilitációs gyakorlatokra, vagy általános nyakmozgatásra. A szoftver egyszerű nyakmozgatási utasítások sorozatát mutatja a felhasználónak, ezzel érdekesebb alternatívát nyújt a mozgáshoz szokványos tornagyakorlatokhoz képest.

A virtuális környezet motiválhat olyan személyeket is a mozgásra, akik kevesebbet mozognak, szívesebben töltik az idejüket online, vagy más okokból nem akarnak vagy nem tudnak mozogni, illetve elterelheti a figyelmüket a fájdalomról olyan személyeknek, akik sérülés vagy fájdalom miatt nehezebben tudnak mozogni.

Informatikusként sok időt töltök számítógép előtt, ami gyakran nyakfájdalomhoz vezet. Ez a probléma fennáll sok számítógépes munkát végző személynél, így az elsődleges célközönség a mozgáshiány miatt nyakfájdalomtól szenvedő személyek. Másodlagos célközönségként a nyaktraumát szenvedett személyeket célozom meg. A célközönséget figyelembe véve a programom tartalmaz általános használatra tornagyakorlatokat, melyeket a felhasználók a mindennapos nyakmozgatásra használhatnak, illetve lehetőséget nyújt saját tornák létrehozásához, ezzel gyógytornászok otthoni tornagyakorlatokat tudnak készíteni betegeiknek, illetve felhasználók egymás között megoszthatják gyakorlataikat.

A szakedolgozatom alatt fejlesztett szoftvert szeretném később komolyabb célokra is felhasználni, például TDK, vagy akár kutatási célra, mivel világszerte az emberek 2.6%-a szenved nyakfájdalomtól élete során [1], így fontosnak tartom ennek a témának az alapos feltárását.

2. Irodalom és versenytárs elemzés

2.1. A kiterjesztett valóság (XR)

Habár mára egyre ismertebbek a különféle kiterjesztett valóság, vagy XR technológiák, mégis léteznek olyan esetek, amelyekben nehéz pontosan meghatározni, hogy egyes alkalmazások, vagy felhasználások az XR melyik alcsoportjába tartozik. A három csoport a virtuális valóság (VR), vegyes valóság (MR), illetve bővített valóság (AR).

Az AR technológiák olyan megoldásokat tartalmaznak, amik digitális objektumokat helyeznek a valóságban. AR applikációk általában okos eszközökkel használhatóak, okos telefon, tablet, vagy viselhető eszközök. Erre jól ismert példa a Pokémon GO játék, amiben a játékos az okos telefonja segítségével tud interakcióba lépni a játékkal, GPS segítségével ahogy mozog a valóságban. úgy mozog a játékban is, illetve az okostelefon kameráján keresztül kap betekintést a játék világába. A játékhoz opcionálisan használhatóak különféle viselhető eszközök és kiegészítők. Például a Pokémon GO Plus karkötő, amivel a játékos a telefonja elővétele nélkül képes interakcióba lépni a virtuális világgal, vagy a Poké Ball Plus, a Plus karkötő továbbfejlesztett verziója, ami több lehetőséget biztosít a játékosnak a karkötőhöz képest [2] [3].



1. ábra: Pokemon GO AR játék.

Az MR technológiákat használó megoldások keresztezik a VR és AR technológiákat, szenzorokkal és kamerákkal érzékelik a valóságot, és virtuális objektumokat helyeznek el rajta, ezzel összemosva a valóságot és virtuális világot. MR

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

applikációk külön erre a felhasználásra fejlesztett eszközöket igényelnek, például Microsoft HoloLens, illetve speciálisan a felhasználásra kialakított teret. Az MR eltér a VR és AR technológiáktól abban, hogy szórakoztató megoldások helyett inkább ipari, oktatási és gyógyászati felhasználású [4].



2. ábra: Microsoft HoloLens használata műtéthez való felkészüléshez [6].

2.1.1. A virtuális valóság (VR) és VR eszközök

A virtuális valóság, vagy VR, egy 3 dimenziós tér számítógép által generált szimulációja, amivel felhasználók kimondottan erre a felhasználásra készített eszközökkel tudnak interakcióba lépni.

A VR koncepciója az 1950-es években jelent meg. Morton Heilig elkészítette az úgynevezett Sensorama gépét, amit az első VR gépnek tekintenek. Ez egy nagy fülke volt, amiben más-más technológiák stimulálták az emberek érzékeit: színes videók, illatok, rezgések és hangok formájában [5] [6].

A modern VR alkalmazásokhoz mindenképpen szükséges egy VR szemüveg (VR headset), amin keresztül a felhasználó „belelát” a virtuális térbe, ezen kívül opcionálisan kézi kontroller, és szintén opcionálisan bázis állomás. A VR szemüveg tartalmaz egy magas felbontású kijelzőt, lencsét, és szenzorokat, amikkel követni tudjuk a felhasználó fej és testmozgását. A VR technológiák alapja a sztereoszkópikus 3 dimenziós hatás, amit úgy érnek el a VR szemüvegek, hogy a kijelzőt két részre bontják, szemenként egy, és egymáshoz képest eltolatva mutatnak, a lencsék segítenek a fókuszálásban, és csökkentik a szem terhelését. A két képet az agy összemosza, így teremtve mélység- és térérzetet.

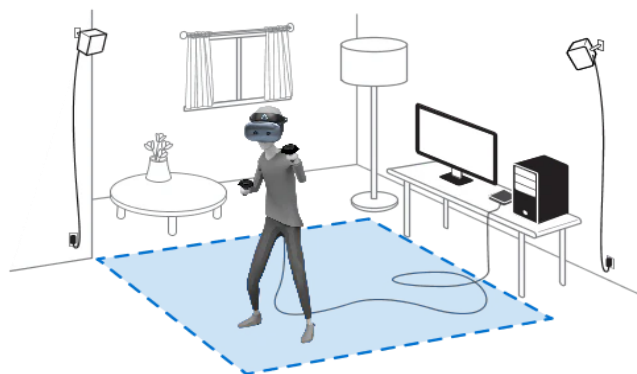
Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

A kontrollerekkel képes a felhasználó interakcióba lépni a virtuális környezettel. A legtöbb VR szemüveghez tartozik controller, de léteznek olyanok, amik controller nélkül is használhatóak, például Samsung GearVR, ami biztosít egy érintőpadot a szemüveg oldalán, ami érzékel több irányba húzást, illetve kattintást. A VR kontrollerek a felhasználó kezei, néhány controller esetében az ujjai, mozgását érzékelik szenzorokkal, illetve rendelkeznek gombokkal, és ravasszal, amikkel a felhasználó képes a virtuális térrel interakcióba lépni, megfogni, magához húzni, vagy magától eltolni objektumokat. Néhány controller rendelkezik haptikus jelzéssel, ami a tapintás érzetét kelti.

A VR bázis állomások feladata a VR szemüveg, és VR kontrollerek követése a térben. A bázis állomások infravörös vagy lézer jellel követik a VR eszközöket, ezzel is pontosítva a helyzetüket és elhelyezkedésüket a térben. A bázis állomásokat általában magasan kell elhelyezni, hogy jól rálássanak a VR eszközökre, mivel a legkisebb vakfoltok is teljesítményvesztéshez vezetnek.

Többféle VR szemüveg létezik, eltérő felszereltséggel, és eltérő technológiákkal, ezek függenek a szemüveg gyártójától, illetve a felhasználási céljától. A valóságű videójátékokhoz készített VR szemüvegek kontrollerekkel, és akár több bázis állomással rendelkeznek, valamint folyamatos összeköttetést igényelnek egy számítógéppel. Könnyebb alkalmazásokhoz léteznek vezeték nélküli VR szemüvegek, amikhez nincs szükség külső számítógépre, mivel rendelkeznek beépített processzorral, grafikus egységgel, tárhellyel, és akkumulátorral.

Mivel az én programomhoz nincs szükség kontrollerekre, illetve fontos a mobilitás, hogy kábelek ne akadályozzák a felhasználót a mozgásban, ezért elsődlegesen egy Android okostelefonnal működő VR szemüveget, Samsung GearVR-t választottam platformnak.



