

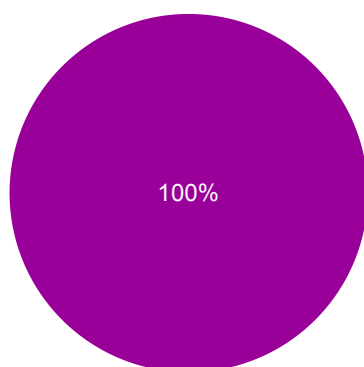
# RafaelDiegoli\_QuestionárioDev

1 resposta

## Perfil de Usuário

Qual seu nível de escolaridade?

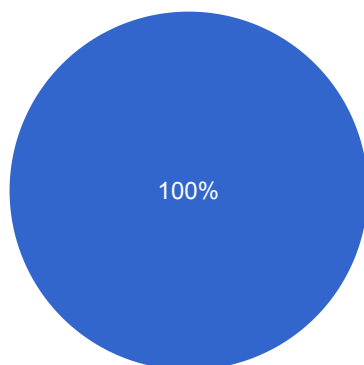
1 resposta



- Ensino fundamental incompleto
- Ensino fundamental completo – 1º grau
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo – 2º grau
- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo

Você utiliza o Unity com qual frequência?

1 resposta



- Frequentemente
- Às vezes
- Nunca utilizei

## Qual versão do Unity você está usando?

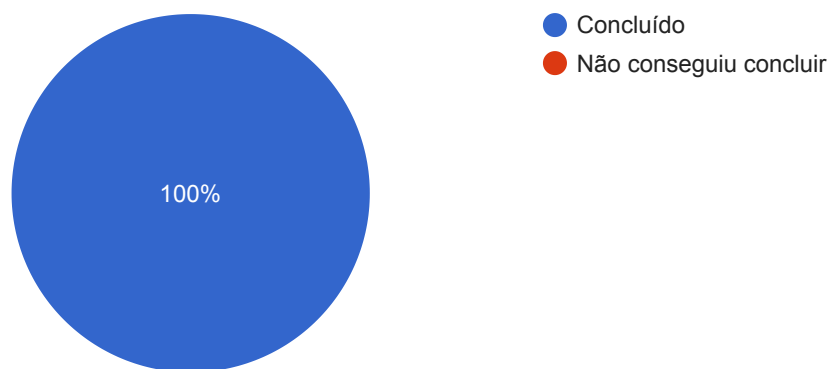
1 resposta

2018.2 e 2019.1

### Utilizando os Assets do ListAR

Importe o pacote AssetsListAR (Assets -> Import Package -> Custom Package) e realize as configurações necessárias para utilizar o Vuforia (habilitar RA, copiar chave do DataSet de ImageTargets).

1 resposta



### Observações:

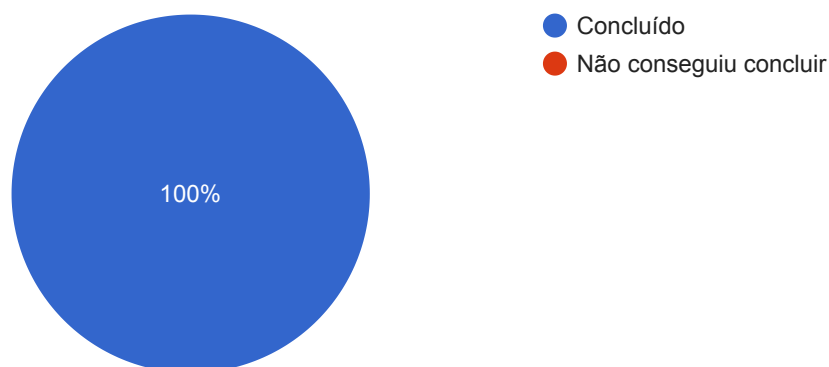
0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Adicione na sua cena um AR Camera, um ImageTarget (SceneTag do Database ListAR) e adicione um objeto vazio como filho do ImageTarget. No objeto vazio adicione o script ListAR e configure a

propriedade Display Obj com o próprio objeto, altere o tamanho e posição do objeto como preferir.

