

VR assistert eksponeringsterapi for achluofobi og klaustrofobi

Systemdokumentasjon

Versjon <1.1>

Dokumentet er basert på Systemdokumentasjon utarbeidet ved NTNU. Revisjon og tilpasninger til bruk ved IDER, DATA-INF utført av Carsten Gunnar Helgesen, Svein-Ivar Lillehaug og Per Christian Engdal. Dokumentet finnes også i engelsk utgave.

REVISJONSHISTORIE

Dato	Versjon	Beskrivelse	Forfatter
<08/mai/22>	<1.0>	Fjernet kapitler som ikke er relevant La inn innledning La inn arkitektur La inn klassediagram La inn prosjektstruktur La inn kommentarer på kilde kode	Sebastian
<16/mai/22>	<1.1>	La inn igjen de fjernede kapitlene og markerte de som ikke relevante	Sebastian

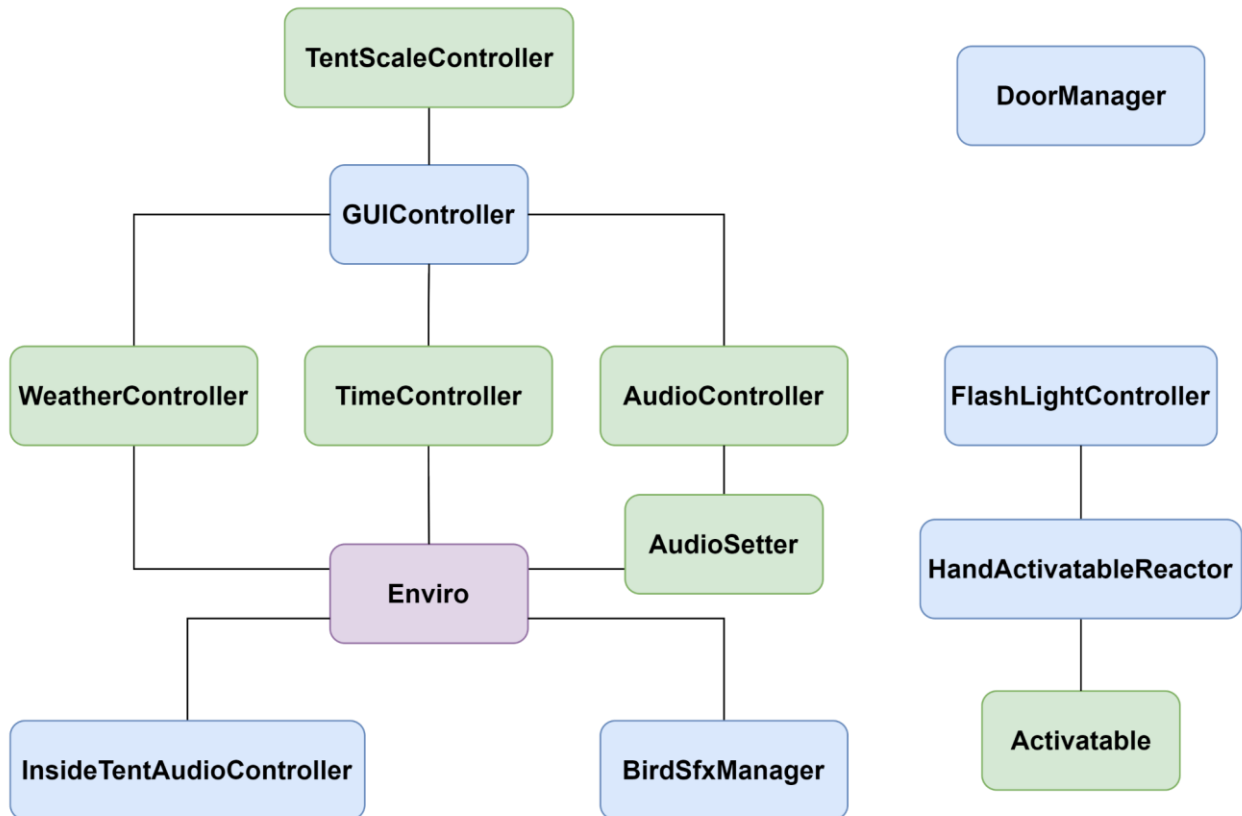
INNHOLDSFORTEGNELSE

1	INNLEDNING	1
2	Arkitektur	2
3	PROSJEKTSTRUKTUR	3
3.1	Unity prosjekt	3
3.2	Spill	5
4	KLASSEDIAGRAM	6
5	DATABASEMODELL	7
6	SERVER-TJENESTER	8
7	SIKKERHET	9
8	INSTALLASJON OG KJØRING	10
9	DOKUMENTASJON AV KILDEKODE	11
10	KONTINUERLIG INTEGRASJON OG TESTING	12
11	REFERANSER	13

1 INNLEDNING

Dette dokumentet forklarer det tekniske med prosjektet. Her bli arkitekturen over de viktigste sub-systemene beskrevet. Prosjektstrukturen og et overordnet klassediagram for systemet blir vist. Deretter vil eksempel på kildekode bli vist.

2 Arkitektur
























GUIController fordeler input fra brukergrensesnittet videre til de forskjellige Controller-ene. Hver av disse har sine oppgaver hvor tre av de påvirker verdier i Enviro. Enviro er systemet som kontrollerer vær og tid i spillet. InsideTentAudioController skifter lyden inne i teltet basert på hvilket vær som er aktivt, som den får fra Enviro. BirdSfxManager spiller av lyd ved semi-tilfeldige mellomrom så lenge det er natt, som