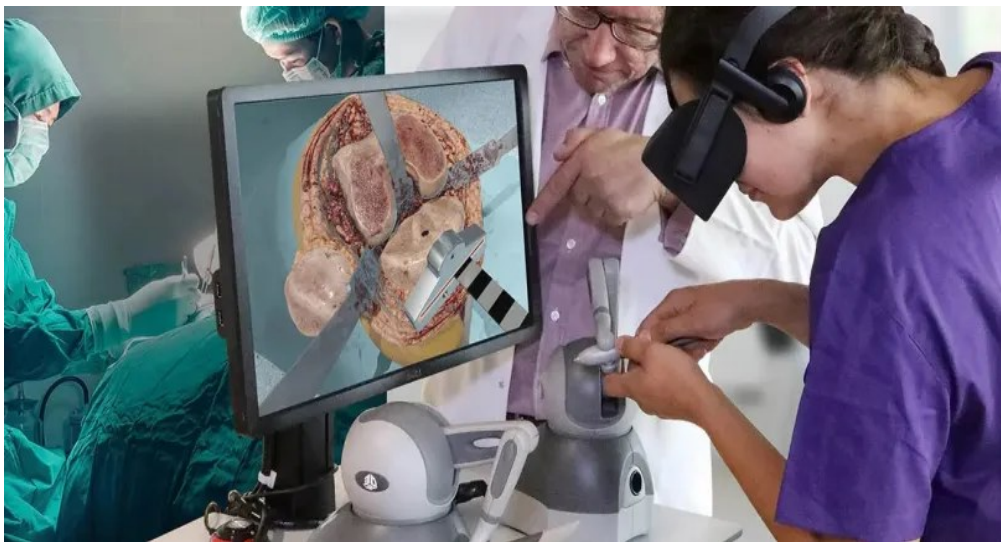
3. ábra: bázis állomások elhelyezése [7]

2.2. XR az egészségügyben

Az egészségügy modernizációjában fontos szerepe van a kiterjesztett valóságon alapuló megoldásoknak. XR segítségével az egészségügyi szolgáltatók jobb kezeléseket tudnak biztosítani betegek számára, illetve jobb felkészülést tudnak biztosítani az egészségügyi dolgozók számára. A technológia segít sebészeti beavatkozásokban, fájdalomkezelésben, fizikai és kognitív rehabilitációban, mentális egészségben stb.

A George Washington Egyetem agy- és mellkassebészeti beavatkozásokhoz használ egy fejlett VR eszközt, aminek használatával a sebészek a beavatkozás előtt képesek megvizsgálni a beteget [8]. Ez javított a sebészeti beavatkozások hatékonyságán, valamint így a betegek és családtagjaik jobban megértik a beavatkozást. Egy Harvard Business Review tanulmány szerint a VR környezetben végzett oktatás 230%-ban javította a résztvevők sebészeti teljesítményét, hagyományos módszerekhez képest [9].

A UConn Health PrecisionOS és Oculus VR megoldásokat használ ortopédia képzéshez. Ez a hagyományos holttesteken való gyakorláshoz képest lényeges mennyiségű időt és pénzt takarít meg, mivel így egy beavatkozást többször is el tudnak végezni [10].



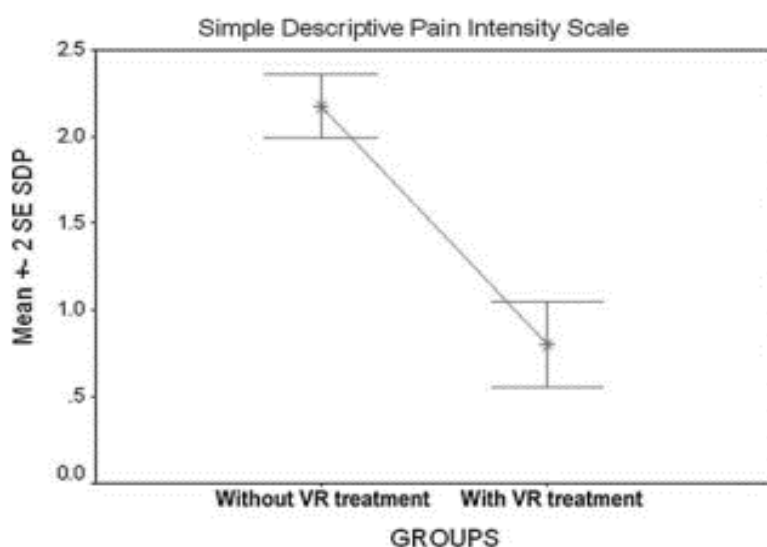
4. ábra: Orvoshallgató VR környezetben gyakorol [12]

Vannak kórházak, amik olyan VR megoldásokat használnak, amikkel az orvosaik jobban megértik a betegek állapotát, ezzel növelve az empátiát az orvosokban a páciensek irányába. Olyan egészségügyi állapotokat tudnak VR környezetben szimulálni, mint az időskori demencia, Parkinson-kór, migrénes fejfájás [11]. Szociális dolgozóknál

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

növekedett az empátia látás- és halláskárosultakkal, illetve Alzheimertől szenvedő betegekkel szemben [12].

A VR megoldások hatékony eszköznek bizonyulnak a fájdalom kezelésében és enyhítésében is. A Cedars Sinai kórház szerint a figyelem elterelése VR környezettel 24%-kal, esetekben nagyobb mértékben csökkentheti a fájdalmat [13]. Ilyen megoldások alkalmazhatóak szülő nők [14], akut és krónikus fájdalomtól szenvedő betegek kezelésére [15]. Esetekben a virtuális valóság terápia csökkentheti vagy akár meg is szüntetheti a gyógyszeres kezelés szükségét.



5. ábra: fájdalomérzet VR kezeléssel és nélkül [17]

VR alkalmazások effektívnek bizonyultak gyermekek kezelésében is, mivel kimondottan jó figyelem elterelő, így csökkenti a fájdalom érzetet és szorongást [16]. Egy Washingtoni Egyetemi kutatás szerint égési sérülést szenvedett személyek kevesebb fájdalmat tapasztaltak miközben VR technológiával készült applikációval vonták el a figyelmüket, és funkcionális mágneses rezonanciavizsgálattal megállapították, hogy csökkent a fájdalomhoz köthető agyi aktivitás [17].

Fizikai rehabilitációs kezeléseknél is hasznos eszköznek bizonyultak a VR megoldások. Mozgásra készítő VR játékok plusz motivációt nyújtanak a gyógytornához, a terapeuták pedig személyre szabott edzésterveket képesek készíteni betegeiknek. Ezen kívül a VR rehabilitáció képes mindennapos feladatokat is gyakoroltatni a betegekkel, például bevásárlás vagy mosogatás [18]. Központi idegrendszeri sérülésben szenvedő gyerekeknél VR kezelés jelentősen javítja a mozgásfunkciókat [19].

Néhány startup, köztük a MyndVR [20] és a Rendever [21], időskori problémákra fejlesztenek megoldásokat, például kognitív és memória javítás, rehabilitációs terápiára. Tanulmányok kimutatták, hogy VR megoldásokkal javíthatók a kognitív és motoros funkciók, kimondottan a figyelem, végtagi mozgás, egyensúly, kognitív károsodásban, vagy demenciában szenvedő időseknél [22].

Kognitív rehabilitációs problémáknál, például Sclerosis Multiplex [23] vagy agyvérzés utáni zavartság [24], tanulmányok alátámasztják, hogy VR technológia segítheti a hagyományos terápiák hatását azzal, hogy növelik az érzékszervi bemenetek mennyiségét, illetve elősegítik a különböző érzékszervek együttes használatát.

Mentális egészséget segítő VR alkalmazások használhatóak szorongás vagy trauma kezelésére, például autóbalesetet szenvedő személynek biztosíthat expozíciós terápiát pszichológus, biztonságos környezetben visszaszoktathatja az utcai környezetbe [25]. A VR általi expozíciós terápiák kimondottan hatásosak, egy kutatás szerint átlagosan 68%-kal csökkenti a tériszonyt [26], de hasonló terápia alkalmazható más pszichológiai problémák kezelésére, például fobiák, depresszió, vagy PTSD.