1 resposta



Observações:

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Crie um novo script que contenha as variáveis declaradas conforme a imagem e adicione este script ao objeto vazio criado anteriormente. Configure a propriedade List AR Object com o próprio objeto, no método Start() do script adicione alguns itens ao ListARObject (pode ser utilizada a classe ItemFactory), depois chame o método ShowItem() do ListARObject. Dê um play e coloque o marcador Cena ao alcance da câmera.

1 resposta



● Concluído



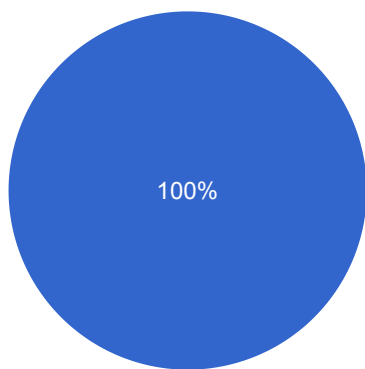
## Observações:

1 resposta

Ficou confuso essa parte, não entendi o que deveria ser adicionado no ListARObject

Adicione um ImageTarget (Navigator Tag do Database ListAR) e adicione o script CanvasVuforiaPlusBehaviour ao objeto do tipo ImageTarget. Configure a propriedade List AR Object do script com o objeto vazio criado anteriormente, altere o valor da propriedade Hold On Time para 0.4 (é o tempo pressionado necessário para ativar a ação do botão) e na propriedade Buttons altere o Size para 3.

1 resposta



● Concluído

● Não conseguiu concluir

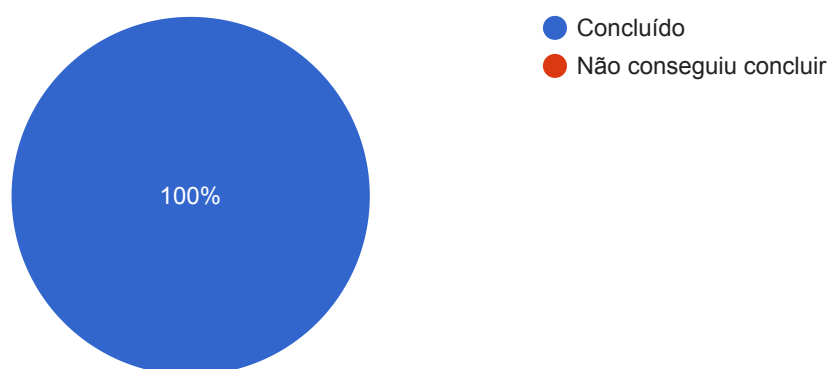
## Observações:

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

A partir da pasta Prefabs arraste para o ImageTarget, dois VirtualButtons (ir para o próximo item/ir para o item anterior) e um VirtualCheckBox (alterar navegação entre objetos ou materiais). Configure o tamanho e posição deles para que caibam na área do marcador, configure os ícones dos botões e a descrição do checkbox (propriedade Text) como preferir.

1 resposta



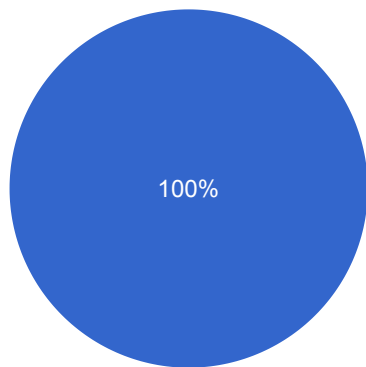
Observações:

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Para cada componente virtual adicionado anteriormente altere a propriedade Name do script VirtualButtonBehaviour, sem repetir nomes (para interações com a lista existem nomes reservados no enum CanvasVuforiaAction para facilitar o uso porém não utilizaremos eles neste teste). Preencha os elementos da propriedade Buttons do script Canvas no ImageTarget utilizando os componentes (deve ser arrastado o objeto InternalButton de cada componente).

1 resposta



● Concluído  
● Não conseguiu concluir

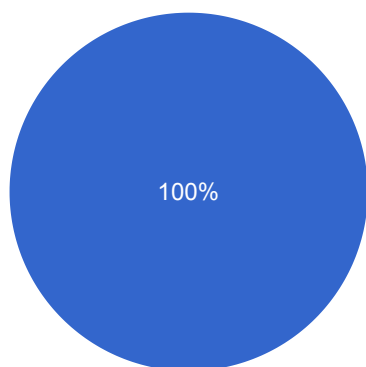
### Observações:

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Voltando no script criado para o objeto vazio do marcador Cena após a linha que chama o ShowItem(), para os campos (fields) LeftButton e RightButton vincule no evento ExecuteAction de cada, um método diferente. Nestes métodos chame NextItem() ou PreviousItem() a partir da propriedade CurrentIterableCollection do ListARObject. Dê um play e tente utilizar os botões para navegar entre os objetos.

