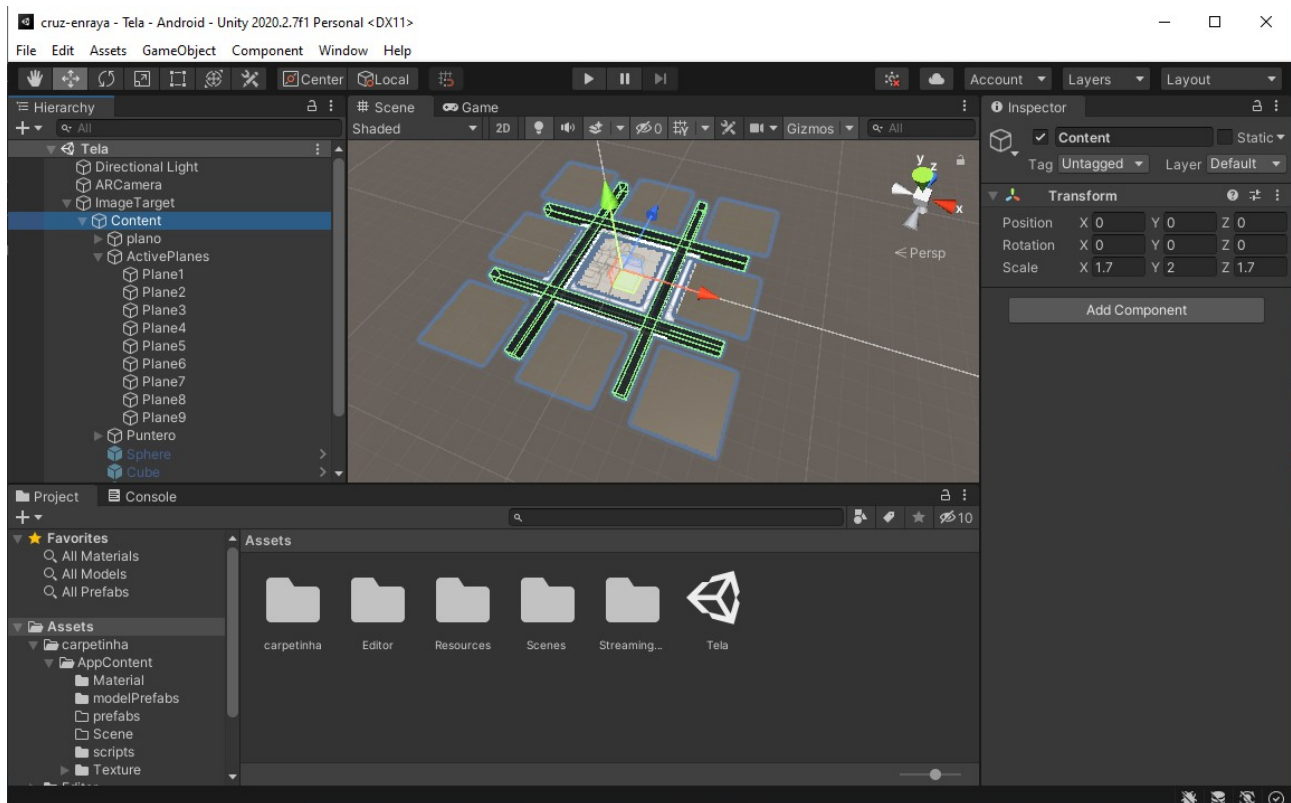


Proyecto tres en raya con Realidad aumentada

Enlace repositorio Git: https://github.com/Sverde-dot/Vuforia_Projecto

Tomando como ejemplo la prueba inicial en vuforia de crear una figura o objeto apuntando a una foto a traves de la camara podemos vincular objetos a esta, por ejemplo figuras geometricas, planos, videos o interfaces. Asi que probando con lo que podemos añadir a nuestro proyecto podemos hacer un plano como este para nuestro juego añadiendolo desde el propio unity



(Apartado para explicar la imagen paso a paso)

Para empezar añadi al ImageTarget de Vuforia los objetos con los que voy a trabajar para recrear el juego del tres en raya.

