VR Nek revalidatie

**Datum:** 15 mei 2018

**Team leden:** Sebastiaan Commandeur

**Overzicht:** Met dit project wordt er een VR product ontwikkelt waarbij de gebruiker zich meer vermaakt met de oefeningen die hij doet bij het herstellen van klachten aan zijn nek. De oefeningen wordt vervangen door een spel waarin de gebruiker kogels moet vangen in slow motion door naar de kogel te kijken. Bij deze VR app ligt de voornaamste focus op het herstellen van de klachten van de nek, de funfactor is een plus.

**Software:** Software die we nodig hebben en waarom

* Unity 3D : om het product in te maken
* Visual studio : om code te schrijven
* Maya : om de models in te maken
* Photoshop : om de textures in te maken

**Hardware:** Hardware die we nodig hebben en waarom

* Laptop : om het product op te maken
* Mobiel : om het product op te testen/gebruiken

**Platform:**

* Android, iOS : de meeste smartphones maken

gebruik van dit systeem dus is het

handig het hierop te doen

**Aanbevolen apparaat:** hierop draait het product perfect op

Android : Android 6.0 marshmallow en omhoog

iOS : iPhone 7 en omhoog

**Minimaal apparaat:** hierop is het product nog te gebruiken

Android : Android 4.4 kitkat en omhoog

iOS : iPhone SE en omhoog

**Engine:** Welke engine en waarom

Unity engine : hierin heb ik het meeste ervaring in

**Folder structuur:** Wat gaat in welke folder

Scripts folder : hierin gaan de scripts

Prefabs folder : hierin gaan de prefabs

3D models folder : hierin gaan de models

Textures folder : hierin gaan de textures

Scenes folder : hierin gaan de scenes

Audio folder : hierin gaan alle geluiden

**File types:** alle file types die we gebruiken en hun doel

.APK : dit is voor de mobiele build

.PNG /JPG : voor textures en andere 2D art

.CS : fileformat voor scripts

.FBX : fileformat voor models

.MP3 / .WAV : voor audio files

.UNITY : voor scene files

**Version control:**

GitHub : dit is een hele bekende version control

en is makkelijk in gebruikt

**Technische Keuzes:**

Rendering en view : De VR prefab camera van GoogleVR

Scenemanagement : 1 startschermscene en 1 gamescene

Interface : Je doet alles door ernaar te kijken

vanwege de VRreticlepointer