

Aşağıdaki adımlar takip edilip kısa bir sunum yapılacaktır. Görsellik ve tasarım açısından bir kısıtlama yoktur. İstenilen herhangi bir üç boyutlu model kullanılabilir.

Proje sunum gününden önce GitHub'a yüklenip paylaşılacaktır.

Genel Hedefler

- 1) Program ilk açıldığında Resim 1'deki gibi üç boyutlu modele uzaktan bakılacaktır.
- 2) Modelin üstüne tıklandığında üzerindeki isim kaybolacak ve kamera Resim 2'deki gibi modele yaklaşacaktır. Aynı zamanda modelin yanında modele ait özellikler içeren bir pencere açılacaktır.
- 3) Özellikler penceresinin görünüm olarak bire bir aynımasına gerek yoktur. İstenilen şekilde tasarlabilir.
- 4) Modele yaklaşıldığı zaman ekranın bir “Geri” düğmesi çıkacaktır. Bu düğme ile uzaktan bakışa geri gidilebilecektir. Geri gidildiğinde üzerindeki isim geri gelmeli ve özellikler penceresi kaybolmalıdır.

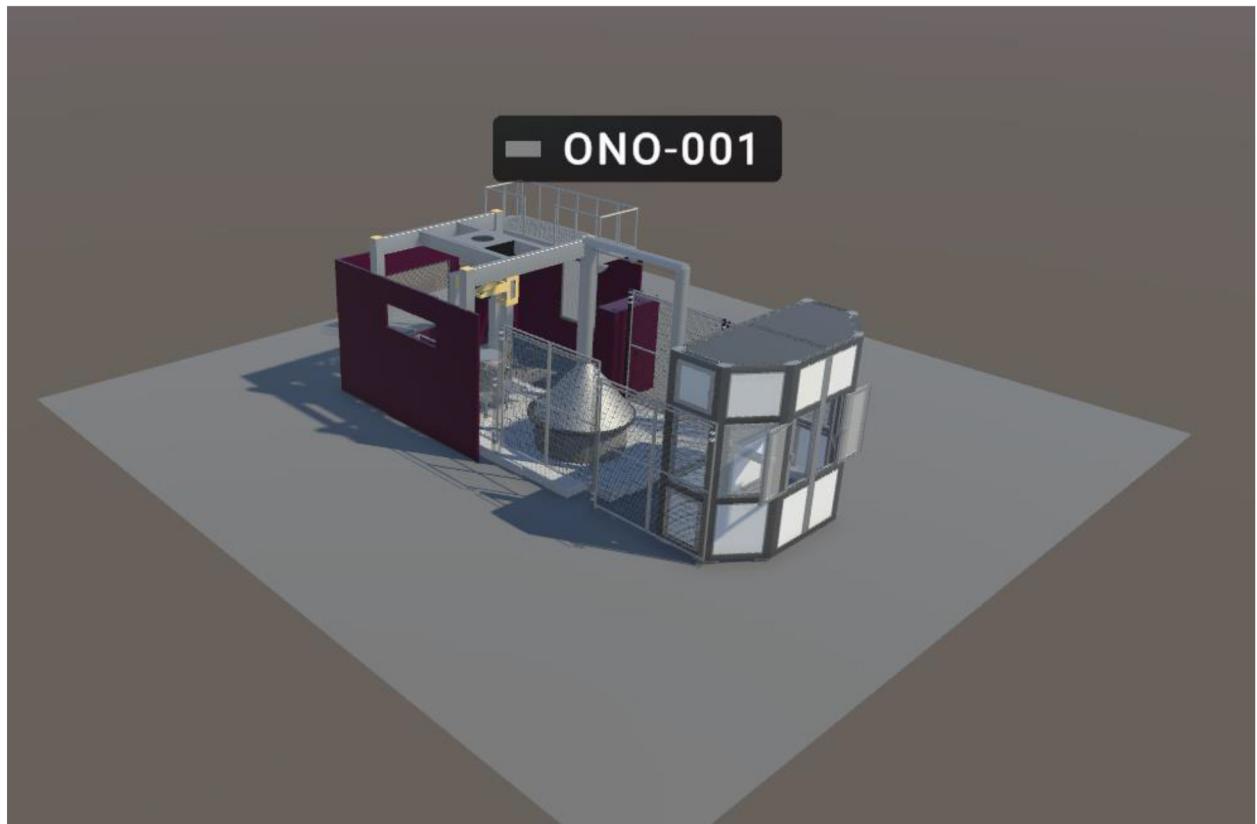
Özellikler Penceresi (Resim 3)

- 1) Sarı ile gösterilen veriler sabittir. Klavyede “X” düğmesine tıklandığında “**Sipariş Kodu**” ve “**Malzeme Kodu**” verileri 1 artacaktır.
- 2) “X” düğmesine basıldığında aynı zamanda “**Sipariş Miktarı**” 50 artacaktır. Slider yeni verilerle güncellenmelidir. 800 değeri sabit kalmalıdır.
- 3) Mavi ile gösterilen “**OEE**” adındaki ikinci Slider, dakikada bir 75 ile 85 arasında değişimelidir. Slider’ın yarı daire olmasına gerek yoktur, tam daire veya seçilen herhangi bir tasarım olabilir.
- 4) Kırmızı ile gösterilen veriler saniyede bir rastgele değişecektir. Değişim aralığı resimde gösterilen verilerin %10 altı ve %10 üstü olarak kabul edilebilir.
- 5) Yeşil ile gösterilen düğme www.google.com adresini açacaktır.
- 6) “A” düğmesine basıldığında özellikler penceresine ait bir animasyon oynamalıdır.

Resim 3: Özellikler Penceresi



Resim 1: Uzaktan bakış



Resim 2: Yakından bakış

