在这个项目中，我主要负责早期unity的UI界面的编程，和后期基于c++的程序的改进，例如在已有的显示模型的基础上使用openGL的库的功能增加一个可以移动的点用来表示传感器探针的位置。此外，我负责了ICVRV的英文论文的早期的编写，同时也参与了硬件的实验，拍摄了部分demo的视频，并帮助剪辑英文版介绍视频用于ICVRV论文的介绍。

其中，c++的编程占据了工作比较重要的部分，经过学习OpenGL关于assmip的模型导入以及3d模型显示，回调函数，等知识，以及OpenCV中的aruco库的marker等相关知识，查阅相关文档，经历一段时间的试错之后，能够实现一个基本功能的demo。在此次项目中的锻炼了自己的编程技术，提升了解决问题的能力。