

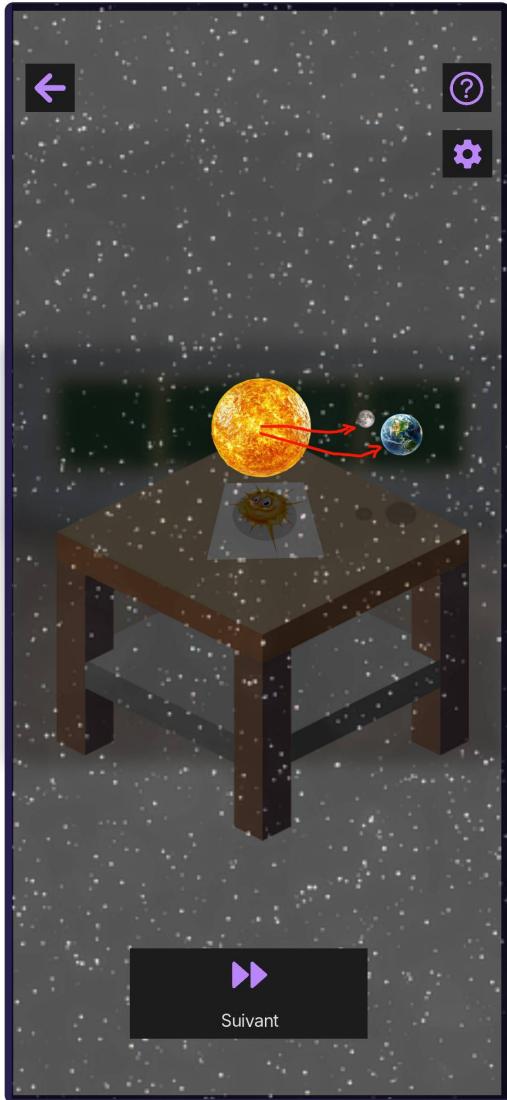
Au lancement de l'application, une fenêtre d'aide apparaît pour guider l'utilisateur. La première étape explique les différentes images targets disponibles dans le projet.

Après avoir placé l'image target "Soleil", l'utilisateur doit effectuer des mouvements avant/arrière avec son téléphone pour que l'application trouve la cible.

L'utilisateur ferme la fenêtre d'aide (il peut l'ouvrir de nouveau avec l'icône "?"). La carte Soleil ayant été trouvée, un indicateur en forme de galaxie apparaît par dessus pour indiquer à l'utilisateur que tout fonctionne. Un bouton "Les Mystères Lunaires" apparaît (lié à la carte du Soleil). L'utilisateur appuie dessus.

Après avoir appuyé sur le bouton "Les Mystères Lunaires", la première animation se lance et un bouton "<->" (retour) apparaît.

Le début de l'animation montre la Lune en assez gros en même temps qu'une voix introduit le sujet.