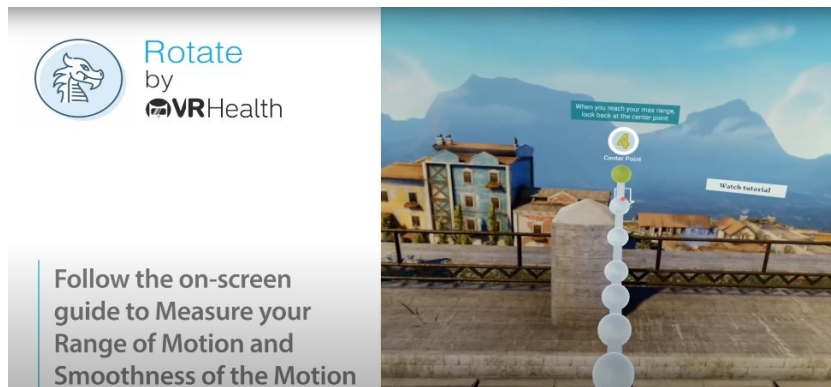
2.2.1. XRHealth

Az Egyesült Államokban, Brooklynban található XRHealth IL Ltd. vállalat kiterjesztett valóság, elsősorban virtuális valóság alapú gyógymódokkal foglalkozik. Termékeik között megtalálható rehabilitációs, terápiás szoftver, illetve ezen szoftverek használatához hardver.

Három kategóriába sorolják az applikációikat. Fizikai problémákra alkalmazható gyógymódok, például nyaki sérülés vagy fájdalom, hát sérülés vagy fájdalom, légzőszervi (post Covid) rehabilitáció stb. Neurológiai problémákra alkalmazható gyógymódok, például neurológiai rendellenességekre-, kognitív és memória zavarra alkalmazható terápiás szoftver. Illetve viselkedési problémákra alkalmazható kezelések, például stressz és szorongás, depresszió, álmatlanság, nyugtalanság, függőség, figyelemhiányos hiperaktivitás-zavar [23].

Virtuális valóság alapú gyógymódot tudnak nyújtani komplexebb betegségek kezelésére is, például Parkinson kór, amit egyszerre a fizikai és neurológiai gyógymódok kategóriába is besorolnak, vagy az autizmus spektrumzavar terápiájuk, amit a neurológiai és viselkedési kategóriákba sorolnak.

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.



6. ábra: XRHealth Rotate használat közben [30]

Nyak rehabilitációs szoftverük, a VRPhysio N-140 (Rotate) a gerincoszlopi régió hagyományos rehabilitációját és a gerincoszlop mozgástartományának felbecslését, virtuális valóságban végző szoftver. A szoftver egy egyszerű játék, amelynek gyakorlatai használhatóak hagyományos fizioterápiái, vagy önálló otthoni mozgásra [24].

A szoftver kompatibilis több virtuális valóság szemüveggel, de csak XRHealth fiókkal és Egyesül Államokbeli, Ausztráliai vagy Izraeli egészségbiztosítással lehetséges használni.

3. Funkcionális követelmények

A szakdolgozat feladatomban egy olyan szoftver elkészítése, ami a felhasználót végig vezeti egy nyak tornáztató gyakorlaton. A szoftver kompatibilis legyen VR szemüveggel a tornagyakorlatokhoz, és használható legyen számítógépen VR szemüveg nélkül is, tornagyakorlatok készítéséhez.

A program sárga gömbök segítségével vezesse végig a felhasználót a gyakorlaton. Amikor a felhasználó ránéz a jelenleg aktív sárga gömbre, a gömb tűnjön el, és jelenjen meg a következő gömb. A program képes legyen megállapítani, hogy a felhasználó mire néz a virtuális térben.

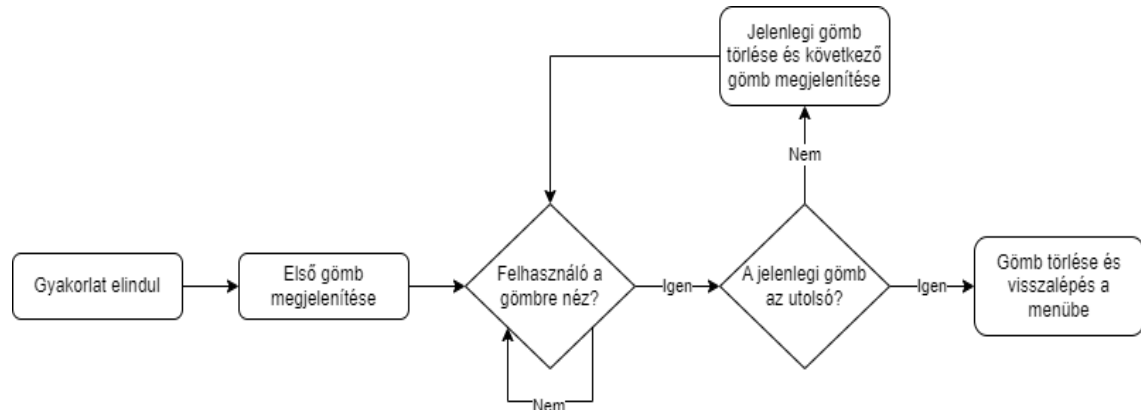
A program egy gömb pozícióját Vector3 típusként tárolja, egy gyakorlat összes gömbjének pozícióját pedig Vector3 listában tárolja.

Gyakorlat készítő módban a felhasználó tudjon lerakni sárga gömböket, amiknek a pozícióját sorrendben mentse el a program Vector3 listába, a gyakorlaton ebben a sorrendben vezesse végig a felhasználót a program.

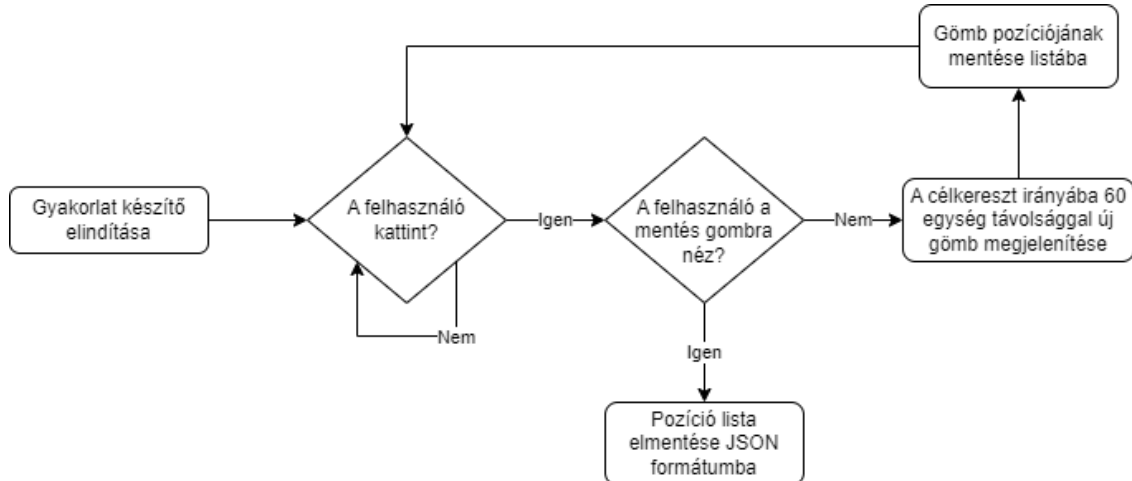
Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

Az elkészített gyakorlatot JSON formátumban tárolja a program két futás között. A Vector3 listát sorrendben, a JSON formátum sztenderdnek megfelelően szerializálja, majd mentse el JSON típusú fájlba. Minden gyakorlat saját JSON fájlba legyen mentve.

A program induláskor a JSON fájlokat nyissa meg, olvassa be, és a fájlok tartalmát szerializálja Vector3 listává, a Vector3 listákat adja hozzá egy gyakorlat tárolóhoz. A program futás közben a gyakorlat tárolóban tárolja a gyakorlatokat.



6. ábra: Gyakorlat menete



6. ábra: Gyakorlat készítés menete

4. Felhasznál technológiák

4.1. Hardver

A feladat megvalósításához olyan hardvert kellett választanom, aminek a használatával mozgékony tud maradni a felhasználó, illetve fontos a VR szemüveg súlya is, egy nehezebb típus megerőltetheti a nyakat használat közben, ami a mi esetünkben nem vezetne eredményességre.

A választásom a Oculus (ma Reality Labs) által fejlesztett, és Samsung által gyártott GearVR-ra esett, a szemüveg 2014-ben jelent meg, és egy Samsung telefont használ kijelzőként és feldolgozó egységként, ezért lényegesen olcsóbb alternatíva a tradicionális VR szemüvegekhez képest, amik használatához szükség van egy erősebb számítógépre vagy játék konzolra. Az első modellek csak Samsung Galaxy telefonokkal működtek, de később a kompatibilis eszközök listáját lényegesen kibővítették.

