Министерство образования Республики Беларусь Учреждение образования БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей Кафедра программного обеспечения информационных технологий Дисциплина: Разработка программного обеспечения для мобильных платформ

ОТЧЕТ

По лабораторной работе №4

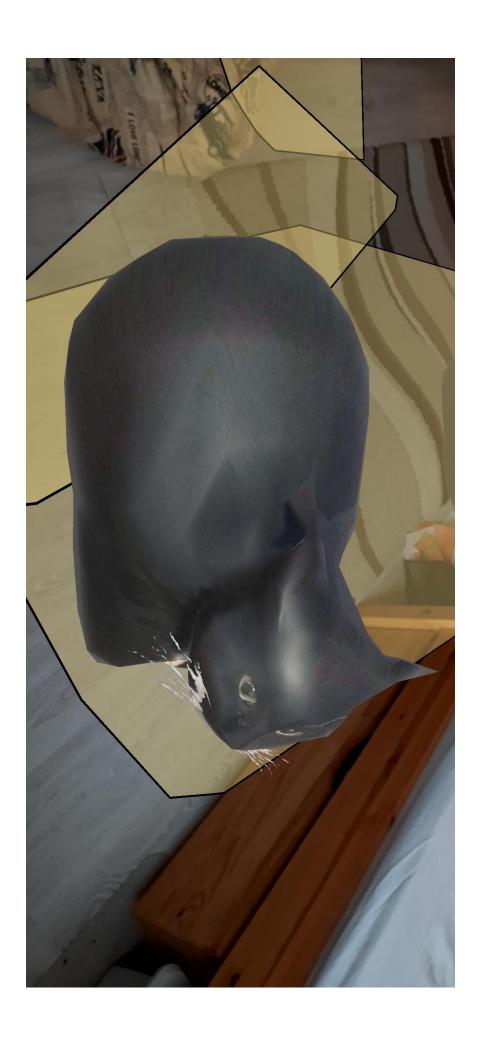
Тема работы: «AR»

Выполнил:

студент: гр. 051006

Проверил: Коловайтис Н. А.

Шуляк А.В.



```
Исходный код:
ARController.cs:
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine.XR.ARFoundation;
using UnityEngine;
public class ARController: MonoBehaviour
  public GameObject MyObject;
  public ARRaycastManager RaycastManager;
  // Start is called before the first frame update
  void Start()
  {
  }
  // Update is called once per frame
  void Update()
  {
     if (Input.touchCount > 0 && Input.GetTouch(0).phase == TouchPhase.Began)
     {
        var touches = new List<ARRaycastHit>();
        RaycastManager.Raycast(Input.GetTouch(0).position, touches,
UnityEngine.XR.ARSubsystems.TrackableType.Planes);
        if (touches.Count > 0)
          GameObject.Instantiate(MyObject, touches[0].pose.position,
touches[0].pose.rotation);
     }
  }
}
CatController.cs:
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class CatController: MonoBehaviour
  // Start is called before the first frame update
  void Start()
  {
  }
  // Update is called once per frame
  void Update()
     // TODO: Rotate around (0,1,0)
  }
}
```