Trabalho Final RV

Especificação

Autor(es)	Data	Versão
Bruna, Gabriel, Julia, Hiago, Nathan e Pedro	10/09/2024	1.0.0

Objetivo

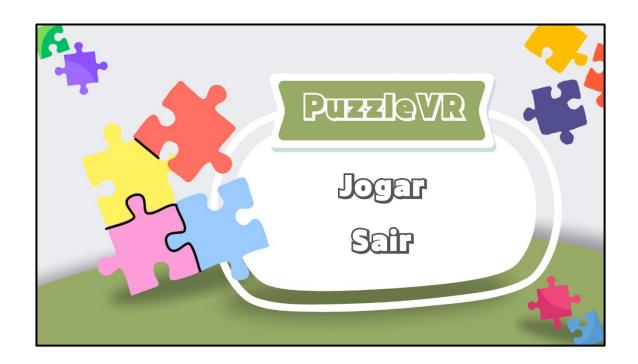
A ideia do trabalho é criar um aplicativo onde seja possível para o usuário experienciar a montagem de um quebra-cabeças em Realidade Virtual imersiva, utilizando o Google Cardboard e um controle manual. Com o uso dos óculos, o usuário entrará em um ambiente 3D envolvente, onde poderá interagir com as peças do quebra-cabeça de forma intuitiva e realista. Já para manipulação das peças, ele contará com a ajuda do controle, que possui joystick para movimentação das peças pelo tabuleiro e botões para seleção das peças. O objetivo é proporcionar uma nova forma de entretenimento e desafios cognitivos, combinando o prazer clássico de montar quebra-cabeças com a inovação da realidade virtual.

Requisitos:

- Funcionais:
 - o RF01 O jogo deve possuir uma tela inicial.
 - o RF02 O jogo deve permitir que o usuário jogue múltiplas vezes.
 - RF03 O jogo deve permitir que o usuário movimente as peças.
 - RF04 O jogo deve agrupar as peças automaticamente ao aproximá-las.
 - RF05 O jogo deve permitir que o usuário alterne entre as peças disponíveis.
- Não funcionais:
 - o RNF01 O jogo deve ser jogado utilizando um Google Cardboard e um Joystick.
 - o RNF02 O jogo deve ter interfaces simples e intuitivas.
 - RNF03 O jogo deve ser desenvolvido utilizando a engine Unity.

Protótipos

1. Tela de entrada do aplicativo



2. Tela do quebra cabeça (ambiente 3D)

