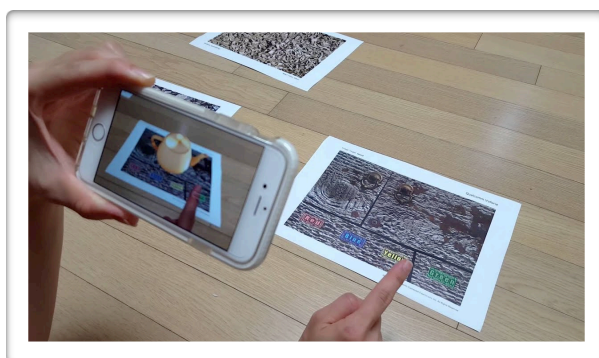


PRÁCTICA 6

Aplicaciones de realidad aumentada.
Parte 2: "Virtual Buttons".

COMPETENCIA:

Una de las maneras más comunes de interactuar con elementos virtuales en un entorno de realidad aumentada es mediante el uso de botones virtuales. Utilizando un framework de desarrollo AR como lo es Vuforia es posible detectar cuando un objeto obstruye la visión de la cámara, lo cual se puede interpretar como un intento de interacción.



DESCRIPCIÓN:

Haciendo uso de la práctica anterior (Parte 1), implementar al menos dos botones de interacción que al ser presionados, estos ejecuten una acción sobre el objeto superpuesto en pantalla.

Procedimiento.

1. Añadir botón virtual al objeto ImageTarget desde su componente Image Target Behaviour.
2. Crear un nuevo script que implemente la interfaz `IVirtualButtonEventHandler` y añadirlo al botón virtual.

```
public class VirtualButtonScript : MonoBehaviour, IVirtualButtonEventHandler
{
    // references
    public Interactable interactableObject;
    // references
    private VirtualButtonBehaviour virtualButton;

    // references
    public void OnButtonPressed(VirtualButtonBehaviour vb)
    {
        interactableObject.Interact();
        Debug.Log("Se presionó");
    }

    // references
    public void OnButtonReleased(VirtualButtonBehaviour vb)
    {
        Debug.Log("Se levantó");
    }

    /// <summary>
    /// Awake is called when the script instance is being loaded.
    /// </summary>
    // references
    void Awake()
    {
        virtualButton = GetComponent<VirtualButtonBehaviour>();
    }

    // references
    void Start()
    {
        if (virtualButton != null)
        {
            virtualButton.RegisterEventHandler(this);
        }
    }
}
```

REQUERIMIENTOS:

- 1.- El usuario deberá poder interactuar con los objetos virtuales haciendo uso de un botón virtual.
- 3.- La aplicación deberá correr en un dispositivo móvil Android.
- 4.- El reporte de la práctica deberá ser subido a Blackboard.

COMENTARIOS Y CONCLUSIONES