den sjekker gjennom Enviro. Activatable er en abstrakt klasse FlashLightController arver fra som HandActivatableReactor bruker for å kalle metoder på. FlashLightController kontrollerer om lyset på lommelykten er på eller av, og om høy synlighet er på eller av. DoorManager skifter mellom lukket og åpent dør på teltet når døren blir gript.

3 PROSJEKTSTRUKTUR

3.1 Unity prosjekt

Det er et vanlig Unity prosjekt oppsett. Filer som lages selv plasseres under "Assets".







 .idea	01.04.2022 11:37	Filmappe	
 Assets	07.05.2022 00:13	Filmappe	
 Library	07.05.2022 00:13	Filmappe	
 Logs	06.05.2022 22:36	Filmappe	
 obj	28.02.2022 13:06	Filmappe	
 Packages	08.04.2022 15:45	Filmappe	
 ProjectSettings	07.05.2022 00:13	Filmappe	
 UserSettings	07.05.2022 00:13	Filmappe	
 Assembly-CSharp.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	97 kB
 Assembly-CSharp-Editor.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	87 kB
 Assembly-CSharp-firstpass.csproj	29.03.2022 12:07	C# Project file	4 kB
 DE_ALP8310Controller.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	53 kB
 DE_ALP8310Controller.Global.Editor.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	53 kB
 NaughtyAttributes.Core.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	58 kB
 NaughtyAttributes.Editor.csproj	06.05.2022 14:02	C# Project file	75 kB
 T2.sln	01.04.2022 11:43	Microsoft Visual S...	3 kB
 T2.sln.DotSettings.user	17.04.2022 19:45	Per-User Project O...	1 kB
 Unity.VisualStudio.Editor.csproj	31.03.2022 20:06	C# Project file	73 kB
 Unity.VSCode.Editor.csproj	31.03.2022 20:06	C# Project file	72 kB
 Unity.XR.Oculus.csproj	31.03.2022 20:06	C# Project file	54 kB
 Unity.XR.Oculus.Editor.csproj	31.03.2022 20:06	C# Project file	72 kB

