

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

Шуляк А.В.

Проверил:

Коловайтис Н. А.



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)
    }
}
```