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.



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 védésre 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](#_Toc133179149)

[1. Cél 8](#_Toc133179150)

[2. Irodalom és versenytárs elemzés 9](#_Toc133179151)

[2.1. A kiterjesztett valóság (XR) 9](#_Toc133179152)

[2.1.1. A virtuális valóság (VR) és VR eszközök 10](#_Toc133179153)

[2.2. XR az egészségügyben 12](#_Toc133179154)

[2.2.1. XRHealth 14](#_Toc133179155)

[3. Felhasznál technológiák 15](#_Toc133179156)

[3.1. Hardver 15](#_Toc133179157)

[3.2. Unity játékmotor 16](#_Toc133179158)

[3.3. Verziókezelés 17](#_Toc133179159)

[3.4. Integrált fejlesztői környezet 18](#_Toc133179160)

[4. Instrukciók 18](#_Toc133179161)

[Irodalomjegyzék 20](#_Toc133179162)

[Mellékletek 23](#_Toc133179163)

[Ábrajegyzék 25](#_Toc133179164)

[Táblázatjegyzék 26](#_Toc133179165)

Jelölésjegyzék

|  |  |
| --- | --- |
| VR: | Virtual Reality (Virtuális valóság) |
| AR: | Augmented Reality (Bővített valóság) |
| MR: | Mixed Reality (Vegyes valóság) |
| XR: | Extended Reality (Kiterjesztett valóság) |
| a: | b |

# Cél

Szakdolgozatom 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 célzom meg. A célközönséget figyelemebe 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 szakdolgozatom 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 körbejárását.

# Irodalom és versenytárs elemzés

## A kiterjesztett valóság (XR)

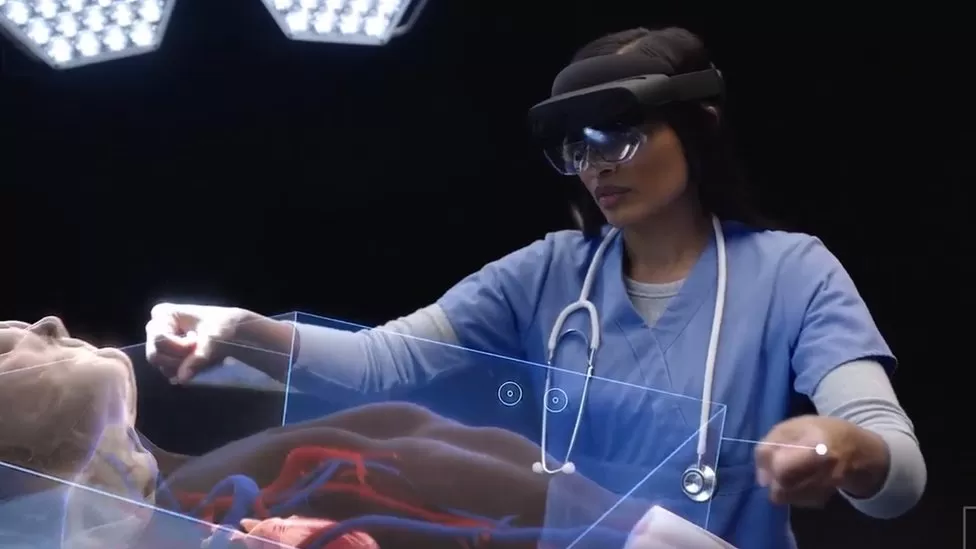
Habár mára egyre ismertebbek a különféle kiterjesztett valóság, vagy XR technológiák, mégis léteznek olyan esetek, amelyekben nehéz pontosan meghatározni, hogy egyes alkalmazások, vagy felhasználások az XR melyik alcsoportjába tartozik. A három csoport a virtuális valóság (VR), vegyes valóság (MR), illetve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

### 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].

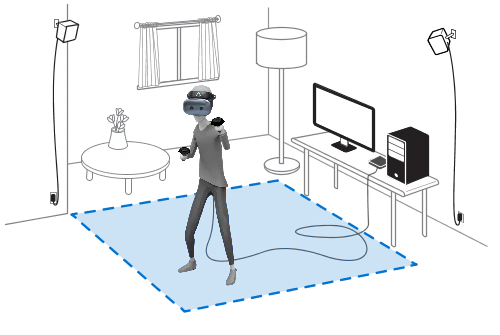
A modern VR alkalmazásokhoz mindenképpen szükséges egy VR szemüveg (VR headset), amin keresztül a felhasználó „belelát” a virtuális térbe, ezen kívül opcionálisan kézi kontroller, és szintén opcionálisan bázis állomás. A VR szemüveg tartalmaz egy magas felbontású kijelzőt, lencséket, és szenzorokat, 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 eltolt képet mutatnak, a lencsék segítenek a fókuszálásban, és csökkentik a szem terhelését. A két képet az agy összemossa, így teremtve mélység- és térérzetet.

