

➤ **Classe Imported_ActivateInformation**

Classe localizada na pasta MainScripts do *Framework*, que permite ativar diferentes tipos de informações adicionais sobre um objeto 3D em RA importado em tempo de execução, através do uso de um marcador de controle (ou seja, colocando um marcador de controle junto do marcador principal vinculado ao objeto 3D). As informações adicionais ativadas são textos em 3D em RA, carregados por arquivos .txt alteráveis que podem ainda ser ativados acompanhados de linhas que lhes permitam indicar pontos específicos do objeto. As figuras 1 e 2 apresentam esboços utilizando as funcionalidades faladas.

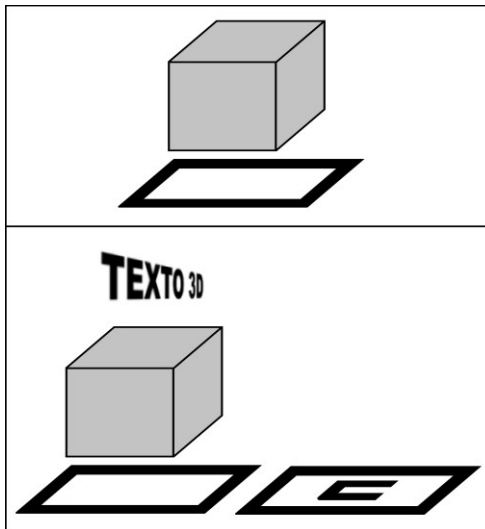


Figura 1: A imagem acima apresenta um objeto com seu marcador vinculado, já a imagem embaixo apresenta a mesma cena acrescentando o marcador de controle “C”, o qual faz ativar um texto 3D (usado como informação adicional) sobre o objeto.

Inicialização Default Da Classe: O Framework oferece através da classe Imported_ActivateInformationE a possibilidade de fazer uma inicialização padrão para uma das funcionalidade da classe Imported_ActivateInformation, ver mais detalhes na classe Imported_ActivateInformationE.

➤ **Classe Imported_ActivateInformationE**

Classe localizada na pasta EditMode, que permite criar automaticamente os elementos necessários para fazer uma inicialização padrão da classe ActivateInformation, após a criação dos arquivos essa funcionalidade estará pronta para ser executada (no caso, a funcionalidade de ativar textos em 3D sobre um objeto através de um marcador de controle).