

Wydzial Informatyki

Katedra Sieci Komputerowych

Sieci Urządzeń Moblinych

Kamil Warpechowski

Nr albumu 10709

Praca inżynierska Promotor: dr inż. Michał Tomaszewski

tutaj będzie zajebisty tytuł

Spis treści

1	Wp	rowadzenie	3	
2	Cel pracy			
3	Rozszerzona rzeczywistość			
4 Wykorzystane technologie				
	4.1	Unity	3	
		4.1.1 Dlaczego Unity		
		4.1.2 Alternatywne rozwiązania		
	4.2	Android	4	
	4.3	Połączenie sieciowe	4	
		4.3.1 Alternatywne rozwiązania	4	
5	Apl	ikacja główna	4	
	5.1	Logika biznesowa	4	
	5.2	Serwer komunikacyjny	4	
6	Apl	ikacja mobilna - kontroler	4	

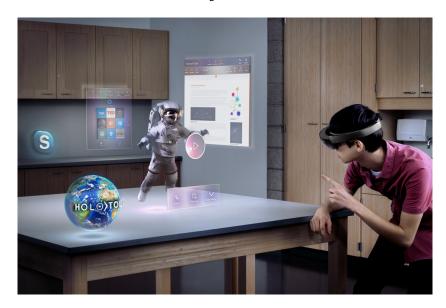
1 Wprowadzenie

Hello World!

2 Cel pracy

XX

3 Rozszerzona rzeczywistość



Rysunek 1: Wizualizacja Microsoft HoloLens źródło: https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us/why-hololens

4 Wykorzystane technologie

4.1 Unity

Unity jest obecnie najpopularniejszą platformą do tworzenia gier na wiele platform.

4.1.1 Dlaczego Unity

Najnowsza wersja posiada natywne wsparcie do rozszerzonej oraz wirtualnej rzeczywistości. Narzędzie te posiada prosty, ergonomiczny interfejs co ułatwia pracę.

Logikę biznesową oraz skrypty pomocnicze można pisać w języku C#. Jest to duże udogodnienie, gdyż jest ów język posiada wiele wbudowanych klas (np. do obsługi połączęń TCP) oraz niezliczoną ilość bibliotek. Bardzo pomocnym dodatkiem do narzędzia jest "Assets Store". Jest to wirtualny sklep z komonentami do tworzenia gry. W projekcie zastosowałem tekstury i obiekty 3d pochodzące z tego źródła.

4.1.2 Alternatywne rozwiązania

	Unity	Unreal Engine
Wsparcie języków programowania	C Sharp, JavaScript, Boo	c++
Obsługa wielu ekranów	Tak	Nie

Tablica 1: Porównanie silników gier

- 4.2 Android
- 4.3 Połączenie sieciowe
- 4.3.1 Alternatywne rozwiązania
- 5 Aplikacja główna
- 5.1 Logika biznesowa
- 5.2 Serwer komunikacyjny
- 6 Aplikacja mobilna kontroler

String s = new String();

Spis	rysunków						
1	Wizualizacja Microsoft HoloLens	3					
Spis tablic							
1	Porównanie silników gier	4					
Literatura							
[1] H. Partl: German TeX, TUGboat Vol. 9,, No. 1 ('88)							