Assets/

ALP8310_Assets	13.03.2022 17:21	Filmappe	
AutoHand	21.04.2022 19:42	Filmappe	
DE Environment	13.03.2022 17:22	Filmappe	
Enviro - Sky and Weather	01.04.2022 11:39	Filmappe	
Flashlight	01.05.2022 22:22	Filmappe	
HDRPDefaultResources	07.05.2022 00:13	Filmappe	
Managers	01.05.2022 22:22	Filmappe	
Materials	01.05.2022 22:22	Filmappe	
Plugins	01.04.2022 11:39	Filmappe	
ProBuilder Data	07.04.2022 19:44	Filmappe	
Samples	28.02.2022 13:01	Filmappe	
Scenes	01.05.2022 22:22	Filmappe	
Sound	21.04.2022 17:55	Filmappe	
Terrain things	13.03.2022 17:22	Filmappe	
TextMesh Pro	01.04.2022 11:39	Filmappe	
TurboSquid_Models	01.05.2022 22:22	Filmappe	
XR	01.04.2022 18:35	Filmappe	
XR Utils	01.05.2022 22:22	Filmappe	
XRI	28.02.2022 13:01	Filmappe	
ALP8310_Assets.meta	13.03.2022 17:21	META-fil	1 kB
AutoHand.meta	01.04.2022 11:39	META-fil	1 kB
DE Environment.meta	13.03.2022 17:22	META-fil	1 kB
Enviro - Sky and Weather.meta	01.04.2022 11:37	META-fil	1 kB
Flashlight.meta	01.04.2022 11:39	META-fil	1 kB
HDRPDefaultResources.meta	13.03.2022 17:22	META-fil	1 kB
Managers.meta	21.04.2022 17:55	META-fil	1 kB
Materials.meta	01.04.2022 18:35	META-fil	1 kB
Plugins.meta	01.04.2022 11:39	META-fil	1 kB
ProBuilder Data.meta	07.04.2022 19:44	META-fil	1 kB
Samples.meta	19.02.2022 13:32	META-fil	1 kB
Scenes.meta	19.02.2022 13:32	META-fil	1 kB
Sound.meta	17.04.2022 19:56	META-fil	1 kB
Terrain things.meta	13.03.2022 17:22	META-fil	1 kB
TextMesh Pro.meta	31.03.2022 19:58	META-fil	1 kB
TurboSquid_Models.meta	13.03.2022 17:22	META-fil	1 kB
XR Utils.meta	01.04.2022 11:39	META-fil	1 kB
XR.meta	19.02.2022 13:32	META-fil	1 kB
XRI.meta	19.02.2022 13:32	META-fil	1 kB

