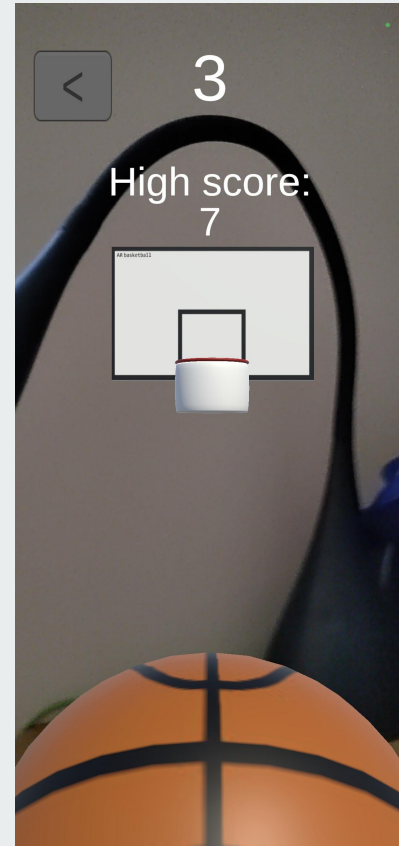




AR Basketball

Matic Stare, Martin Starič





Predstavitev projekta

AR Basketball je igra meta na koš v dopolnjeni resničnosti. Cilj je doseči, da uporabnik lahko meče na koš kjerkoli in kadarkoli na svoji mobilni napravi.

Zastavljeni cilji:

- Koš se s pomočjo dopolnjene resničnosti postavi v prostor
- Postopno večja težavnost: Koš se premika po prostoru, odvisno od uspešnosti igralca
- Sledenje trenutnemu in najboljšemu rezultatu
- Izdelava menija za igranje in izbiro barve žoge.
- Nagrajevanje za uspešen niz zadetkov. Uporabnik dobi na izbiro več različnih žog.
- Preučiti možnost meta na koš, tako da kamera zazna roko in razbere smer meta na podlagi geste



Uresničeni cilji

- Uspešno implementirana osnovna funkcionalnost aplikacije.
- Ustvarjen je začetni meni in meni za izbiro žoge.
- Uporabnik lahko s podrsom na zaslon vrže žogo na koš. Ob zadetku, se mu posodobi število uspešnih zaporednih metov.
- Ob petih doseženih zaporednih zadetkih igra postane težja, saj se koš začne premikati.
- Sledenje najboljšega rezultata (podatek se shrani do naslednje seje).
- Vpeljava nagrajevanja uporabnikov na podlagi zaporednih zadetih metov.
- Sledenje roke (sledi se vrh kazalca) za metanje na koš.



Demonstracija aplikacije