A kontrollerekkel képes a felhasználó interakcióba lépni a virtuális környezettel. A legtöbb VR szemüveghez tartozik kontroller, de léteznek olyanok, amik kontroller 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 kontroller 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 kontroller 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 feleszereltséggel, és eltérő technológiákkal, ezek függenek a szemüveg gyártójától, illetve a felhasználási céljától. A valósághű 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.



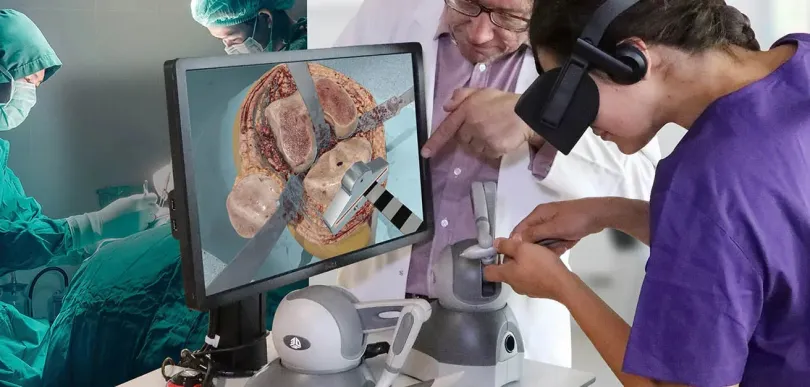
3. ábra: bázis állomások elhelyezése [7]

## 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 Harward Business Review tanulmány szerint a VR környezetben végzett oktatás 230%-ban javította a résztvevők sebészeti teljesítményét, hagyományos módszerekhez képest [9].

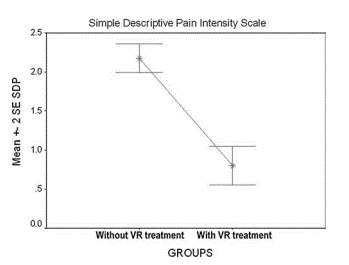
A UConn Health PrecisionOS és Oculus VR megoldásokat használ ortopédia képzéshez. Ez a hagyományos holttesteken való gyakorláshoz képest lényeges mennyiségű időt és pénzt takarít meg, mivel így egy beavatkozást többször is el tudnak végezni [10].



4. ábra: Orvoshallgató VR környezetben gyakorol [12]

Vannak kórházak, amik olyan VR megoldásokat használnak, amikkel az orvosaik jobban megértik a betegeik 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 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 fájdalmaktól 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 nélküle [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 késztető 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 javíthatóak 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.

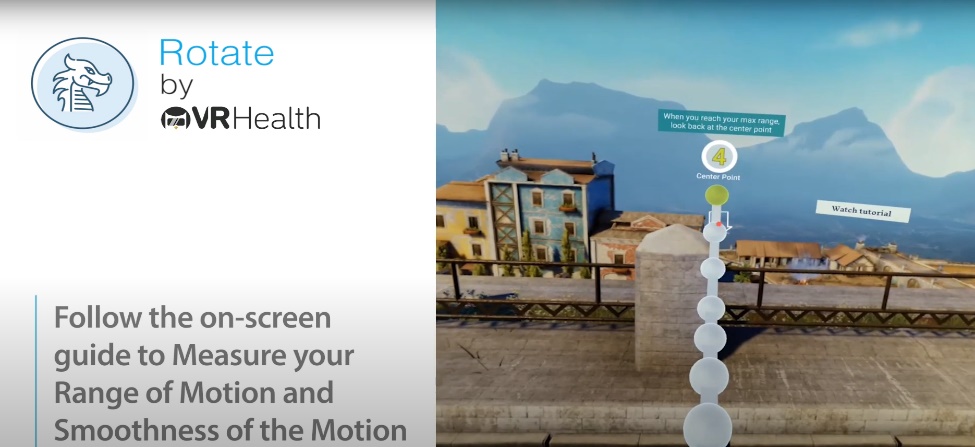
Mentális egészséget segítő VR alkalmazások használhatóak szorongás vagy trauma kezelésére, például autóbalesetet szenvedő személynek biztosíthat expozíciós terápiát pszichológus, biztonságos környezetben visszaszoktathatja az utcai környezetbe [25]. A VR általi expozíciós terápiák kimondottan hatásosak,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

### XRHealth

Az Egyesült Államokbeli, 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.