1 resposta



● Concluído  
● Não conseguiu concluir

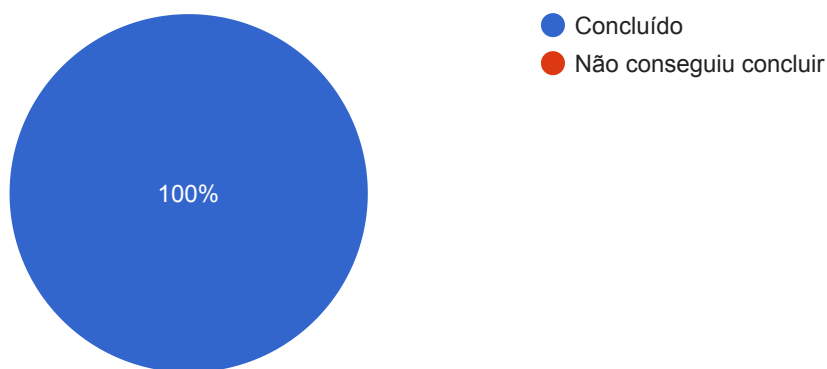
## Observações:

1 resposta

seria legal dar algum exemplo de código

Novamente no script criado vincule um método ao evento CheckChanged do campo TypeCheckBox, neste método utilize a propriedade IsChecked do parâmetro args e altere o IterationType do ListARObject conforme o checkbox é marcado/desmarcado. Dê um play e tente navegar pelos objetos e materiais de cada objeto.

1 resposta



## Observações:

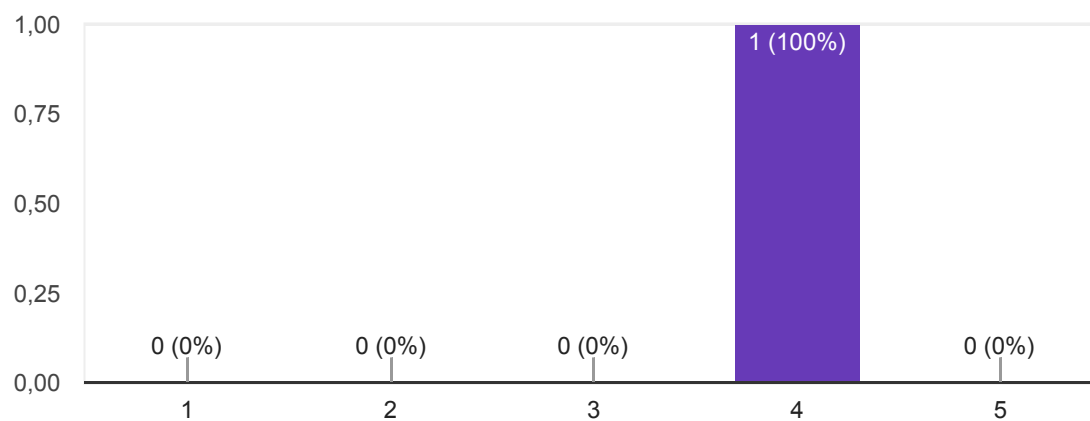
0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