A GearVR elsődleges felhasználása a videójátékok, de ezen kívül sokan használják virtuális utazásra, tanulásra, és szórakozásra, GearVR platformra megjelent alkalmazásokkal a felhasználók képesek virtuális környezeteket felfedezni, filmeket vagy TV sorozatot nézni.

A GearVR erőssége a hozzáférhetőség, és hordozhatóság, mivel egy kompatibilis okostelefonnal bárhol használható. A szemüveg ezen kívül lényegesen olcsóbb, mint a tradicionális VR szemüvegek, így könnyebben megfizethető a felhasználó számára főleg, ha már rendelkezik egy, a szemüveggel, kompatibilis okostelefonnal.

Sajnos a GearVR rendelkezik néhány elég gyenge ponttal is. A VR élmény minősége függ a használt okostelefontól. és sok eszköz nem kompatibilis a szemüveggel. A grafikus és számítási kapacitást szintén limitálja az okostelefon hardvere, ami kevésbé magával ragadó és realisztikus élményhez vezethet, tradicionális VR szemüvegekhez képest. Ezen kívül a GearVR fejlesztését és támogatását megszakították 2019-ben, mivel Samsung más VR és AR termékekre fordította a hangsúlyt. Oculus továbbra is támogatja a GearVR eszközöket.

4.2. Unity játékmotor

A Unity egy népszerű motor, amit 2005-ben a Unity Technologies nevű cég adott ki, és azóta is aktívan fejleszt. Eredetileg csak az Apple által készített Mac OS X operációs rendszerre lehetett játékokat készíteni, később a támogatott operációs rendszerek számát kibővítették Windows, iOS, Android és konzolok támogatásával.

A Unity motor erőssége a könnyű kezelhetőség, és elérhetőség. Gyakori választás mind kezdő, mind tapasztalt fejlesztők körében, köszönhetően a felhasználóbarát felhasználói interfésznek, illetve a Unity téma köré épült online közösségnek, akik megosztják egymással a tudást és tapasztalatokat. A Unity motor ezen kívül rendelkezik előre elkészített eszközökkel, és elemekkel, amiket könnyen és gyorsan lehet integrálni a fejlesztett játékba.

A motor eleinte 3 nyelvet támogatott, C#, egy általános felhasználású magas szintű nyelv, amihez a motor a Mono nevű scripting API-t biztosítja, Boo, egy Python szintaktika által inspirált általános felhasználású nyelv, illetve UnityScript, egy Boo alapú JavaScript szintaktikájú nyelv, amit kimondottan a Unity motorhoz fejlesztettek. Utóbbi kettő támogatása megszűnt 2017-ben a kis számú felhasználók miatt, így a Unity mára csak a C# nyelvet támogatja.

A motor másik erőssége, hogy több platformot is támogat, így könnyedén lehet több platformra is fejleszteni minimális munkával. Emiatt Unity segítségével fejleszteni olcsóbb és effektívebb azokhoz a motorokhoz képest, amik csak egy platformot támogatnak.

A Unity legnagyobb hátránya a teljesítmény és optimalizációs problémák, főleg nagyobb projekteknél. Ezek kevesebb másodpercenkénti képkocka számhoz, és hosszabb töltési időhöz vezethet, amik ronthatják a játékos élményt. Ezen kívül a magas licenszdíjak belépési korlátot állíthatnak egyes fejlesztőknek, különösen a kezdőknek.

4.3. Verziókezelés

A Git egy népszerű verziókezelő rendszer, amelyet fejlesztők a kódbázisuk módosításainak kezelésére használnak. 2005-ben jelent meg, a Linux Kernel verziókezeléséhez készítette Linus Torvalds, és azóta a szoftverfejlesztés szabványos eszközévé vált.

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

A Git használata több okból is fontos. Először is, lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy nyomon kövessék a kódjukban idővel bekövetkező változásokat, így szükség esetén könnyebben visszaállíthatják a korábbi verziókat. Ez különösen hasznos lehet olyan projekteknel, amiken több fejlesztő dolgozik párhuzamosan, ami miatt könnyen előfordulhatnak hibák vagy konfliktusok. Ezen kívül a Git lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy leágazzanak a fő kódbázisról, így új funkciókat próbálhatnak ki anélkül, hogy befolyásolnák azt. Ezeket az ágakat később igény szerint vissza lehet vezetni akár a fő ágba, akár másik ágakba.

A Git az együttműködést is megkönnyíti, mivel több fejlesztő egyszerre dolgozhat ugyanazon a kódbázison, és változtatásaikat zökkenőmentesen egyesíthetik. Ez megkönnyíti a kódváltozások kezelését, és biztosítja, hogy mindenki a kód legfrissebb verzióján dolgozik. Továbbá a Git elágazási és összevonási funkciói megkönnyítik a kódbeli konfliktusok kezelését és a kódban felmerülő problémák megoldását.

A Git úgy működik, hogy létrehoz egy olyan tárolót, repository-t, amely a fejlesztők által végrehajtott összes kódmódosítást tárolja. Minden egyes változtatást a Git nyomon követ, amik később szükség esetén megtekinthetők vagy visszaállíthatók.

A Git egy sor más funkciót is biztosít, amelyek megkönnyítik a kódváltozások kezelését, például címkék létrehozását és egyesítését, problémák és hibák nyomon követését, valamint a kódváltozások részletes előzményeinek megtekintését. Ezek a funkciók megkönnyítik a fejlesztők számára a közös munkát és a kódbázisuk módosításainak kezelését, javítva a termelékenységét és csökkentve a hibák vagy konfliktusok valószínűségét.

A szakdolgozat feladatom megoldásához GitHub-ot választottam, mivel biztonságot ad, hogy a kódot egy távoli szerveren tudom tárolni, így bármilyen lokális problémából adódó adatvesztéskor nem veszítem el a már elkészült kódot. A GitHub honlapján le tudom követni a haladást, és probléma esetén bármikor vissza tudok állítani egy korábbi verziót. Valamint a GitHub Desktop alkalmazás felhasználói interfészével kimondottan egyszerű a Git használata, a változtatásaimat könnyen hozzá tudom adni a kódhoz (commit) és könnyen fel tudom tölteni a szerverre (push).

4.4. Integrált fejlesztőkörnyezet

A JetBrains Rider egy nagy teljesítményű integrált fejlesztőkörnyezet (IDE), amelyet .NET, ASP.NET, .NET Core, Xamarin, és Unity applikációk fejlesztésére terveztek. Számos nyelvet támogat, köztük a .NET nyelveket, mint C#, VB.NET, F#, ASP.NET Razor, web fejlesztésre használt nyelveket például JavaScript, TypeScript, jelölőnyelveket mint például XAML, XML, HTML, stílus leíró nyelveket, mint a CSS és SCSS, valamint JSON formátumot, ami szerializált objektumokat képes tárolni, és az SQL nyelvet, adatbázisokhoz

Az egyik fő erőssége a fejlett kódelemzési és refaktorálási képesség, amelyek lehetővé teszik a fejlesztők számára, hogy gyorsan és hatékonyan azonosítsák és javítsák a kódjukban lévő problémákat. Az IDE számos hibakeresési és elemzési eszközt is tartalmaz, amelyek megkönnyítik a Unity projektek teljesítmény problémáinak azonosítását és megoldását.

A JetBrains Rider Unity-vel együtt használva számos előnyt kínál más integrált fejlesztői környezetekkel szemben. Az egyik legfontosabb előny a Unity specifikus funkciók támogatása, beleértve a Unity Editor-t, és a Unity projektek hibakeresésének lehetőségét közvetlenül az IDE-ben. Ez megkönnyíti a fejlesztők számára a Unity projektekkel való munkát és a nagyobb projekteken való együttműködést más fejlesztőkkel.

A Rider számos együttműködési és verziókezelő eszközt is tartalmaz, beleértve a Git, Subversion, Mercurial, Perforce, és TFS verzió kezelőket, amiket közvetlenül a fejlesztő környezetből tudunk használni. Ez megkönnyíti a fejlesztőcsapatok számára a nagyobb projekteken való közös munkát és a kódváltozások hatékonyabb kezelését.