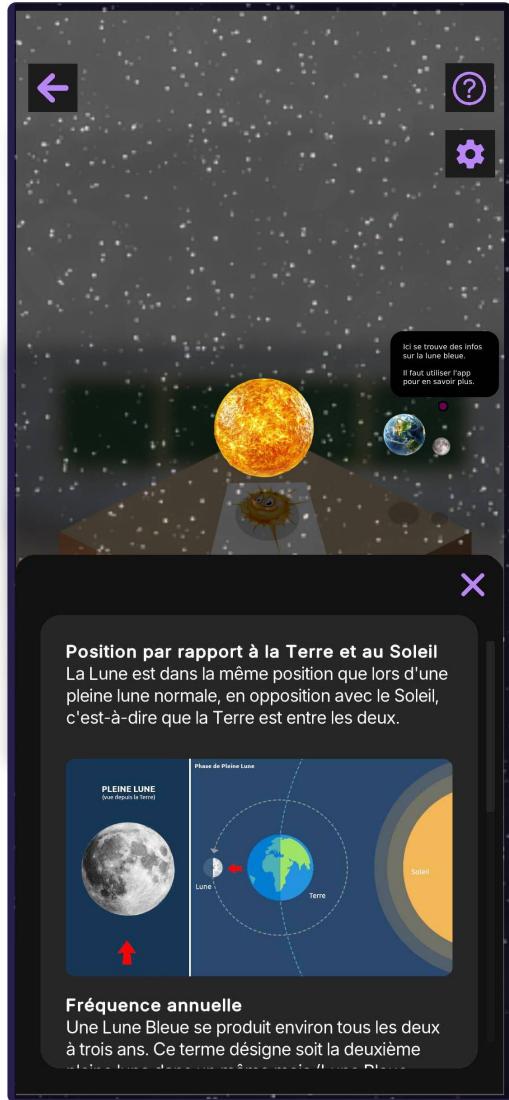


La Lune disparaît pour laisser place au Soleil. Le fond change pour faire apparaître un ciel noir étoilé. La voix continue son introduction.

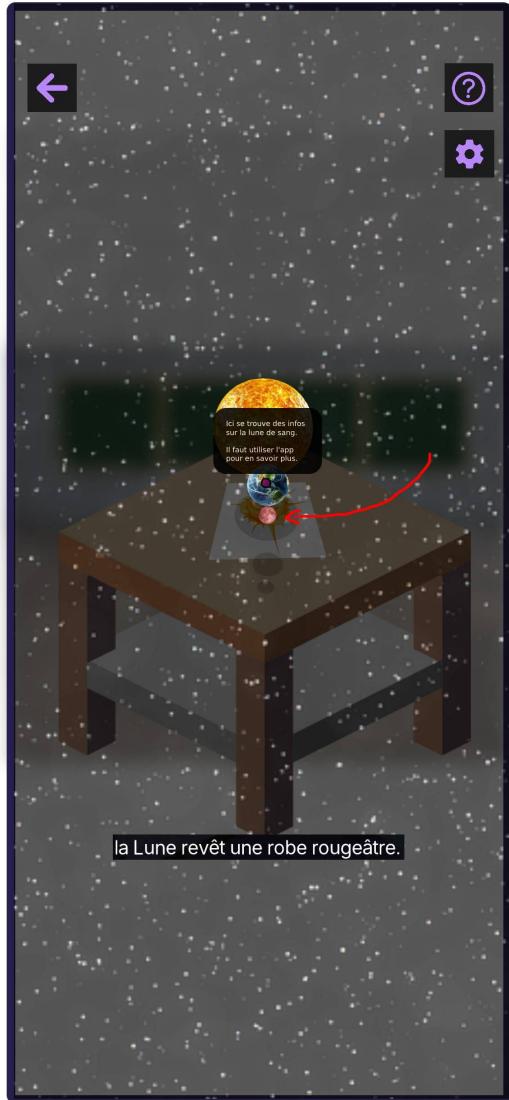
La Terre et une Lune plus petite apparaissent depuis le Soleil avant de se placer un peu plus loin. Après que la voix ait terminé son introduction, un bouton "Suivant" apparaît.

Durant cette animation, la Lune se déplace de l'autre côté de la Terre afin d'être en position de "Lune Bleue". Une carte AR apparaît pour donner quelques informations. La voix donne une explication sur ce qu'il se passe.

