

Mendelova univerzita v Brně
Provozně ekonomická fakulta

Hra založená na rozšířené realitě pro platformu iOS

Bakalářská práce

Vedoucí práce:
Ing. David Procházka, Ph.D.

Aleš Kocur

Brno 2015

Rád bych poděkoval..

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto práci: **Hra založená na rozšířené realitě pro platformu iOS**

vypracoval samostatně a veškeré použité prameny a informace jsou uvedeny v seznamu použité literatury. Souhlasím, aby moje práce byla zveřejněna v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách ve znění pozdějších předpisů, a v souladu s platnou *Směrnicí o zveřejňování vysokoškolských závěrečných prací*.

Jsem si vědom, že se na moji práci vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., autorský zákon, a že Mendelova univerzita v Brně má právo na uzavření licenční smlouvy a užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 Autorského zákona.

Dále se zavazuji, že před sepsáním licenční smlouvy o využití díla jinou osobou (subjektem) si vyžádám písemné stanovisko univerzity o tom, že předmětná licenční smlouva není v rozporu s oprávněnými zájmy univerzity, a zavazuji se uhradit případný příspěvek na úhradu nákladů spojených se vznikem díla, a to až do jejich skutečné výše.

V Brně dne 24. března 2015

.....

Abstrakt

Tato práce se zabývá rozšířenou realitou a jejím využitím ve hrách na platformě iOS. Zkoumá aktuální přístupy her, které rozšířenou realitu využívají. Práce se zabývá jejich koncepty interakce a přidaných hodnot oproti hrám normálním. Dále jsou představeny frameworky nabízející práci s rozšířenou realitou na mobilní platformě iOS a jejich srovnání na základě vhodnosti pro tvorbu hry. Poslední částí práce je návrh vlastní hry a následná implementace s použitím nejlépe ohodnoceného frameworku.

Abstract

EN abstract

Obsah

1	Úvod a cíl práce	11
1.1	Úvod	11
1.2	Cíl práce	11
2	Aktuální hry a jejich koncepty	12
2.1	ARHrrrr!	12
3	Závěr	13
3.1	Návrhy na vylepšení	13
4	Přílohy	14
5	Reference	15

1 Úvod a cíl práce

1.1 Úvod

1.2 Cíl práce

Cílem práce je prozkoumat možnosti her v rozšířené realitě na mobilní platformě iOS a vytvořit hru, které bude rozšířené reality využívat jako obohacujícího prvku pro hráče. Prvním a zároveň velmi důležitým krokem je zvolení správného frameworku na základě výše uvedených kritérií. Poté je potřeba důkladně navrhnout herní systém a jak a do jaké míry se bude hra odehrávat v rozšířené realitě. Dalším krokem bude zaopatření grafických podkladů a modelů pro hru a poslední krok spočívá v samotné implementaci.

2 Aktuální hry a jejich koncepty

2.1 ARHrrrr!

3 Závěr

Závěr

3.1 Návrhy na vylepšení

4 Přílohy

Na přiloženém CD jsou k dispozici tyto přílohy:

- priloha1

5 Reference