Más integrált fejlesztői környezetekkel, például a Visual Studio-val összehasonlítva a JetBrains Rider számos egyedi funkciót és előnyt kínál Unity applikációk fejlesztéshez. Az egyik legfontosabb előnye a keresztplatformos támogatás, amely lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy Unity projekteken számos operációs rendszeren dolgozzanak. Valamint, a Rider egyszerűbb és testreszabhatóbb felületet kínál, így a fejlesztők a számukra leginkább szükséges funkciókra és eszközökre összpontosíthatnak.

A Rider hátránya, hogy a használatához szükségünk van licenszre, míg a Visual Studio ingyenes, de szerencsére a JetBrains minden termékéhez ingyenes licenszt biztosít minden egyetemi hallgató számára.

5. Implementáció

5.1. Projekt létrehozás és beállítás

Első lépésként létrehoztam egy Git repository-t, ami a kódot és kód változtatásokat tárolja. Ezt a GitHub honlapján tudtam megtenni regisztrálás és bejelentkezés után, a New Repository gombra kattintva, majd a GitHub Desktop alkalmazásban megnyitottam a repository-t, egy lokális mappába a clone repository opcióval.

A Unity használatához telepítenünk a Unity Hub alkalmazást, és a segítségével le kell töltenünk a számunkra megfelelő Unity Editor verziót azokkal a modulokkal, amikre szükségünk lesz. Az én esetemben ez a Unity Editor 2021.3.22f1 verziója, valamint a szükséges modulok, Universal Windows Platform Build Support, Android Build Support, OpenJDK, Android SDK & NDK Tools. Ezután létre kell hoznunk egy új 3D projektet a telepített Editor verziót kiválasztva, abba a mappába, amibe létrehoztuk a Git tárolónkat.

Miután a projekt létrejött be tudjuk állítani a minimum és a target Android API szintet, amit használni szeretnénk, ezt az Edit > Project Settings > Player > Android Player > Other Settings menüpontban tehetjük meg. A Google Play elvárja, hogy a lehető legmagasabb API szintet válasszuk target API-nak, ezért a projektem API szintjét 33-ra állítottam, a minimum API szintet pedig 24-es szintre, ami az Android „Nougat” szintje, mivel a rendelkezésre álló teszt eszköz ezt az operációs rendszert használja.

Meg kell adnunk az Android SDK és NDK, OpenJDK, és Gradle elérési útvonalakat, a Edit > Preferences > External Tools menüpontban, ha a Unity nem találta meg automatikusan. Ezután meg kell nyitnunk a File > Build Settings ablakot és itt ki kell választanunk az Androidot platformként. Ezen kívül kikapcsoltam a Build App Bundle lehetőséget, hogy apk formátumú fájlt készítsen a Build opció, amit közvetlenül tudok telepíteni az okos telefonra, és kikapcsoltam az Export Project lehetőséget, mivel nem szeretném Android Studio-ban megnyitni a projektet, JetBrains Riderrel viszont igen, ezért a Edit > Preferences > External Tools menüben, az External Script Editor lehetőségnél kiválasztottam a JetBrains Rider integrált fejlesztői környezetet.

A fejlesztés során szükségem volt különböző eszközökre, ezeket a Window > Package Manager menüben tudtam hozzáadni a projektemhez. Ezek az eszközök a JetBrains Rider Editor, ami a Rider és Unity közti integrációhoz nyújt eszközöket, az

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

Oculus XR Plugin, ami a GearVR és Oculus alkalmazásokhoz szükséges, az Android Logcat ami a hardveren történő debugolást könnyíti meg, az Input System ami Unity egyik könyvtára a bemenetek könnyű feldolgozásához, a TextMeshPro ami a térben lévő szövegek megjelenítéséhez szükséges, és a Unity UI ami a programom felhasználó interfészének felépítését segíti.

TODO: VR beállítások

5.2. Jelenet és játék objektumok

A Unity Editor első megnyitásakor egy üres jelenet fogad minket, Level.unity néven. Unityben a jelenet egy olyan szint vagy környezet, amelyben a játék objektumok, karakterek és egyéb eszközök elhelyezésre és elrendezésre kerülnek. A jelenet tartalmazza az összes szükséges elemet és beállítást, amely a játék egy adott részének, például egy szintnek vagy menüképernyőnek a létrehozásához szükséges.

Jelenet létrehozásakor a felhasználó különböző játék objektumokat, például karaktereket, akadályokat, terepet és világítást, valamint hang- és vizuális effekteket adhat hozzá és konfigurálhat. Ezeket a játék objektumokat a Unity beépített eszközeivel, például a Transform eszközzel a Scene nézetben lehet manipulálni és elrendezni a jeleneten belül.

A jelenetek a Unity játékfejlesztési folyamat alapvető részét képezik, lehetővé téve a fejlesztők számára, hogy komplex játékvilágokat hozzanak létre a játék objektumok és eszközök meghatározott területekbe való rendezésével. Egy teljes játék létrehozásához több jelenet is használható, amelyek mindegyike egy-egy különböző szintet vagy környezetet képvisel.

A Unity azt is lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy a játék során zökkenőmentesen váltsanak a jelenetek között, lehetővé téve a játék különböző részei közötti zökkenőmentes átmenetet. A jelenetek használatával a fejlesztők olyan magával ragadó élményeket hozhatnak létre a játékosok számára, amelyek egy összefüggő világot érzékeltetnek.

Az én applikációmban kimondottan fontos a teljesítmény, mivel a Unity kimondottan erőforrás igényes, és Android telefonon szeretnénk futtatni a programot, amik nem rendelkeznek kimondottan erős processzorral, és mivel VR applikációról beszélünk, a legkisebb problémák, például akadozás, késés, képkockák kiesése

rosszulléthez vezethet a felhasználónál, mivel a képernyő csupán néhány centiméterre van a szemétől, így a kis problémák is könnyen észrevehetőek. Valamint Android rendszeren a jelenetek közti váltás nem történik meg azonnal Gyorsabb okostelefonoknál egy megakadasként érzékelhetjük a jelenet váltást, ami szintén rosszulléthez vezethet, lassabb okostelefonoknál pedig várakozást igényel.

Ezen okok miatt úgy döntöttem, hogy a jelenetben csak minimális játék objektumot helyezek el, és ahelyett, hogy statikus, előre felépített jelenetek között váltok, egy jelenetet használok csak, és a játék objektumokat kódból, dinamikusan hozom létre, amikor szükséges, és törlöm őket amikor már nincs rájuk szükség. Így a lehető legkevesebb erőforrást használja a program, és nincs szükség jelenetek közti váltásra sem.

5.2.1. Objektum hierarchia

Unityben a hierarchia, ahogyan a játék objektumok szerveződnek és elrendeződnek a jeleneten belül. A hierarchia a játékobjektumok közötti szülő-gyermek kapcsolatra utal, ahol egy szülő objektumhoz egy vagy több gyermek objektum kapcsolódhat. Egy objektum lehet egyszerre szülő és gyerek is.

A hierarchia több okból is fontos a Unityben. Először is, lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy komplex játékobjektumokat hozzanak létre több kisebb objektum egyetlen entitássá történő egyesítésével. Például egy autó egy versenyjátékban több kisebb objektumból, például kerekekből, ajtókból és alvázból állhat, amelyek mindegyike egy szülőobjektum alá csoportosítható. Ez megkönnyíti az autó egészének mozgatását és manipulálását, ahelyett, hogy minden egyes részt külön-külön kellene kezelni.

Másodszor, a hierarchia lehetővé teszi a játékobjektumok jobb szervezését és kezelését. A fejlesztők a hierarchiák segítségével csoportosíthatják a kapcsolódó objektumokat, és logikus struktúrát hozhatnak létre a játékukban, ami megkönnyíti a navigálást és a megértést. Ez különösen hasznos lehet, ha nagy és összetett projekteken dolgozunk.

Harmadszor, a hierarchia fontos a játékobjektumok viselkedésének szabályozásához. A szkriptek vagy komponensek szülő objektumokhoz való csatolásával a fejlesztők egyszerre irányíthatják az összes gyermekobjektum viselkedését, ahelyett, hogy minden egyes objektumon külön-külön kellene elvégezniük ugyanazokat a

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

változtatásokat. Ez időt és energiát takaríthat meg, és megkönnyíti a konzisztens és koherens játékmenet létrehozását.