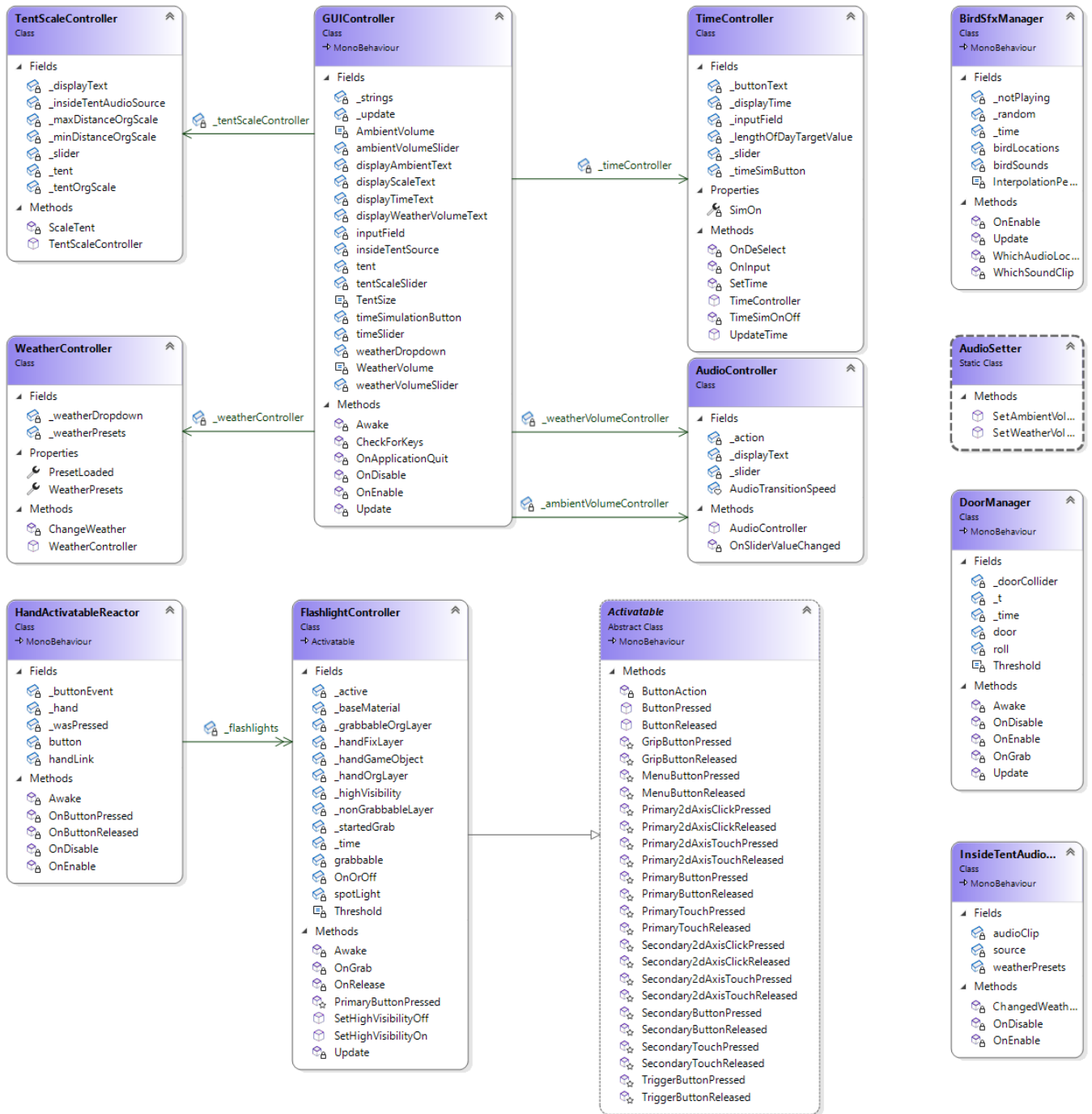
3.2 Spill

Når Unity prosjektet har blitt bygget til kjørbare kode vil det se slik ut.

 MonoBleedingEdge	01.05.2022 22:23	Filmappe	
 T2_BurstDebugInformation_DoNotShip	01.05.2022 22:24	Filmappe	
 T2_Data	01.05.2022 22:23	Filmappe	
 T2.exe	01.05.2022 22:24	Program	639 kB
 UnityCrashHandler64.exe	01.05.2022 22:24	Program	1 098 kB
 UnityPlayer.dll	01.05.2022 22:24	Programutvidelse	28 124 kB

T2.exe er den eksekverbare filen som starter spillet.

4 KLASSEDIAGRAM



5 DATABASEMODELL

Ikke relevant for prosjektet. Ingen database blir brukt.

6 SERVER-TJENESTER

Ikke relevant for prosjektet. Ingen servertjeneste blir brukt

7 SIKKERHET

Ikke relevant for prosjektet. Ingen kommunikasjon med andre program blir gjort.

8 INSTALLASJON OG KJØRING

Ikke relevant for prosjektet. Produktet blir levert ferdig bygget og klart for å kjøres.

9 DOKUMENTASJON AV KILDEKODE

Eksempel på dokumentasjon av kildekode

```
/// <summary>
/// Checks if the hand has an Activatable grabbed, fires ButtonPressed on the Activatable if it exists
/// </summary>
private void OnButtonPressed()

/// <summary>
/// Checks if the hand has an Activatable grabbed, fires ButtonReleased on the Activatable if it exists
/// </summary>
private void OnButtonReleased()

/// <summary>
/// Checks if PlayerPrefs has all of the keys in _strigns
/// </summary>
/// <returns>true if all the strings exists, false if not</returns>
private static bool CheckForKeys()
```

10 KONTINUERLIG INTEGRASJON OG TESTING

Ikke relevant for prosjektet. Produktet leveres ferdig og benytter seg ikke av kontinuerlig integrasjon og testing av dette.

11 REFERANSER