

Instruções Do Uso Da Classe Imported_ActivateInformation: A classe deve ser arrastada sobre um objeto do Unity. Os campos da classe que ficam visíveis para o usuário no inspetor, permitem definir a operação a ser realizada e configurar as preferências do usuário, e em vários deles, devem ser arrastados elementos necessários (marcadores, elementos 3D etc.), que deverão ser criados e posicionados na cena do Unity pelo usuário.

A seguir, são explicados em detalhe os campos da classe e seu uso, nota-se que no caso de não fazer a inicialização default (disponível através de ActivateInformationE), todos os elementos que for necessários deverão ser criados e posicionados pelo usuário:

- Marker1: Neste campo arrasta-se o marcador principal vinculado ao objeto, este é o marcador que vai ter como filho (na hierarquia do Unity) o objeto sobre o qual vai ser ativada informação adicional.
- Marker2: Neste campo arrasta-se o marcador de controle, que vai permitir ativar a informação adicional sobre o objeto quando estiver junto do outro marcador.
- MyObject: Neste campo arrasta-se o objeto sobre o qual vai ser ativada a informação adicional. Este objeto deve ser colocado como filho do marcador arrastado em Marker1 e será alterado quando o importador carregar os modelos para o modelo específico.
- InformationFollowARCamera: Quando esta opção estiver ativada, permite que a informação adicional a ser ativada sobre o objeto, possa seguir automaticamente a orientação da câmera ficando sempre legível. A orientação do texto no caso de não seguir a camera é fixa definida no editor.

Opções com InformationFollowARCamera ativada:

- MyARCamera: Neste campo arrasta-se a ARCamera do Unity que está sendo usada na cena atual.
- InformationSpeed: Este campo permite definir a velocidade da informação adicional para seguir a orientação da Camera.
- Texts3D: Através de Size, deve ser definida a quantidade de elementos 3D Text do Unity a serem usados, os quais devem ser arrastados nos campos Element disponíveis.
- UseLine: Quando esta opção estiver ativada, permite usar linhas que irão desde um ponto de origem no objeto, definido pelo usuário, até os elementos usados como informação adicional (3D Texts, Sprites ou Images), sendo disponível uma linha para cada um desses elementos. Os pontos de origem respectivos deverão ser definido no arquivo model1.txt (explicado melhor em "Tutorial Classe Imported_ActivateInformation")

Opções com UseLine selecionada:

- Points: Permite definir o ponto de origem para cada uma das linhas. Assim, nos campos Element disponíveis, devem ser arrastados GameObjects vazios do Unity que representarão esses pontos, e deverão ser posicionados no lugar desejado do objeto principal.
- UseIconForPoints: Quando esta opção estiver ativada, permite mostrar ícones nos GameObjects vazios que representam os pontos, visando fazer eles visível para o usuário e facilitar sua localização enquanto cria a cena. Nota-se que estes ícones só serão visíveis na vista da cena do Unity como ajuda visual, e não na execução. Ícones próprios do Unity também podem ser usados ao invés destes.
- StartWidthLine: Permite definir a largura inicial das linhas.
- EndWidthLine: Permite definir a largura final das linhas.
- StartColorLine: Permite definir a cor inicial das linhas.
- EndColorLine: Permite definir a cor final das linhas.

Instruções Do Uso Da Classe Imported_ActivateInformationE: A classe deve ser arrastada em um objeto do Unity que já possui a classe Imported_ActivateInformation, mantendo esta última classe com todos seus campos por default. Após ser feita a inicialização, recomenda-se remover a classe ActivateInformationE e por fim criar os arquivos models.txt e model1.txt na pasta Assets/StreamingAssets (explicados em “Tutorial Classe ActivateInformation”).

Nota: Um tutorial de exemplo, usando a classe Imported_ActivateInformation e sua inicialização default com Imported_ActivateInformationE, é fornecido para maior compreensão em “Tutorial Classe Imported_ActivateInformation”. Nota-se que o tutorial apresenta como usar ActivateInformation de um jeito isolado, já um tutorial para usar Imported_ActivateInformation junto com perguntas criadas com o *Framework* (usando I_QuestionController1 ou QuestionController2), é fornecido em “Tutorial Uso Classe Imported_ActivateInformation Em Perguntas”.