



UNIVERSIDAD DE BURGOS
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR
Grado en Ingeniería Informática



**TFG del Grado en Ingeniería
Informática**

**título del TFG
Documentación Técnica**



Presentado por Saúl Martín Ibáñez
en Universidad de Burgos — 9 de marzo
de 2020

Tutor: Pedro Luis Sánchez Ortega
Álvar Arnaiz González

Índice general

Índice general	I
Índice de figuras	III
Índice de tablas	IV
Apéndice A Plan de Proyecto Software	1
A.1. Introducción	1
A.2. Planificación temporal	1
A.3. Estudio de viabilidad	3
Apéndice B Especificación de Requisitos	5
B.1. Introducción	5
B.2. Objetivos generales	5
B.3. Catalogo de requisitos	5
B.4. Especificación de requisitos	5
Apéndice C Especificación de diseño	7
C.1. Introducción	7
C.2. Diseño de datos	7
C.3. Diseño procedimental	7
C.4. Diseño arquitectónico	7
Apéndice D Documentación técnica de programación	9
D.1. Introducción	9
D.2. Estructura de directorios	9
D.3. Manual del programador	9

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto	11
D.5. Pruebas del sistema	11
Apéndice E Documentación de usuario	13
E.1. Introducción	13
E.2. Requisitos de usuarios	13
E.3. Instalación	13
E.4. Manual del usuario	13
Bibliografía	15

Índice de figuras

D.1. Paso 1: Seleccionar la versión de Unity	10
D.2. Paso 2: Seleccionar	11

Índice de tablas

Apéndice A

Plan de Proyecto Software

A.1. Introducción

Para la organización del trabajo se ha utilizado Github con la extensión de ZenHub para facilitar el seguimiento de las issues gracias a las opciones que ofrece la extensión. En el siguiente enlace se encuentra el repositorio del trabajo :https://github.com/smi0010/TFG_Herramientas_Realidad_Aumentada.

A.2. Planificación temporal

Inicialmente decidimos centrarnos en el mirar diferentes herramientas AR, para poder compararlas y ver las ventajas y desventajas que tienen. También con la intención de una vez analizadas poder realizar algún ejemplo, en el que demostrar las cualidades de dicha herramienta y del uso de la realidad aumentada....

A continuación se explicaran todos los sprints que se han ido desarrollando durante el proyecto.

Sprint 0 (-22/01/2020)

Durante la primera reunión, estuvimos hablando sobre el objetivo del proyecto, de que visión teníamos sobre él, y de hacia donde le podríamos dirigir. Las tareas que se hicieron fueron sobre la creación del repositorio y la instalación de L^AT_EX para la documentación. También comencé a investigar sobre las herramientas de realidad aumentada de forma general.

Sprint 1 (22/01/2020-29/01/2020)

Durante este sprint, hemos acordado ir mejorando y completando la investigación respecto las herramientas de realidad aumentada que tenía seleccionadas. Para este sprint decidí centrarme en las herramientas Vuforia y Mergecube. También como uno de los objetivos del TFG es trabajar con Unity para la creación de ejemplos/proyectos, he incluido una pequeña introducción sobre Unity y los pasos necesarios para su instalación.

Sprint 2 (29/01/2020 - 5/02/2020)

Durante el segundo sprint me centré en documentar sobre las diferentes técnicas de realidad aumentada que se utilizan por la mayoría de herramientas. También en documentar las herramientas de ArCore y ArKit.

También estuvimos hablando sobre posibles ideas para la elaboración de un ejemplo. Surgió la idea de realizar una especie de juego o aplicación «educativa» que pueda servir como inicio a la programación. Aunque esta idea nos dimos cuenta que depende de cómo la enfoquemos puede ser demasiado compleja y amplia como para hacer un ejemplo sencillo.

Sprint 3 (5/02/2020 - 12/02/2020)

Me centré en la documentación de las herramientas de Kudan y 8thwall. Debido que estuve enfermo gran parte de la semana no pude avanzar mas.

Sprint 4 (12/02/2020 - 26/02/2020)

Durante este sprint decidí centrarme en las herramientas de Wikitude, OpenCV, ZapWorks, realizar también correcciones y mejoras de la documentación que el tutor había señalado. También estuve profundizando en la idea del ejemplo...

