

Projekt: VR-SpaceShooter

22. November 2017

Teilnehmer

Nicolas Mehlei (Mtr.Nr. 522558)

Software-Beschreibung

VR-SpaceShooter ist ein Science Fiction-orientiertes 3D-Weltraum-Spiel. Es soll in Unity als Android App implementiert werden und über VR-Funktionalität (via Gear VR) verfügen. Als Eingabegerät wird der Gear VR Controller verwendet.

Komponentenbeschreibung

Als Kernkomponente für dieses Projekt dient der **Input-Control-Manager**. Er bedient sich der Eingaben des Gear VR Controllers und setzt diese um als wäre der Controller ein Joystick. Hierbei werden die Eingabedaten nachbereitet und korrigiert, z.B. durch das Einbeziehen von Eingabe-Deadzones.

Diese Kernkomponente soll wiederverwendbar implementiert werden, um auch nachfolgenden Spielen (oder multimedialen Inhalten) eine Joystick-artige Steuerung zu ermöglichen.

Anforderungen

Anforderungen an die Anwendung sowie die Kernkomponente, priorisiert nach MoSCoW-Priorisierung:

<u>Priorität</u>	<u>Feature-Beschreibung</u>
Must-have	Darstellung eines beweglichen Spielerobjekts (Raumschiff)
Must-have	Darstellung von Objekten (zur Einschätzung von Bewegung)
Must-have	Spielerobjekt-Steuerung über Rotation eines Gear VR Controllers
Should-have	Deadzone-Funktionalität
Should-have	Eingabemöglichkeit temporär deaktivierbar machen
Nice-to-have	(Visuelles) Feedback über Eingaben
Nice-to-have	Erreichbares Spielziel
Nice-to-have	Funktion zur Korrigierung des Controller-Orientierungsursprungs
Nice-to-have	Invalide Controller-Eingaben darstellen (bspw. nicht erlaubte Rotationen)
Nice-to-have	Mehrere Controller-Verwendungen ermöglichen (statt „Joystick-Verhalten“)