



SWiRR Projekt Laboratorium

“Pokemon GO”

Maksymilian Kisiel i Artur Stalmach

Założenia



- Wykrywanie zdjęć z przygotowanej biblioteki markerów za pomocą telefonu (aplikacja mobilna iOS, Android),
- Po wykryciu markera pokazuje się przypisany do niego obiekt (prefab),
- Obiekt obraca się w kierunku kamery (zawsze) i odtwarza animację,
- Nad obiektem pokazuje się nazwa przygotowanego prefaba (label),
- Obiekt można rotować za pomocą suwaka,
- Możliwość przełączania wykrywania płaszczyzn poziomych oraz markerów (przyciski UI włącz / wyłącz),

Grafiki koncepcyjne