Sprint 5 (26/02/2020 - 04/03/2020)

Se estuvo hablando respecto al ejemplo, para empezar ya con el. Sobre la idea de hacer un pequeño juego en el que hay un «laberinto» y que el usuario tuviera que resolver el camino moviéndose por comandos de una forma similar a una programación por blocking pero simplificado, todo esto aplicado con las herramientas de realidad aumentada.

Dado que aún la idea parecía algo incompleta y complicada de ajustar a las herramientas de realidad aumentada, vamos a intentar primero un ejemplo

mas sencillo, este seria una en la que poder ver las fases de crecimiento en una «planta». Durante el sprint probare a poder usar la cámara de forma que sea como una regadera, así cuando este encima del Mercube donde estaría la planta, caiga agua. La otra forma pensada mas sencilla, sería simplemente añadir en pantalla un botón, que al presionarle se riegue la planta.

También a buscar modelos 3D, que puedan servir para representar las fases del crecimiento y demás contenidos educativos.

Sprint 6 (04/03/2020 -11/03/2020)

Durante la reunión de este sprint mostré los primeros pasos que había realizado del ejemplo a desarrollar en Unity para aplicar herramientas AR. También comente mis ideas sobre como continuar y los puntos que me quería centrar durante este sprint.

Centrarme en poder detectar las partículas que simulan ser agua, cuando estas colisionan con un objeto determinado. Y que contando el numero de contactos poder determinar la progresión para poder pasar a otra etapa u nivel. También hacer uso del sensor giroscopio del móvil, para determinar con la inclinación del dispositivo la cantidad de partículas que caen.

Cómo la idea del ejemplo sería seguir el crecimiento de una planta en realidad aumentada desde un punto educativo, pensamos en que aparte de poder echarle agua, también se podría cambiar entre diferentes opciones, cómo abonos etc, también se podrían considerar establecer normas para poner, la estación en la que se planta, etc. Por lo que habría que incluir una forma de cambiar entre esas diferentes opciones.

Otro de los aspectos que he estado mirando, es mejorar el posicionamiento virtual del objeto 3D en el marcador. Ya que con la primera configuración que he probado, cuando se mueve la cámara(el móvil) el objeto se mueve de su posición demasiado.

A.3. Estudio de viabilidad

Viabilidad económica

Viabilidad legal

Apéndice B

Especificación de Requisitos

- B.1. Introducción
- B.2. Objetivos generales
- B.3. Catalogo de requisitos
- B.4. Especificación de requisitos

Apéndice C

Especificación de diseño

- C.1. Introducción
- C.2. Diseño de datos
- C.3. Diseño procedimental
- C.4. Diseño arquitectónico

Apéndice D

Documentación técnica de programación

D.1. Introducción

D.2. Estructura de directorios

D.3. Manual del programador

Unity

Instalación.

Para Instalar el motor Unity es necesario descargar Unity Hub: <https://store.unity.com/es/download-nuo>

Unity Hub se trata de un launcher desde el que se pueden descargar varias versiones de Unity simultáneamente, pudiendo escoger la que mejor se acomode a las necesidades del usuario. También ofrece una serie de tutoriales para iniciarse en el desarrollo de Unity. Por último ofrece un listado de los proyectos del usuario, así como a que versión pertenecen, pudiendo escoger con que versión de Unity desean ejecutarlos.

En la pestaña de installs, pulsando el botón «Add», saldrá una ventana donde poder escoger la versión deseada, al pasar el siguiente paso deberemos escoger los módulos complementarios para Unity, por el momento sería necesario el de Android, para poder pasar nuestros proyectos a una aplicación Android, importante desplegar las opciones del módulo y seleccionar ambas,

APÉNDICE D. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA DE PROGRAMACIÓN

pues para la compilación de una aplicación es estrictamente necesario el APK de Android.