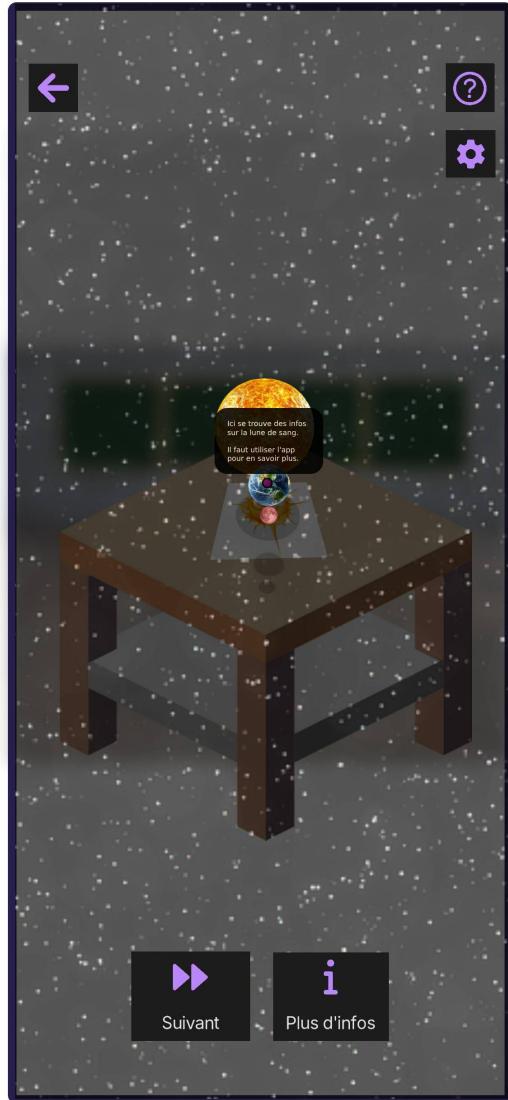
Une fois la voix arrêtée, l'utilisateur peut passer à l'étape suivante ou voir plus d'informations sur l'étape actuelle (ici la Lune Bleue) à l'aide de deux boutons (2D) qui viennent d'apparaître.



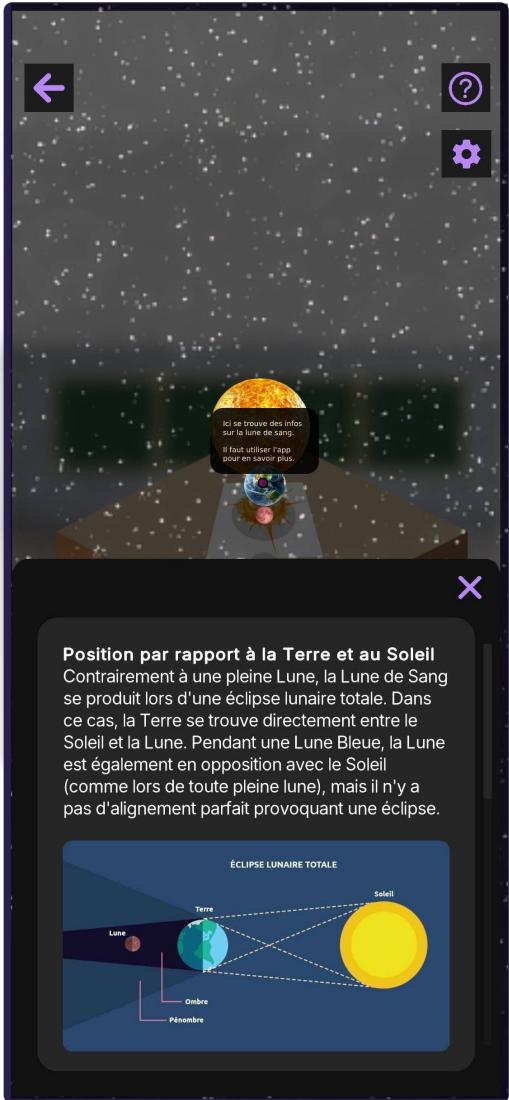
Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Infos", une fenêtre avec pleins d'informations en rapport avec la lune bleue apparaît. Il peut scroller à l'intérieur.



Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Suivant", la Terre et la Lune se déplacent en position de Lune de Sang. La Lune change de couleur pour devenir un peu rouge. La voix explique ce qu'il se passe.



Une fois la voix arrêtée, l'utilisateur peut de nouveau choisir entre les options "Suivant" et "Plus d'infos".



