

## Resumo

# Realidade Virtual em páginas e aplicativos web

- As vantagens, flexibilidade, alcance e potencial de aplicações web baseadas em HTML5/JS/CSS.
- Realidade Virtual em smartphones versus VR headsets. Focaremos no segundo.
- A API (Interface de Programação de Aplicativos) WebXR utilizada pelos headsets VR nas páginas web.
- Exemplos de Plataformas Web que utilizam WebXR:
  - Three.js
  - Babylon.js
  - A-Frame

# Principais características do A-Frame

- Filosofia
- Objetivos
- Usos

# Breve introdução ao HTML/Javascript

- Como se estrutura um arquivo HTML/Javascript básico
- Formas de rodar o arquivo HTML:
  - Página local (editor de texto txt). Usaremos apenas para mostrar os passos iniciais do HTML/Javascript.
  - Servidor web (usaremos o Glitch, mas existem inúmeros outros). Será usado para o desenvolvimento de todo o aplicativo deste minicurso.
  - Servidor local (apenas mostraremos, ao final do minicurso, o caminho que estamos adotando em nossos projetos).

# **Aplicativo Sol-Terra-Lua em VR com o A-Frame**

Vamos aprender a usar o A-Frame através de um processo mão na massa de construção de um aplicativo VR para visualização da dinâmica do sistema Sol-Terra-Lua (STL).