Az én applikációmban azok a játék objektumok, amik konstansan léteznek, és nem törlődnek soha a program futása alatt, statikus hierarchiába vannak rendezve.

Az első ilyen objektum egy Plane nevet viselő sík. Az objektum rendelkezik egy Transform komponenssel, hogy a virtuális térben rendelkezzen pozícióval, tengelyforgással és mérettel, valamint egy Mesh Renderer komponenssel, aminek megadok egy egyszerű négyzetrács textúrájú anyagot, és így a sík négyzetrácsos lesz. Ez kelti a virtuális tér látszatát, így a felhasználó nem csak szürkeséget lát maga körül.

A következő objektum a virtuális teret megvilágító irányított fény, Directional Light néven. Az irányított fények hasznosak az olyan hatások létrehozásához, mint a napfény egy kültéri jelenetben. Az irányított fények sok szempontból úgy viselkednek, mint a nap, és úgy gondolhatunk rájuk, mint távoli fényforrásokra, amelyek végtelenül messze léteznek. Az irányított fénynek nincs azonosítható forráshelye, így a fényobjektum bárhol elhelyezhető a jelenetben. A jelenet összes objektumát úgy világítja meg, mintha a fény mindig ugyanabból az irányból érkezne. A fény távolsága az objektumoktól nincs meghatározva, így a fény nem csökken.

A hierarchia része a felhasználó interfész is, ez egy UI nevű objektum, ami rendelkezik egy Canvas komponenssel, ami az interfész elemeket mozgatja dinamikusan, hogy igazodjanak különböző méretű képernyőkhöz, valamint rendelkezik egy Canvas Scaler komponenssel, ami magát a Canvas-t méretezi át a képernyőmérethez igazodva.

A UI több gyermek objektummal is rendelkezik, egy célzó kereszttel, ami mindig a képernyő közepén jelenik meg, és segít a felhasználónak, a célzásban, valamint több debugoláshoz szükséges TextMeshPro elemet, amikre különféle üzeneteket és értékeket írtam ki a fejlesztés során, ezzel segítve a hibakeresést.

Az utolsó objektum a hierarchiában egy olyan objektum, ami csak pozícióval és gyerek objektumokkal rendelkezik. Ez az objektum, a ShiftUp, a pozíció komponensében tárolja a Plane síktól való távolságot. A gyerek objektuma, ShiftForward, szintén csak pozícióval rendelkezik, és a felhasználótól 10 egységre előre helyezkedik el. Valamint a ShiftForward is rendelkezik egy csak pozícióval rendelkező gyerek objektummal, MenuShift, ami további 40 egységre helyezkedik el, a játékos előtt.

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

Fontos megemlíteni, hogy a gyerek objektumok megörökölik a szülő objektum pozícióját, és a saját lokális pozíciójukat hozzáadva helyezkednek el a virtuális világban. Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy a ShiftUp (0, 60, 0) pozícióját megörököli a ShiftForward, aminek a lokális pozíciója (0, 0, 10), és így a virtuális világban a (0, 60, 10) pozícióban fog elhelyezkedni. Ugyan így a MenuShift megörököli a ShiftForward pozícióját, így a (0, 0, 40) lokális pozícióval, (0, 60, 50) pozícióban fog elhelyezkedni.

Ezek az objektumok azért fontosak mert a pozíciójuk használatával tudjuk megállapítani kódból, hogy hova szeretnénk a program használata közben dinamikusan játék objektumokat létrehozni. Ezzel a megoldással, ha kódból elmozgatjuk ezeket az objektumokat, referencián keresztül máshol le tudjuk kérni az új pozíciót.

Az utolsó gyerek objektuma a ShiftUp objektumnak a Player objektum, ami szintén egy üres objektum, és csak arra szolgál, hogy szülője legyen, és összefogjon két objektumot, a PlayerCapsule és PlayerCam objektumokat.

5.2.2. Player objektum

A PlayerCam objektum a jelenet fő kamerája, ezen keresztül lát a felhasználó. Rendelkezik egy Camera komponenssel, aminek a beállításában megadtam látószöveget, ami 60 fok, az égbolt (SkyBox) színét, valamint, hogy VR szemüvegen futtatva mindkét szem képe ebből a kamerából eredjen. A PlayerCam objektumhoz ezen kívül két szkript van komponensként hozzáadva.

A PlayerObj objektum egy láthatatlan objektum, és komponensei azok a szkriptek melyek a MonoBehaviour osztályból vannak származtatva. A MonoBehaviour a Unity Mono API része- Egy MonoBehaviour osztályból származtatott osztály életciklusa megegyezik annak a játékobjektumnak az életciklusával, melynek komponense. Mivel a PlayerObj statikusan a virtuális térbe van elhelyezve, ezért a program indulásakor létrejön, és a program bezárásakor törlődik. Így a komponens szkriptek mindig futnak.

5.2.3. Menü, menü elemek, és térbeli objektumok

A program használatához szükséges egy menü, ez általában a felhasználó interfész részét képezi, viszont a VR akadályokat állít elénk, nincs kurzor, amit a képernyőn mozgathatnánk, ezért a kurzor célját átveszi a célzókereszt, ami a UI része és rögzített

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

helyen van a képernyőn, a többi UI elemmel együtt, vagyis mindig a felhasználó fejével együtt forognak, és mindig ugyan akkora távolságra vannak egymástól. Emiatt lehetetlen a célzókereszttel a UI más elemeire célozni.

Erre a problémára az az egyszerű, és VR applikációknál alkalmazott megoldás, hogy a menü nem a UI része, hanem a virtuális térben lévő objektumok, amikre rá tudunk kattintani, Ray Casting segítségével. A menü elmeit és minden más objektumot, dinamikusan hozom létre kód segítségével. Ehhez segítenek a prefabok.

A prefab, a prefabricated object (előre gyártott objektum) rövidítése, egy előre elkészített játék objektum, amely többször is felhasználható a projekt során. A prefabok lényegében sablonok, amelyeket a jelenettől külön lehet létrehozni és szerkeszteni, majd szükség szerint létrehozni és a jelenetbe helyezni.

A prefabok egy vagy több játékobjektumból állhatnak, amelyek mindegyike saját tulajdonságokkal, komponensekkel és szkriptekkel rendelkezik. Ebben az esetben a MenuPrefab tartalmazza a menü gombait, amik egyszerű téglatest alakú objektumok, illetve a gombok TextMeshPro típusú szövegét, amik a téglatestek előtt helyezkednek el. Ha a menühöz egy új gombot akarok hozzáadni, csak annyi a dolgom, hogy a prefabot szerkesztem, a Scene view ablakban.

Az prefabok használata Unityben számos előnnyel jár. Időt és energiát takaríthat meg, mivel lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy a projekt során újra felhasználhassanak játék objektumokat. Valamint segít a konzisztencia és a karbantarthatóság biztosításában, mivel a prefabon végrehajtott változtatások a projekt során a prefab minden példányában megjelennek. Ezen kívül javítja a teljesítményt, mivel a prefabok használata csökkenti az egyedi játékobjektumok számát a jelenetben, és ezáltal csökkenti a játékmotor feldolgozási terhelését.

A menüt képző téglatest objektumok rendelkeznek Box Collider komponenssel, ami miatt képes más játék objektumokkal ütközni, ami nélkül nem tudnánk Ray Castot alkalmazni rajta, illetve mindegyik téglatest elem rendelkezik egy egyedi névvel, aminek a segítségével meg tudjuk különböztetni egymástól a gombokat a kódban.

5.3. Ray casting

A ray casting egy sokoldalúan felhasználható technika, amely a játék fejlesztés, számítógépes grafika, számítógépes geometria, és renderelés fontos része. A ray casting

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

alapja, hogy egy virtuális vonalat vagy sugarat, ray-t, lövünk egy objektumtól, hogy megállapítsuk, metszi-e vagy ütközik-e más objektummal. Ezzel a technikával meg tudjuk állapítani többek között, hogy két objektum ütközik-e, milyen objektumok láthatóak a játékos számára és melyek vannak takarásban, és számomra a legfontosabb, mire néz rá a játékos.

A Unity számos beépített lehetőséget biztosít a Ray casting megvalósítására, köztük a Raycast, a SphereCast, a CapsuleCast és a BoxCast. Mindegyik módszer másképp működik, és különböző típusú játék mechanizmusokra optimalizált.

