

Una applicazione didattica di un sistema di realtà aumentata

Marco Bianchetti

Cartella “Applicazione”:

contiene tre versioni dell'applicazione compilata per tre diverse versioni di Android (2.3.1, 3.0, 4.0) e un file readme dedicato all'app.

Cartella “MOSBlenderModuli”:

sono contenuti i modelli delle strutture del transistor sviluppati utilizzando Blender (<http://www.blender.org>) e utilizzati nel progetto sviluppato con Unity.

Cartella “MOSUnityAR”:

contiene tutti i file relativi al progetto sviluppato utilizzando Unity Pro (<http://unity3d.com>) e Vuforia 3.0 (<https://www.qualcomm.com/products/vuforia>) (<https://developer.vuforia.com>) per la creazione della applicazione di realtà aumentata.

Per aprire la scena: MOSUnityAR/Assets/Scenes/MainScene.unity