Primero cree un objeto vacio al cual añadi cubos para intentar hacer un #, donde se va a jugar al juego y ver la separacion entre las casillas.

Luego dentro de cada hueco que tenemos despues de hacer el plano donde jugar añadir 9 paneles planos para indicarle al jugador donde puede jugar y dentro de estos otros 9 objetos vacios donde poder trabajar para crear el juego y que funcione.

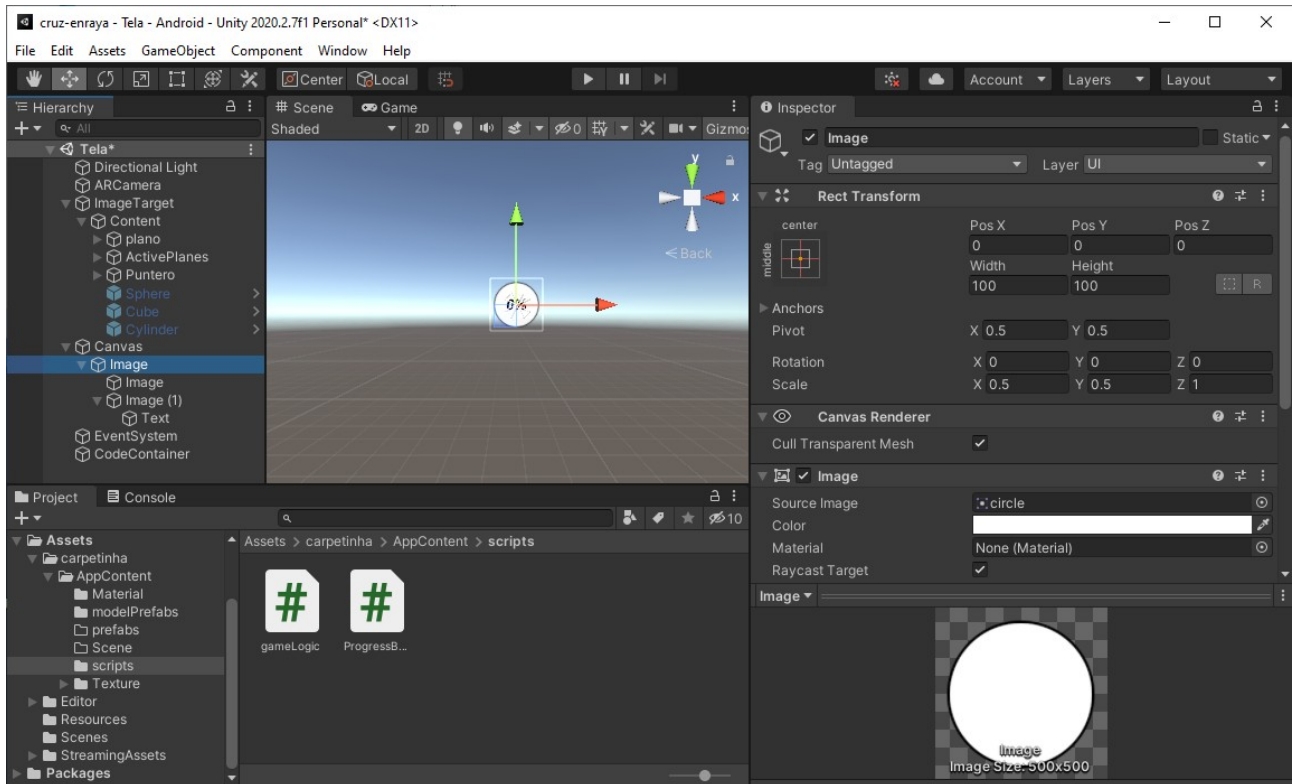
Por ultimo creo 3 figuras un cubo(servira para hacer las X del jugador) , una esfera (estas serviran para hacer de O) y un cilindro para hacer de raya para terminar el juego de forma visual

Con estos objetos basicos añadidos al proyecto tendríamos lo necesario para aparentar que estamos jugando a un tres en raya.