## Avaliação de usabilidade

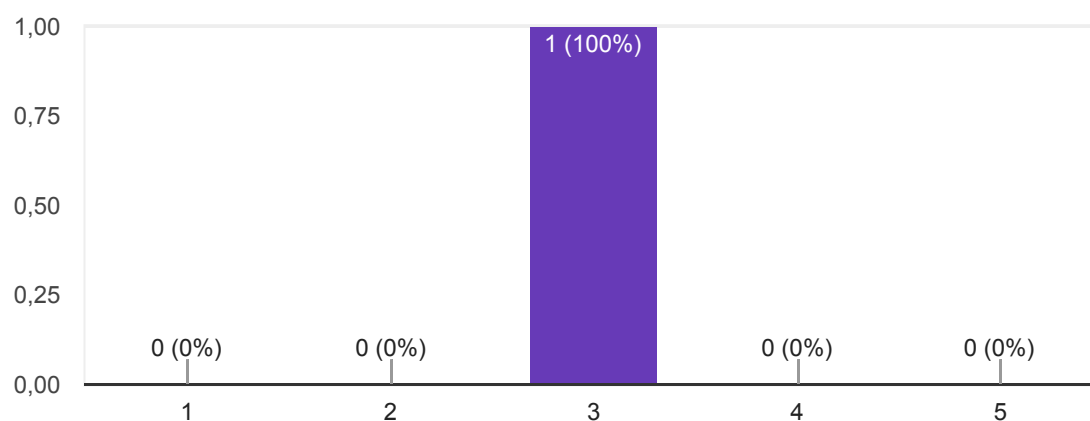
Quantos passos você concluiu sem NENHUM auxílio externo?

1 resposta



Como você classifica a usabilidade dos Botões e CheckBox Virtuais?

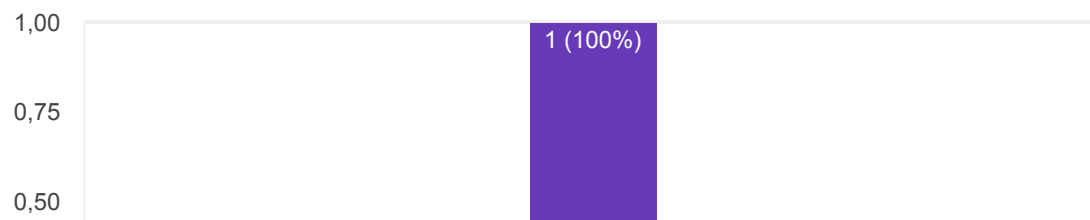
1 resposta



Como você classifica a usabilidade da Lista Virtual?

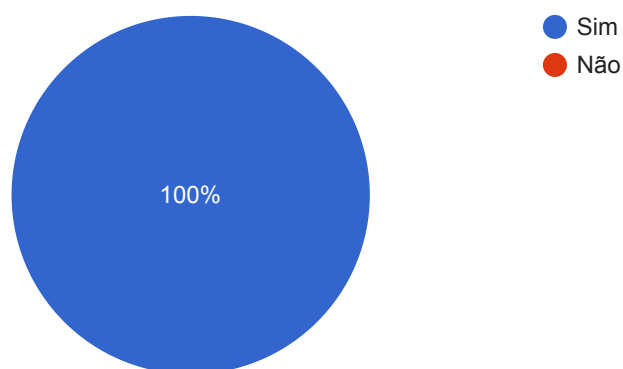
1 resposta





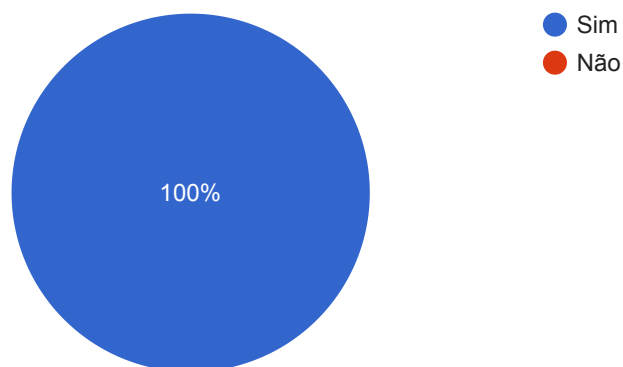
De modo geral você achou os Assets fáceis de usar?

1 resposta



Você acha que os Assets do ListAR podem ajudar no desenvolvimento de aplicações do Unity com Realidade Aumentada (Vuforia)?

1 resposta



## Qual foi sua maior dificuldade utilizando os Assets do ListAR?

1 resposta

Por ser a primeira vez que eu usei o vuforia achei um pouco confuso no inicio, portanto demorei um pouco para saber o que realmente era para ser feito

## Você possui algum comentário geral, crítica ou sugestão?

1 resposta

A estrutura das pastas poderiam estar mais organizadas, por exemplo dentro de uma unica pasta, para não dar conflito com as já existentes, e mais subpastas para o usuario saber onde ele realmente está.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#)

Google Formulários