

# 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 experimentar 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:
  - RF01 - O jogo deve possuir uma tela inicial.
  - 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:
  - RNF01 - O jogo deve ser jogado utilizando um Google Cardboard e um Joystick.
  - 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)

