

3DPernikGuide

Автори: Алекс Милчов и Давид Иванов

Научен ръководител: Людмил Велинов
Ст. учител теоретично обучение в ПГИ – гр. Перник



Средновековна пернишка крепост

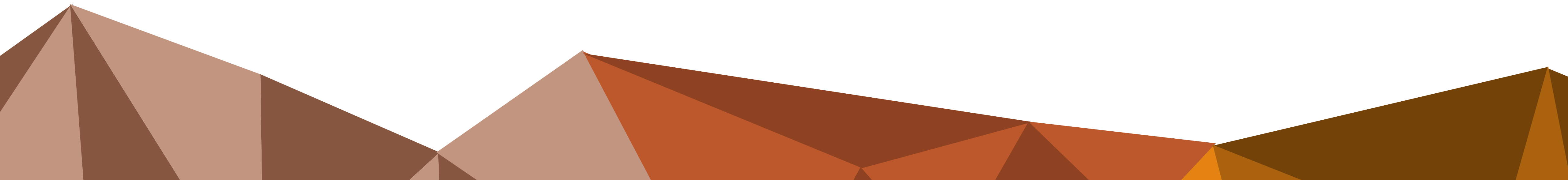


Подземен минен музей



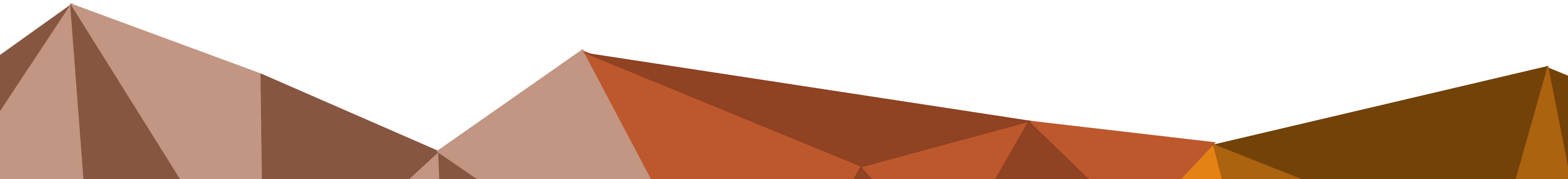
Цел на приложението

Проектът представлява една виртуална разходка из най-известните забележителности на град Перник. В нея се включват 3D модели на находки и исторически артефакти, които могат да бъдат разгледани с помощта на сканиране на QR код или засичане на геолокацията на потребителя.



Предназначение

Приложението цели да се покажат най-известните забележителности на град Перник, чрез едни от най-модерните и интерактивни технологии на двадесет и първи век, а именно 3D моделите и тяхната визуализация.

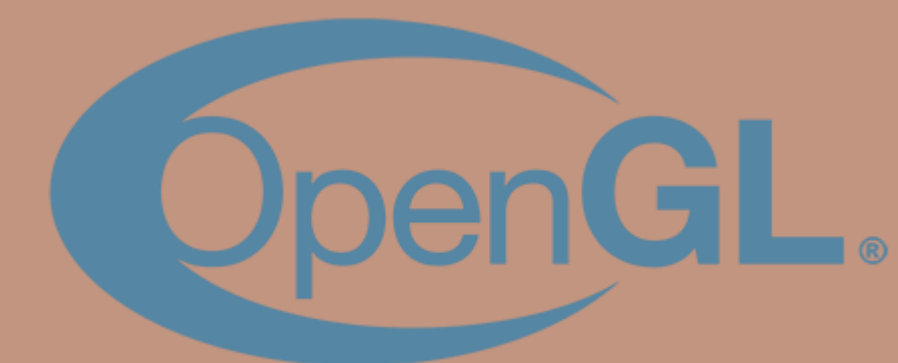
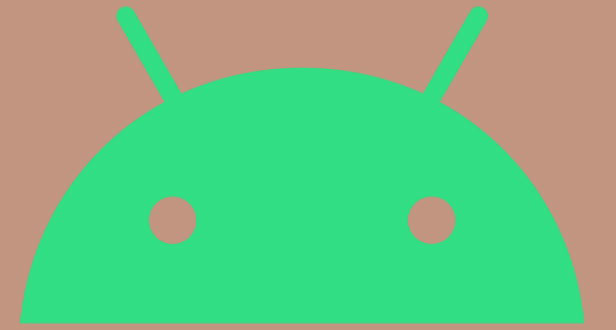


Етапи на разработка

- ✓ 1. Установяване на темата на разработка
- ✓ 2. Сключване на договор с РИМ – гр. Перник
- ✓ 3. Проучване на забележителностите
- ✓ 4. Изграждане на функционален план
- ✓ 5. Избор на технологии
- ✓ 6. Изграждане на логически план
- ✓ 7. Разработка, тест и публикация

Езици и технологии - Приложение

- ✓ **Android**
- ✓ **Java**
- ✓ **MPAndroidChart**
- ✓ **Room**
- ✓ **ButterKnife**
- ✓ **RxJava**
- ✓ **Retrofit**
- ✓ **Zxing**
- ✓ **Glide**
- ✓ **OpenGL**
- ✓ **XML**
- ✓ **SQLite**



Езици и технологии - Сървър

- ✓ PHP
- ✓ SQL
- ✓ Laravel
- ✓ Composer
- ✓ JSON
- ✓ MySQL



Главни проблеми при разработка

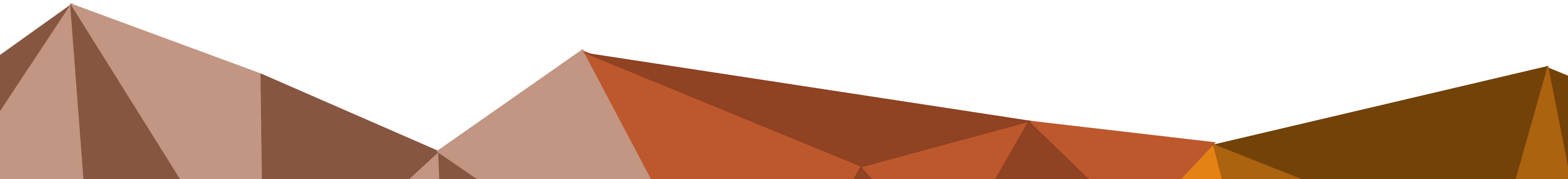


Демонстрация



- ✓ Добавяне на повече функционалности
- ✓ Добавяне на Augmented reality
- ✓ Добавяне на повече 3D модели и текстури
- ✓ Разширяване на API-то
- ✓ Многоезичност на приложението

Устойчивост на проекта





Благодарим за вниманието!

Очакваме вашите въпроси.