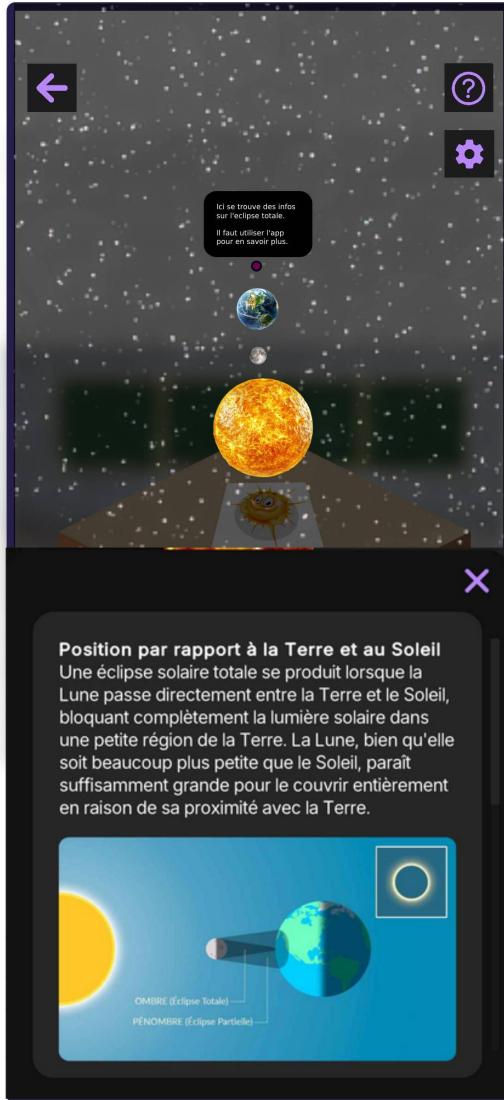
Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Infos", une fenêtre avec pleins d'informations en rapport avec la Lune de Sang apparaît. Il peut scroller à l'intérieur.



Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Suivant", la Terre et la Lune se déplacent en position d'Eclipse Totale. La voix explique ce qu'il se passe.



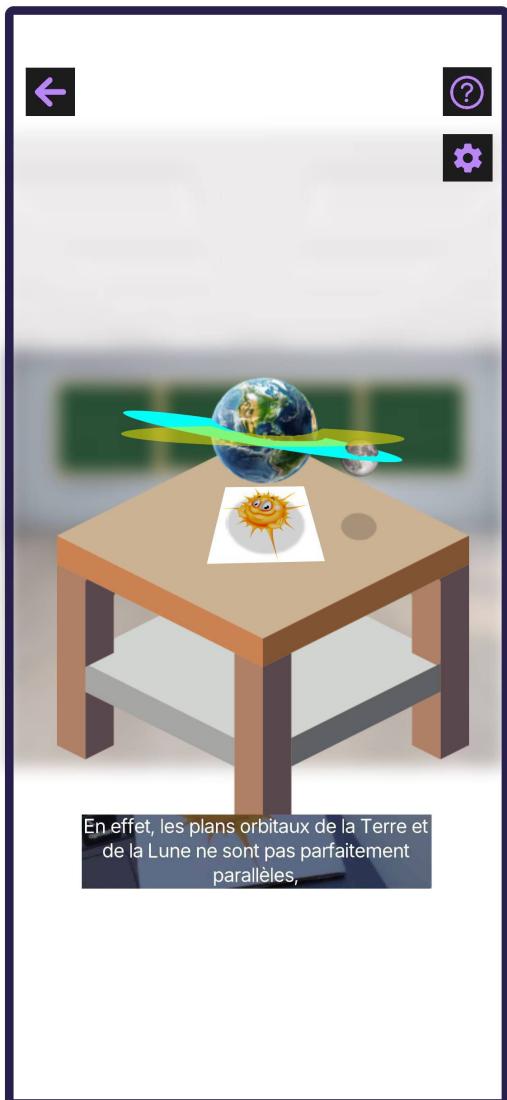
Une fois la voix arrêtée, l'utilisateur peut encore une fois choisir entre les options "Suivant" et "Plus d'infos".