A Raycast legegyszerűbb formája, és egy egyenes vonal és a jelenet más objektumai közötti ütközések észlelésére szolgál. A SphereCast egyenes vonal helyett gömb alakú sugarat vet a kezdőpont köré, a CapsuleCast hasonló a SphereCasthoz, de kapszula alakú sugarat bocsát ki, végül a BoxCast egy téglatest alakú sugarat vet ki, ezek hasznosak lehetnek nagyobb vagy összetettebb objektumokkal vagy nagy mennyiségű objektummal való ütközések észleléséhez.

Ezekben a beépített lehetőségekben kívül a Unity támogatja az egyéni Ray casting implementációkat is, így a fejlesztők saját algoritmusokat és szkripteket hozhatnak létre. Ez hasznos lehet összetettebb vagy speciálisabb játékmechanizmusok megvalósításához, vagy a Ray casting teljesítményének optimalizálásához nagy vagy összetett játékkörnyezetekben.

A Ray Casting implementálására saját megoldást használtam. A felhasználó látótere közepéből lövök sugarat. A sugarat úgy számítom ki, hogy a Camera játék objektum ViewPortPointToRay függvénynek paraméterként megadom a (0.5, 0.5, 0) Vector3 értéket, ezzel megkapok egy a képernyő közepéből kiinduló irányvektort a Camera fordulásának irányába.

Az irányvektor direction értékét megszorozom 100-zal, és az így kapott vektort a Physics Unity beépített osztály Raycast függvényével kilövöm. A függvény paraméterei a sugár kiindulópontja, a sugár hosszúsága és iránya vektorként, és out paraméter módosító kulcsszóval ellátott RaycastHit típusú változó, a függvény true eredménnyel tér vissza, ha a sugár ütközik egy objektummal, és false értékkel, hogyha nem. Ütközés esetén a RaycastHit változóban kapom meg a sugárral ütköző objektumokat, amit az out referencián keresztül érek el. A RaycastHit változóból lekérem az objektum nevét, amivel

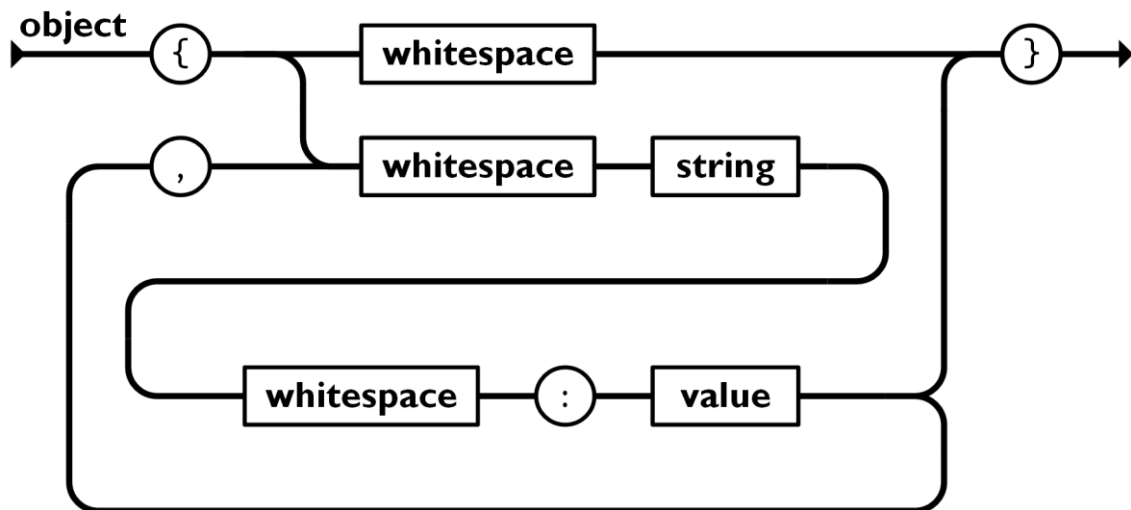
Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

a sugár először ütközött és a különböző lehetséges objektum neveket egy switch-case kezeli le.

A függvény menüknél és gyakorlat készítő módban minden képkockán lefut, de sugarat csak akkor lő ki, amikor a felhasználó kattint, mivel csak azt szeretnék megtudni, hogy milyen objektumra vagy milyen irányba kattint, és így optimalizáltabb a futás. Gyakorlat alatt minden képkockán kilőjük a sugarat, nincs szükség, hogy a felhasználó kattintson, mivel azt szeretnénk megtudni, hogy a felhasználó ránéz-e a gombokra.

5.4. Gyakorlatok tárolása

A gyakorlatok tárolását a program futása közben úgy oldottam meg, hogy egy gyakorlat közben használt gömbök pozícióját egy Vector3 listában tárolom, és az összes gyakorlatot egy Vector3 lista listában, amit az ExerciseDictionary Singleton osztály tárol. Az ExerciseDictionary osztály a program indulásakor beolvassa fájlból a gyakorlatokat, valamint segéd függvényeket biztosít, amikkel új gyakorlatot tudunk hozzáadni a gyakorlatok listájához, és le tudunk kérni index alapján gyakorlatokat.



1. ábra: JSON felépítése [33]

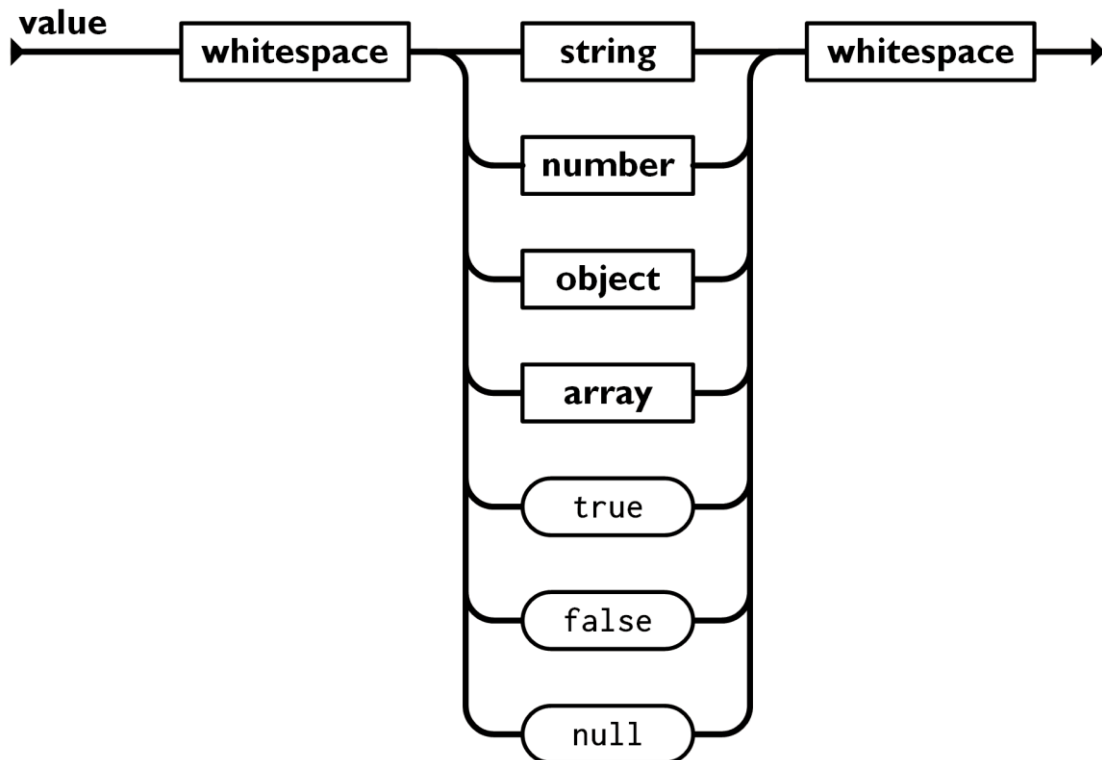
Két futás között a gyakorlatok JSON formátumként, gyakorlatonként vannak fájlba mentve. A JSON egy könnyű adatsere-formátum. Emberek számára könnyen olvasható és írható, gépek számára könnyen elemezhető és generálható. A JavaScript programozási nyelvi szabvány ECMA-262 3rd Edition részhalmazán alapul. A JSON egy olyan szövegformátum, amely teljesen nyelvfüggetlen, de olyan konvenciókat használ, amelyek ismerősek a C családba tartozó nyelvek programozói számára, beleértve a C, C++, C#,

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

Java, JavaScript, Perl, Python nyelveket. Ezek a tulajdonságok teszik a JSON-t ideális adatsere nyelvvé.

