**Specifikacija općeniti funkcionalnosti za VR**

Prilikom pokretanja aplikacije prvo se treba pojaviti glavni izbornik sa sljedećim stavkama:

- prikaz interaktivnog iskustva (videoigra, lekcija, što god je centralni dio VR iskustva)

- prikaz lekcije s određenim edukacijskim sadržajem (u obliku slika, teksta, animacije i sl.)

- odabir kviza za provjeru znanja

- stavka za prikaz kontrola - opis kontrola za interaktivno iskustvo (opcionalno, ako je potrebno)

Na glavnom izborniku bilo bi dobro da negdje piše neki naziv VR iskustva (najbolje na vrhu), a također da piše naziv i predmeta za koji se VR iskustvo veže. Vjerojatno bi bilo dobro da negdje na dnu piše i RCK Sisak.

Također, na početnom ekranu trebaju biti i jasno vidljive upite kako se navigira/upravlja aplikacijom (osnovne stvari definirane podnaslovom specifikacija navigacije).

**Specifikacija navigacije**

U glavnom izborniku, prikazu lekcije i kvizu, treba koristiti standardizirane kontrole. Iz kontrolera ruku trebaju izlaziti zrake kojima se treba uperiti u interaktivne gumbe (ili što god se već koristi, a da je interaktivno). Pritiskom na gumbe **Right/Left Trigger** (gumbi koji se nalazi na kontrolerima ispod kažiprsta lijeve/desne ruke) se radi odabir iz interaktivnih izbornika/prikaza lekcija/kviza.

Također, potrebno je implementirati da se iz interaktivnog iskustva, lekcije ili kviza u svakom trenutku korisnik može vratiti na glavni izbornik pritiskom na tipku **Start** (tipka s tri vodoravne crte na lijevom kontroleru).

Sve ostale vrste navigacija/upravljanja VR iskustvom treba staviti pod prikaz kontrola iz glavnog izbornika (ako je to potrebno).

**Specifikacija lekcije**

Prikaz lekcije se može napraviti u bilo kojoj formi koja uključuje neki tekst, slike, eventualno animacije.

**Specifikacija kviza**

Kviz se sastoji od prikaza panela na kojemu se prikazuju:

- pitanje na koje korisnik treba odgovoriti

- četiri ponuđena odgovora

- informacija o broju/postotku točno odgovorenih pitanja

- tajmer koji prikazuje koliko je vremena ostalo za odgovaranje na pojedino pitanje (opcionalno)

Ako korisnik odabere točan odgovor, potrebno je na neki način zelenom bojom dati korisniku povratnu informaciju da je odgovorio točna na postavljeno pitanje. Jednako tako, ako igrač ne odabere točan odgovor, crvenom bojom treba naznačiti da odabran odgovor nije točan te opet zelenom bojom naznačiti koji odgovor je bio točan.

Udaljenost pogleda igrača u odnosu na panel s pitanjima treba biti takav da panel s pitanjem i odgovorima bude u potpunosti u vidnom polju korisnika, najbolje da panel ispunjava cijelo vidno polje korisnika.

Najelegantiniji način prelaska s pitanja na pitanje je da se nakon prikaza je li korisnik odgovorio točno na pitanje prijelaz na iduće pitanje radi automatski nakon otprilike 5 sekundi. Ako se implementira tajmer za odgovoaranje na pitanje, za odgovaranje na pitanje bi trebalo biti dovoljno otprilike 30 sekundi.

**Specifikacija prikaza kontrola**

Najelegantiniji način je staviti sliku lijevog i desnog kontrolera kako bi korisnik mogao vidjeti koji gumb se gdje nalazi te onda na neki način označiti koja akcija se izvršava na pritisak pojedinih gumba uz odgovarajući tekstualni opis.