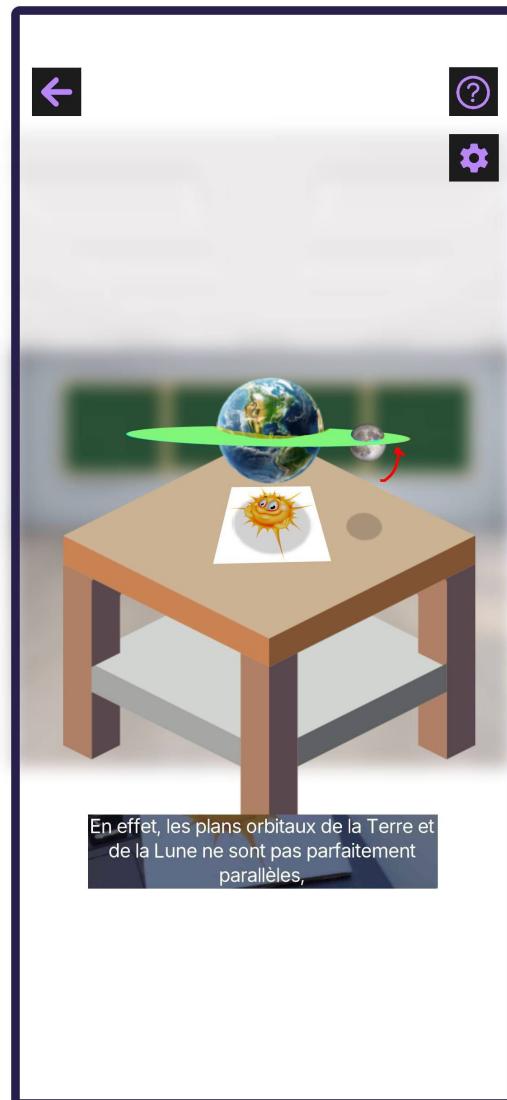
Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Plus d'infos", une fenêtre apparaît remplie d'informations liées aux éclipses totales. Il peut scroller à l'intérieur.



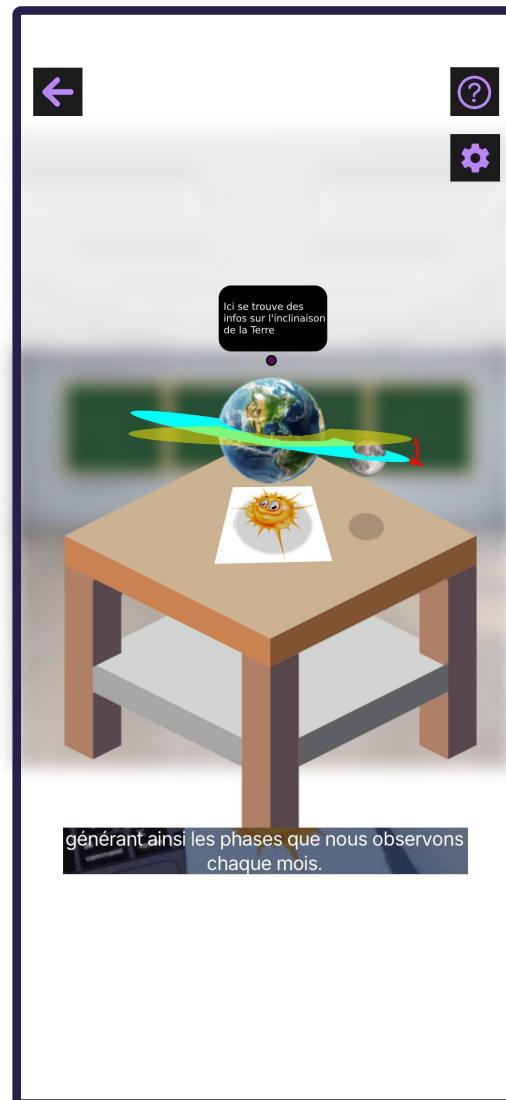
Si l'utilisateur a appuyé sur le bouton "Suivant", la Terre et la Lune vont commencer à tourner autour du Soleil. La voix va commencer des explications sur l'origine des evenements lunaires.