Ahora con el ImageTarget y su contenido necesitamos unas pocas cosas para terminar

Necesitaremos un canvas con unas pocas cosas, primero haremos una especie de puntero en el medio este servira para decirle al jugador a donde apuntar con la camara para poder jugar

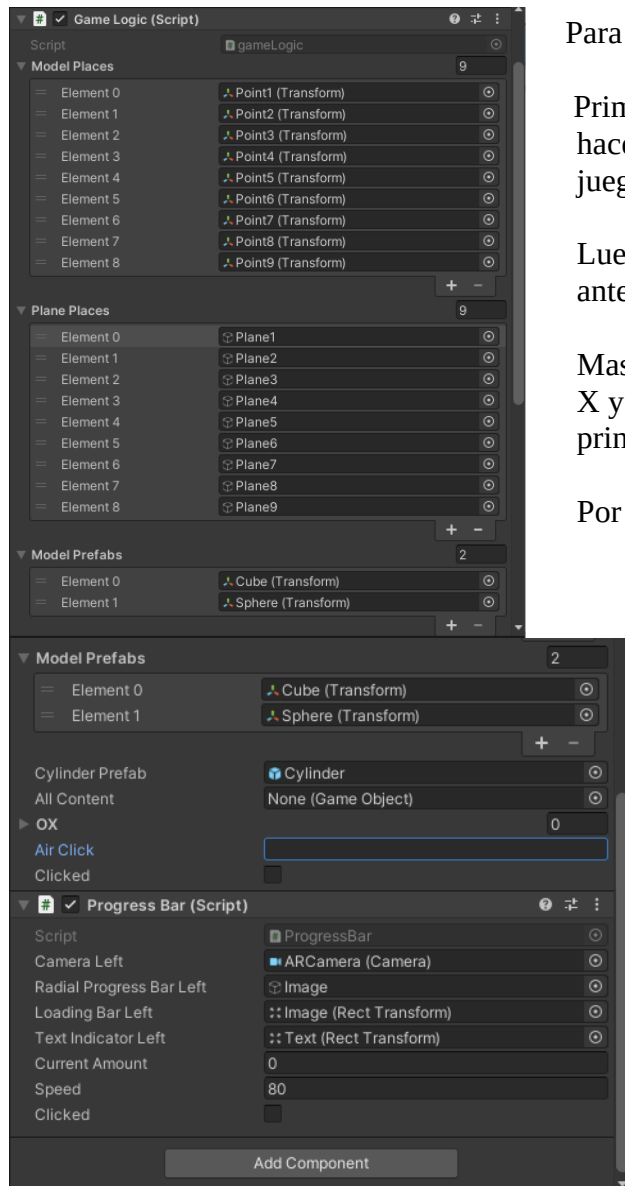
luego para hacer al juego mas claro vamos a poner un cuadro de texto con un porcentaje para afirmar que seleccionamos una casilla



Parte del código

Para empezar quiero resaltar que el código no es mío ya que es de un ejemplo de otro proyecto pero podemos utilizarlo para nuestro juego

Scripts del proyecto: https://github.com/Sverde-dot/Vuforia_Project/tree/main/scripts



Para resumir de forma rápida.

Primero detectamos primero los 9 paneles que van a hacer de modelo que servirán para posicionar nuestro juego.

Luego enlistaremos puntos dentro de los modelos anteriores para poder guardar la información.

Más abajo tenemos los elementos para añadir las X y O estas serán el cubo y la esfera que creamos al principio

Por último añadimos el tubo

Para acabar con el código añadimos la cámara el puntero que creamos en el canvas y el porcentaje para confirmar que estamos confirmando una casilla