

Desenv. e Unity → Visual Studio p/ computação.

2 apps ≠ Unity → In Situ
In Office.

Na Dissertação estão as versões
~~de~~ e plugin usados
telêfons.

In Office.

Mixed Reality Toolkit (MS) e/ Settings Standard.

Static

Hierarchy

Static e module 3D e UI (botões)
(Pai)

4 botões, c/ script focus,
ação

Model

→ Load XML e abre e guarda e dicion.)
(XML é armazenado na pasta Casa Roll.)
↳ à não.

→ On focus info → acode as id da peça pelo
(depois do LoadXML) nome e vai ao dicionário
buscar atributos

Canvas é parâmetros.

Script Execution Order → XML tem de carregar antes dos
outros scripts

In Situ.

- P/ criar QR Code → Menu Game Object - Vuforia - Image.
Window - Vuforia Config.
- A base de dados de Vuforia é descarregada ^{do site da Vuforia} e ~~postos~~ ^{carregada} no Unity (é um pacote que é descarregado e carregado no unity → Import Package).
- Os object. a renderizar são filhos do QR Code - Image Target.
- O onFocusinfo aponta a "Procurar QR Code"

Player Settings → Adicionar ~~Pictures~~ Capabilities - Pictures Lib.
p/ acesso à Camera Roll.