Documentatie

### **Tehnologii Folosite :**

1. **Unity …. pg 2;**
2. **C# …. pg 2;**
3. **ARFoundation …. pg 2;**
4. **ARCore …. pg 2;**
5. **ARSubsystems …. pg 2;**

### **Features :**

1. **Plane Detection …. pg 3;**
2. **Tap To Place …. pg 3;**
3. **Object/Prefab Preview …. pg 3;**
4. **Object Scrolling and Selecting …. pg 3;**
5. **Object Delete …. pg 3;**

### **Assets :**

1. **Free Furniture (link:assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture/free-furniture-set-26678 )**

# **Tehnologii Folosite :**

#### **Unity :** Unity este un game-engine si editor gratis care ofera extrem de multa flexibilitate in ceea ce putem construi ca aplicatii si un toolbox enorm. In ziua de azi Unity poate fi folosit pentru aplicatii de orice fel pe aproape orice platforma, iar disponibilitatea tutorialelor si materialelor gratis de pe internet impreuna cu o comunitate extrem de activa aduce o usurinta in rezolvarea problemelor complexe pentru programatori de orice nivel. Impreuna cu pachete de genul ARFoundation sau ARCore, Unity permite scrierea aplicatiilor la o viteza mare, deoarece prin aceste pachete programatorii nu mai trebuie sa redefineasca functii des folosite in industrie.

#### **C# (C Sharp) :** C# este un limbaj de tip oop. Este derivat din C++, de unde rezulta multe asemanari, si a fost conceput ca si o alternativa pentru Java.

#### **ARFoundation :** ARFoundation este un pachet Unity care permite dezvoltarea aplicatiilor AR intr-un mod rapid si usor de inteles.

#### **ARCore :** ARCore este un pachet Unity similar lui ARFoundation dar este mai specializat pentru Android;

#### **ARSubsystems :** ARSubsystems este un pachet Unity care contine functii ajutatoare pentru aplicatii AR;

#### 

# 

# **Features :**

#### **Plane Detection:** Algoritm care foloseste raycasting ca sa detecteze suprafete orizontale si verticale care apar in fata camerei.

#### **Tap-To-Place:** Algoritm care se foloseste de plane detection ca sa instantieze un obiect/prefab pe o suprafata, deobicei orizontala.

#### **Prefab/Object Preview:** Sistem care permite previzualizarea unui prefab/obiect inainte sa fie spawnat;

#### **Object Scrolling and Selecting:** Sistem care permite selectarea unui nou obiect pentru a il spawna folosint **Tap-To-Place.**

#### **Object Delete:** Algoritm care sterge obiecte spawnate din aplicatie , unul cate unul, pentru a nu sterge mai multe obiecte din greseala.