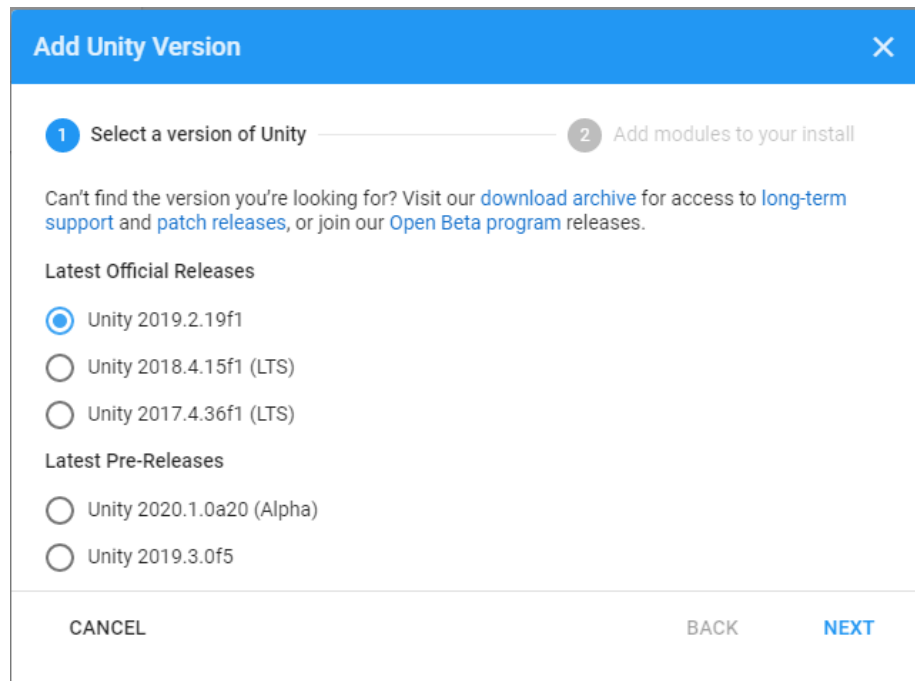


Figura D.1: Paso 1: Seleccionar la versión de Unity

D.4. COMPILACIÓN, INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN DEL PROYECTO

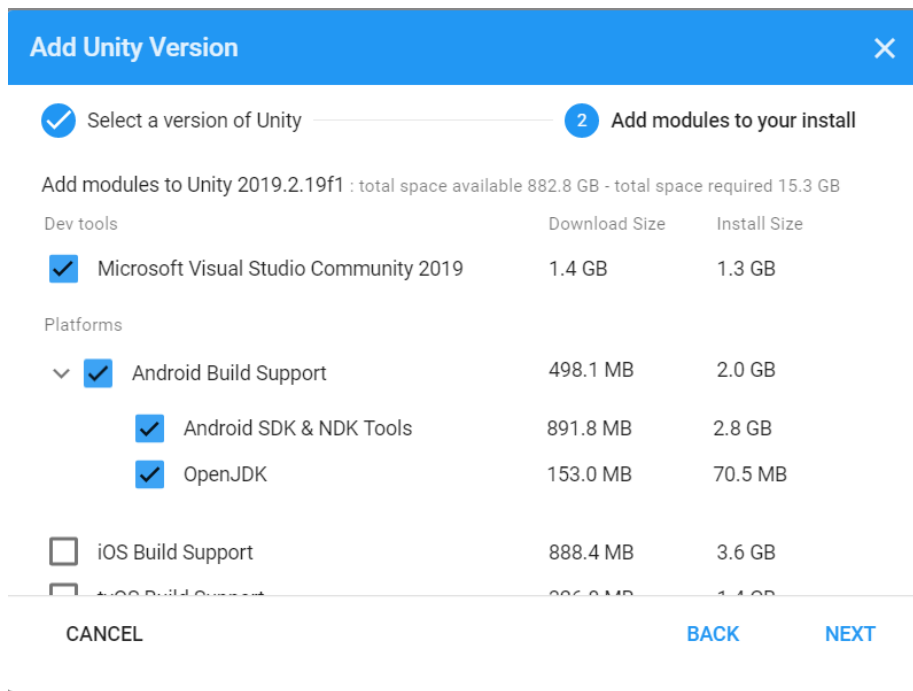


Figura D.2: Paso 2: Seleccionar

Una vez terminada la instalación ya es posible comenzar a crear proyectos. Para poder descargar y usar Assets desde la tienda de Unity es necesario tener una cuenta de usuario.

D.4. Compilación, instalación y ejecución del proyecto

D.5. Pruebas del sistema

Apéndice E

Documentación de usuario

- E.1. Introducción
- E.2. Requisitos de usuarios
- E.3. Instalación
- E.4. Manual del usuario

Bibliografía