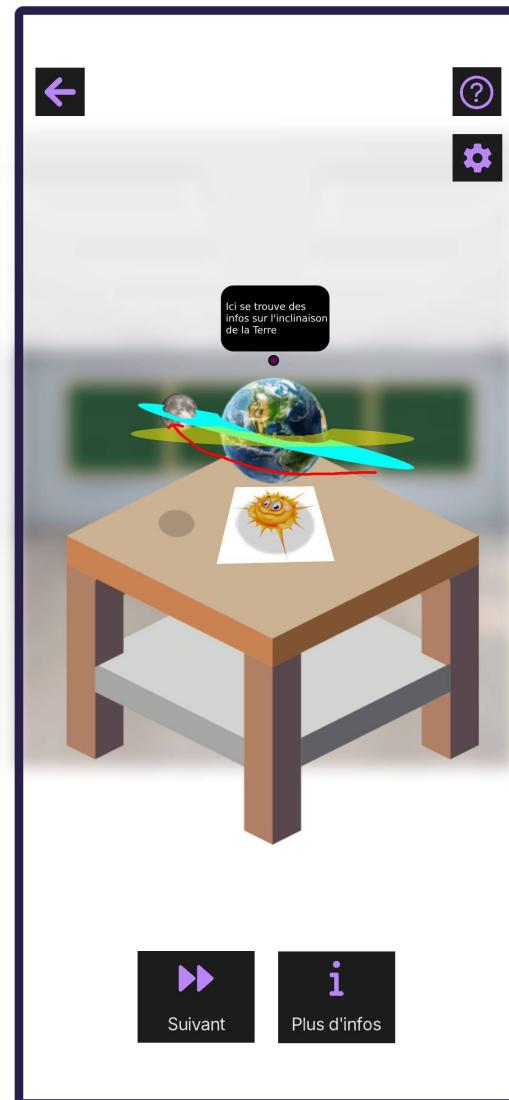
En effet, les plans orbitaux de la Terre et de la Lune ne sont pas parfaitement parallèles,



En effet, les plans orbitaux de la Terre et de la Lune ne sont pas parfaitement parallèles,



Ici se trouve des infos sur l'inclinaison de la Terre
générant ainsi les phases que nous observons chaque mois.



▶
Suivant

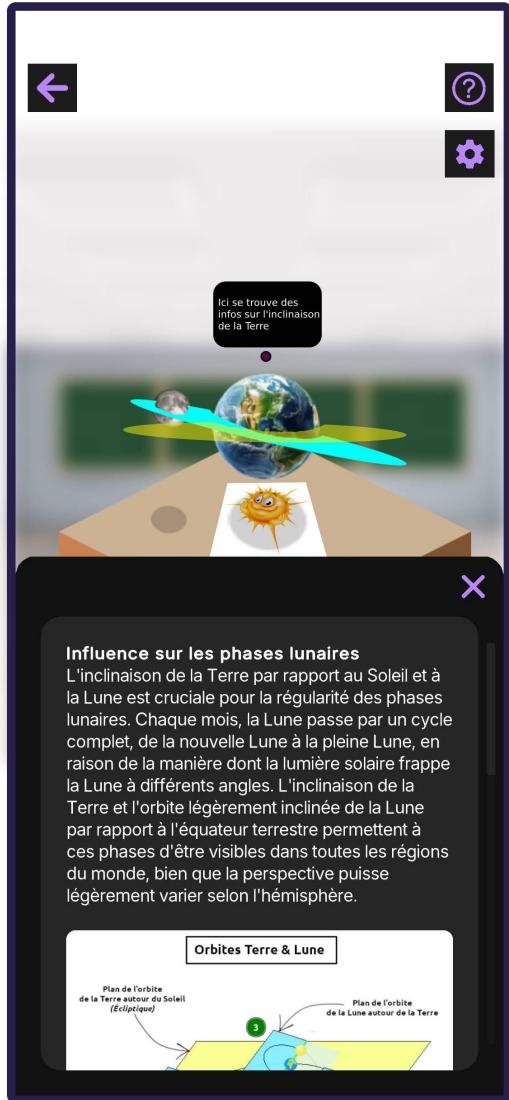
ि
Plus d'infos

Le Soleil, la Lune, la Terre et l'espace disparaissent pour laisser place à une visualisation des axes de rotation de la Lune autour de la Terre.
La voix continue ses explications.

L'axe bleu (celui de la Lune autour de la Terre) bouge pour bien montrer la différence d'inclinaison.
La voix continue ses explications

L'axe bleu revient à sa position initiale.
Une carte d'informations en AR apparaît pour donner quelques détails supplémentaires.
La voix continue ses explications.

