

# Cheatsheet

## Erste Android AR-Anwendung entwickeln - Drache

Aufgabe: Erstellen Sie eine Android-Anwendung, mit der Sie einen Drachen durch den Raum fliegen lassen können.

1. Richten Sie die HelloAR Szene ein und ändern Sie Andy zu dem Drachen
2. Ziehen Sie den Drachen in die Szene und probieren Sie ihn aus
3. Fügen Sie dragonControls in die Szene ein und setzen Sie diese auf onClick -> toggleDragonFlame
4. Skript des HelloARControllers öffnen und entsprechend den Anweisungen in dem Skript anpassen
5. DragonControls mit dem HelloARController verknüpfen
6. Die Anwendung auf das Smartphone laden und ausprobieren :)