

Documento Prueba Tecnica NEDIAR

Santiago Diaz Ospina

Descripción:

El Proyecto se centra en crear un juego de realidad aumentada que simule un pokemon GO con solo 5 pokemones y que cada vez que vea un pokemon será registrado en la pokedex, si se captura se mostrara en la pokedex si esta capturado o no.

Aspectos Generales:

Se utilizo la la versión de Unity 2020.3.18f1, y la versión de Vuforia 10.7.2.

La plataforma de la aplicación es Android.

Arquitectura:

- **Camara**

Para la cámara de realidad aumentada se utilizo el SDK de Vuforia y detección de image targets.

- **Pokemones**

Se utilizo 5 modelos 3D para los pokemones los cuales aparecen en el image target de forma aleatoria, estos pokemones contienen como atributos nombre, tipo, estado de captura e imagen.

- **Pokebola**

Se utilizo una esfera la cual es lanzada por medio de un botón que le añade una fuerza de impulso al rigidbody de la misma, al entrar en contacto con el pokemon actualiza el estado de captura del pokemon en la pokedex si es captura y genera un nuevo pokemon en el image target.

- **Pokedex**

Se utilizo un panel que registra el pokemon cuando se ve, que es actualizado cuando la pokebola captura un pokemon y añade otro pokemon cada vez que ve uno nuevo.