

Crear un nuevo proyecto de AR dirigido a estudios de arquitectura. En este caso, suponemos que, desde un estudio de arquitectura nos mandan el siguiente plano



Nos piden que desarrollemos una aplicación que nos permita ver la alzada de ese plano y que nos muestre información de las distintas estancias del edificio. Debemos de tener un Canvas visible en todo momento que nos muestre:

- En la parte superior y centrado el nombre del proyecto, ejemplo “Edificio DAM”
- Un Slider que nos permita subir la intensidad del GameObject de iluminación introducido en la escena.
- Un segundo Slider que nos permita aumentar o reducir la escala del edificio en 3D. **Consejo, utilizar el LocalScale.**
- Un botón que tenga forma de linterna y nos permita encender la linterna del móvil o apagarla.

Para hacer esto utilizar el siguiente código:

using System;

using Vuforia;

CameraDevice.Instance.SetFlashTorchMode(true/false);

En el momento de visualizar el Target, nos debe aparecer la geometría 3d con las siguientes características:

- Letreros especificando cada una de estas estancias. Estos letreros deben de estar personalizados y deben de ser semitransparentes.
- De los letreros, aparecerán unas flechas señalando de una forma más clara la estancia.

Para la realización de la práctica disponéis de la imagen que utilizamos como target y de la geometría creada en Scketchup.

- Desactivar las cámaras del modelo del edificio.

Por último se pide que utilicéis la herencia de la clase abstracta que nos proporciona Vuforia, ***DefaultObserverEventHandler***