Bienvenue dans le **Pack de Quêtes – Semaine 4 : Le Royaume des Interactions Avancées** 🧠🎮  
Tu maîtrises les bases, maintenant tu vas rendre tes expériences **vivantes**, **interactives** et **immersives à fond**.

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 4 : *Interaction Totale***

**⚔️ Jour 16 : Le Portail de la Téléportation**

**🎯 Objectif : Ajouter un système de téléportation en VR**

Indispensable pour les déplacements confortables en réalité virtuelle !

**Étapes :**

1. Dans Unity, installe le **XR Interaction Toolkit** (si ce n’est pas encore fait)
2. Ajoute un **Teleportation Area** ou **Teleport Anchor** :
   * Crée un sol (Plane)
   * Ajoute le composant Teleportation Area
3. Vérifie que ton **XR Rig** contient un Teleportation Provider
4. Appuie sur le bouton de la manette → **pointe** et **téléporte-toi** sur la surface

🧪 Bonus : Crée **plusieurs zones** avec des ancres téléportables (Teleport Anchor)

**⚔️ Jour 17 : Le Grimoire des Interfaces VR**

**🎯 Objectif : Créer une interface utilisateur visible et utilisable en VR**

**Étapes :**

1. Crée un **Canvas** dans Unity : UI > Canvas
2. Change le mode en **World Space**
3. Ajoute un **bouton** (UI > Button)
4. Positionne le canvas dans le monde (devant le joueur)
5. Ajoute un XR Ray Interactor sur ta main droite si pas encore fait
6. Associe une action au bouton (OnClick) : par exemple, changer la couleur d’un objet

🎓 Tu peux maintenant cliquer en VR !

**⚔️ Jour 18 : Le Codex des Sons Spatialisés**

**🎯 Objectif : Ajouter du son 3D à ton expérience VR**

**Étapes :**

1. Ajoute un objet (ex : cube radio)
2. Add Component > Audio Source + ajoute un **fichier audio**
3. Coche “**Spatial Blend**” = 3D
4. Configure le **rayon d’écoute** (Min/Max Distance)
5. Lance en VR → tu entends le son changer selon ta position

🎧 Bonus XP : ajoute un effet sonore à un bouton ou un objet qu'on attrape

**⚔️ Jour 19 : L’Œil Magique de l’Interaction**

**🎯 Objectif : Déclencher des événements VR en regardant un objet**

**Étapes :**

1. Ajoute un **collider** sur un objet
2. Crée un script C# :

csharp

CopyEdit

void OnHoverEnter(XRBaseInteractor interactor) {

Debug.Log("Le joueur regarde cet objet !");

}

1. Ajoute XR Interactable à ton objet
2. Connecte le On Hover Enter à ton script ou à une fonction (changer couleur, jouer un son…)

🎮 Tu viens de créer un **gaze trigger** !

**⚔️ Jour 20 : Le Défi du Temple Intéractif**

**🎯 Objectif : Créer une mini-expérience VR narrative**

**Ta mission :**

1. Reprends une scène (ex : sanctuaire ou forêt low-poly)
2. Ajoute :
   * **Téléportation libre**
   * **Interface flottante** (menu avec un bouton)
   * **2 objets interactifs**
   * **1 son spatialisé**
   * **1 interaction déclenchée par le regard**

📷 **Boss Fight** : Prépare une vidéo ou un screen de ton expérience. Je te donne du feedback + des idées d’extension (menus, puzzles, cinématiques VR… 👀)

**🎯 Fin de la Semaine 4 : Tu es officiellement un Créateur d’Expérience VR Complète**

**Tu sais :**

* Créer et importer des mondes
* Interagir avec les mains, les yeux, le son
* Concevoir un gameplay simple mais immersif
* Prototyper une vraie app VR