A JSON két struktúrára épül. Név és érték párok gyűjteménye például objektum, rekord, struktúra, szótár, hash-tábla, kulcsos lista, asszociatív tömb. És értékek rendezett listája például tömb, vektor, lista. Ezek univerzális adatszerkezetek, szinte minden modern programozási nyelv támogatja őket valamilyen formában, így a JSON tökéletes ilyen nyelvek közti adatcserére.

A Unity rendelkezik JSON támogatásához egy könyvtárral, a JsonUtility-vel, sajnos nekem nem sikerült működésre bírnom ezért saját szerializáló és deszerializáló függvényeket írtam, mivel csak Vector3 listákat szeretnék JSON formátumba írni és onnan beolvasni, ezért nem kell sok típust lefednem a függvényekkel.



2. ábra: JSON érték felépítése [33]

Egy gyakorlatot StringBuilder segítségével szerializálok JSON formátumba.

6. Instrukciók

Tanszékek:

Error! Use the Home tab to apply Címsor 1 to the text that you want to appear here.

- Alkalmazott Informatikai Tanszék (Nagykanizsa)
- Informatikai Rendszerek és Alkalmazásai Tanszék (Zalaegerszeg)
- Matematika Tanszék
- Rendszer- és Számítástudományi Tanszék
- Villamosmérnöki és Információs Rendszerek Tanszék

Szakok nevei:/ végzettség megnevezése

- Gazdaságinformatikus BSc - gazdaságinformatikus
- Mérnökinformatikus BSc - mérnökinformatikus
- Programtervező informatikus BSc – programtervező informatikus
- Villamosmérnök BSc - villamosmérnök
- Üzemmérnök informatikus BSc – üzemmérnök-informatikus
- Mérnökinformatikus MSc – okleveles mérnökinformatikus
- Programtervező informatikus MSc – okleveles programtervező informatikus

Irodalomjegyzék

- [1] Dong Woo Shin, Jae Il Shin, Ai Koyanagi, Louis Jacob, Lee Smith, Heajung Lee, Yoonkyung Chang és Tae-Jin Song, „Global, regional, and national neck pain burden in the general population, 1990–2019: An analysis of the global burden of disease study,” 2019.
- [2] „Nintendo Pokémon Go Plus,” Nintendo, [Online]. Available: <https://www.nintendo.hu/pokemon-go-plus/>.
- [3] „Nintendo Switch Pokéball Plus,” Nintendo, [Online]. Available: <https://www.nintendo.hu/switch-poke-ball-plus/>.
- [4] „Mixed Reality Use Cases and Challenges in 2022,” Rinf Tech, 2022. [Online]. Available: <https://www.rinf.tech/mixed-reality-use-cases-and-challenges-in-2022/>.
- [5] Drummond K.H, Houston T és Irvine T, „The rise and fall and rise of virtual reality,” *Vox Media*, 2014.
- [6] Virtual reality systems, San Diego: Academic Press Limited, 1993.
- [7] „Verifying your setup,” Vive, [Online]. Available: https://www.vive.com/eu/support/cosmos-external-tracking-faceplate/category_howto/verifying-your-setup.html.
- [8] „George Washington University Hospital,” George Washington University, [Online]. Available: <https://www.gwhospital.com/conditions-services/surgery/precision-virtual-reality>.
- [9] G. B. MD, „How Virtual Reality Can Help Train Surgeons,” *Harvard Business Review*, 2019. [Online]. Available: <https://hbr.org/2019/10/research-how-virtual-reality-can-help-train-surgeons>.
- [10] „UConn Health is training orthopaedic surgery residents using VR solutions from PrecisionOS™ and Oculus,” UConn Health, 18 Marc 2020. [Online]. Available: <https://business.oculus.com/case-studies/uconn-health/>.
- [11] „VR and the Future of Healthcare,” Cedars Sinai, 1 Sep 2020. [Online]. Available: <https://www.cedars-sinai.org/blog/virtual-reality-future-healthcare.html>.

-
- [12] Elizabeth Dyer, Barbara J Swartzlander és Marilyn R Gugliucci, „Using virtual reality in medical education to teach empathy,” *National Library of Medicine*, 2018.
- [13] L. Lagnado, „Enlisting Virtual Reality to Ease Real Pain,” *The Wall Street Journal*, 24 Jul 2017.
- [14] Melissa S Wong, Brennan M R Spiegel és Kimberly D Gregory, „Virtual Reality Reduces Pain in Laboring Women: A Randomized Controlled Trial,” 2020.
- [15] Naseem Ahmadpour, Hayden Randall, Harsham Choksi, Antony Gao, Christopher Vaughan és Philip Poronnik, „Virtual Reality interventions for acute and chronic pain management,” 2019.
- [16] L. Minor, „For Children in the Hospital, VR May Be the Cure for Anxiety,” *The Wall Street Journal*, 2018.
- [17] H. Hoffman, „Virtual Reality Pain Reduction,” University of Washington Seattle and U.W. Harborview Burn Center, 2008. [Online]. Available: <http://www.hitl.washington.edu/projects/vrpain/>.
- [18] A. Tugend, „Meet Virtual Reality, Your New Physical Therapist,” *The New York Times*, 21 Apr 2021. [Online]. Available: <https://www.nytimes.com/2021/04/21/health/virtual-reality-therapy.html>.
- [19] Burcu Metin Ökmen, Meryem Doğan Aslan, Güldal Funda Nakipoğlu Yüzer és Neşe Özgirgin, „Effect of virtual reality therapy on functional development in children with cerebral palsy: A single-blind, prospective, randomized-controlled study,” *PubMed Central*, 2019.
- [20] „MyndVR,” [Online]. Available: <https://www.myndvr.com>.
- [21] „Rendever,” [Online]. Available: <https://www.rendever.com>.
- [22] Shizhe Zhu, Youxin Sui, Ying Shen, Yi Zhu, Nawab Ali, Chuan Guo és Tong Wang, „Effects of Virtual Reality Intervention on Cognition and Motor Function in Older Adults With Mild Cognitive Impairment or Dementia: A Systematic Review and Meta-Analysis,” *PubMed Central*, 2021.
- [23] „What we treat,” XRHealth, [Online]. Available: <https://www.xr.health/what-we-treat/>.
- [24] „VRPhysio Home N-140 Rotate ID Information,” XR HEALTH IL LTD, [Online]. Available: <https://accessgudid.nlm.nih.gov/devices/07290016986099>.

Mellékletek

Mappaszerkezet

```
+pb8jv3_szakdolgozat
|   .gitattributes
|   .gitignore
|   LICENSE
|   README.md
|
+---.git
|
+---.idea
|
+---Assets
|   +---Materials
|   |       Controller.mat
|   |       Grid.mat
|   |       Skybox Light.mat
|   |
|   +---Scenes
|   |       Level.unity
|   |       Menu.unity
|   |
|   +---Scripts
|   |   +---Calculators
|   |   |       BorderCalculator.cs
|   |   |
|   |   +---Collectors
|   |   |       CoordinateDataCollector.cs
|   |   |
|   |   +---Controllers
|   |   |       CamControlPc.cs
|   |   |       CamControlVR.cs
|   |   |
|   |   +---DataClasses
|   |   |       Border.cs
|   |   |       CurrentRotation.cs
|   |   |
|   |   +---DataExtractors
|   |   |       DogData.cs
|   |   |       ForwardCapsuleData.cs
|   |   |       RotationData.cs
|   |   |       ShiftForwardData.cs
|   |   |       ShitfUpData.cs
|   |   |
|   |   \---Managers
|   |       GameManager.cs
|   |       UIManager.cs
|   |
|   +---TextMesh Pro
|   |
|   +---Textures
|   |       Grid_Light_512x512.png
|   |
|   \---XR
```

```
|
+---Documents
|       ClassHierarchy.drawio
|
+---Library
|
+---Logs
|
+---obj
|
+---Packages
|
+---ProjectSettings
|
\---UserSettings
```

Ábrajegyzék

1. ábra: JSON felépítése [33].....	28
2. ábra: JSON érték felépítése [33].....	29

Táblázatjegyzék

1. táblázat (forrás megjelölésével) [2] **Error! Bookmark not defined.**