

KONZEPT

TECHNISCHE UMSETZUNG

Die Smartphone App wurde mit Hilfe von **Unity3D**, einem beliebten Entwicklungs-Engine für Spiele, erstellt. Die Augmented-Reality-Komponenten wurden mit **Vuforia Engine**, einem mit Unity3D kompatiblen Entwicklungskit für AR-Anwendungen von PTC, erstellt. Viele der Funktionen wurden in Microsofts **C#-Sprache** geschrieben.

Mit der Vuforia Library ist es möglich, Marker, genannt Targets, in einer physischen Umgebung zu erkennen. Diese können zweidimensionale Bilder oder auch dreidimensionale Objekte sein.



MENÜ

Die Navigation berücksichtigt unter anderem die unterschiedlichen jeweils sinnvolleren Formate [hoch und quer] der drei Stationen und führt die Nutzerin dem Lerngedanken entsprechend begleitend, aber nicht vorschreibend durch die Anwendung.