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 fizikoterápiai, 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.

# Felhasznál technológiák

## 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.

## 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 másodpercekénti 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.

## 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.

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 projekteknél, 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 termelékenységet és csökkentve a hibák vagy konfliktusok valószínűségét.

## Integrált fejlesztői környezet

A JetBrains Rider egy integrált fejlesztőkörnyezet (IDE), amelyet több programozási nyelv, köztük a C# és a Unity használatára terveztek. Különösen alkalmas a Unity fejlesztéséhez, mivel számos olyan funkciót kínál, amelyek megkönnyítik a kódmódosítások kezelését és a más fejlesztőkkel való együttműködést. A Rider egyik fő erőssége a fejlett kódelemzési és refaktorálási képességek, amelyek segítségével a fejlesztők gyorsabban és hatékonyabban azonosíthatják és javíthatják a kódjukban lévő problémákat. Ez olyan funkciókat foglal magában, mint a kódkiegészítés, a kódkiemelés és a kódnavigáció, amelyek megkönnyítik a kód írását, hibakeresését és karbantartását.

A Rider egy sor együttműködési és verziókezelési eszközt is biztosít, beleértve a Git, a GitHub és más verziókezelő rendszerek beépített támogatását. A Rider emellett tartalmaz egy sor hibakeresési és profilkészítési eszközt, amelyek segítségével a fejlesztők azonosíthatják és javíthatják a kódjukban lévő teljesítményproblémákat.

# Implementáció

## Raycast

A Ray casting a játékfejlesztésben, különösen a Unity játékmotorban használt technika, amely a 3D térben lévő objektumok közötti ütközések és kereszteződések észlelésére szolgál. A sugárvetítés alapgondolata, hogy egy virtuális vonalat vagy "sugarat" vetítünk az egyik objektumtól a másikig, hogy megállapítsuk, metszik-e egymást vagy ütköznek-e egymással. Ez úgy valósul meg, hogy egy adott pontból egy adott irányba egy sugarat bocsátunk ki, és ellenőrizzük, hogy a sugár keresztezi-e az útjába eső objektumokat.

A játékfejlesztés során a sugárnyalábolás számos gyakori játékmechanika, például a lövés, a célzás és az ütközésérzékelés megvalósításának kritikus technikája. Például egy első személyű lövöldözős játékban a sugárvetés segítségével határozható meg, hogy a játékos fegyveréből kilőtt golyó eltalál-e egy ellenséget vagy egy falat. Hasonlóképpen, egy versenyzős játék is használhatja a sugáröntést annak megállapítására, hogy a játékos autója ütközött-e egy akadályba vagy egy másik járműbe a pályán.

A Unity számos beépített lehetőséget biztosít a sugáröntés megvalósítására, köztük a Raycast, a SphereCast, a CapsuleCast és a BoxCast. Mindegyik módszer kissé másképp működik, és különböző típusú játékmechanizmusokra optimalizált.

A Raycast a sugáröntés legalapvetőbb formája, és egy egyenes vonal és a jelenet más objektumai közötti ütközések észlelésére szolgál. A SphereCast hasonló a Raycasthoz, de egyenes vonal helyett gömbsugarat vet, ami pontosabb ütközésérzékelést tesz lehetővé. A CapsuleCast hasonló a SphereCasthoz, de kapszula alakú sugarat bocsát ki. Végül a BoxCast egy téglalap alakú prizma alakú sugarat vet ki, ami hasznos lehet nagyobb vagy összetettebb objektumokkal való ütközések észleléséhez.

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

# Instrukciók

Tanszékek:

* 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, Y oonkyung 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,” Harward 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: ábrafelirat (ha szükséges, akkor a forrás megjelölésével) [1] 11](#_Toc97890941)

Táblázatjegyzék

[1. táblázat (forrás megjelölésével) [2] **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc97890942)