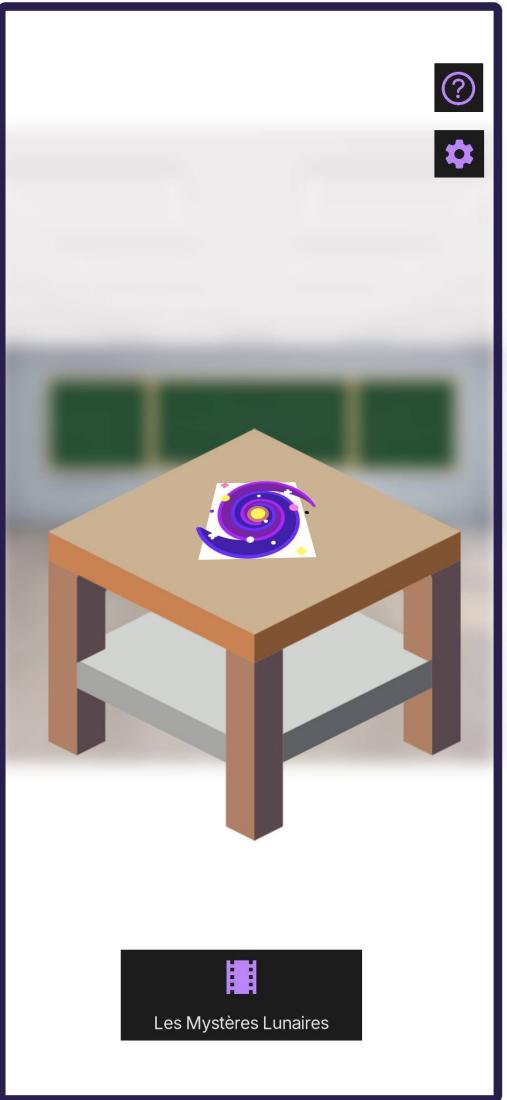
Une fois la voix arrêtée, la Lune va tourner librement autour de la Terre.
Les boutons "Suivant" et "Plus d'infos" (2D) apparaissent.



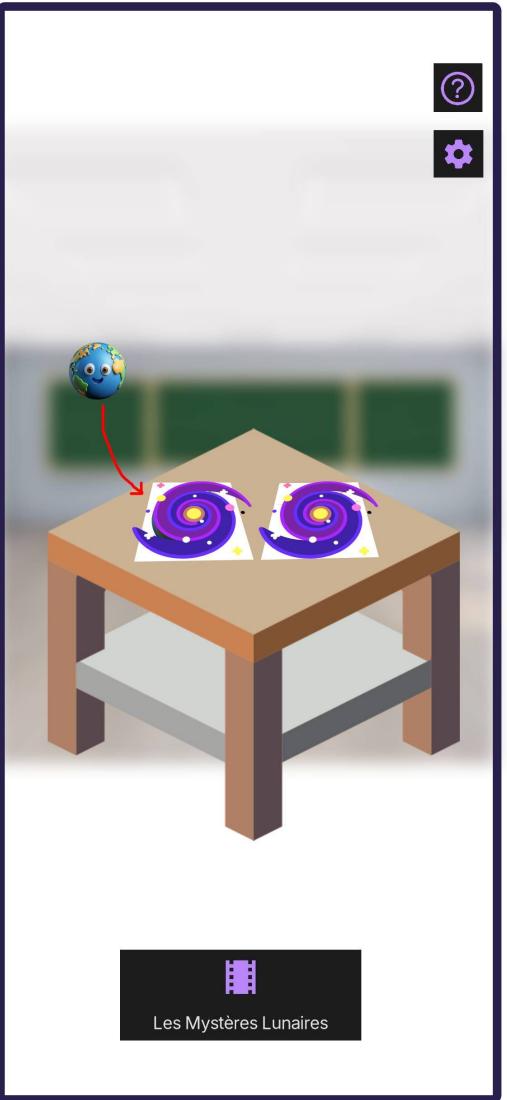
Si l'utilisateur clique sur le bouton "Plus d'infos", une fenêtre avec pleins d'informations sur l'inclinaison de la Terre apparaît. Il peut scroller à l'intérieur.



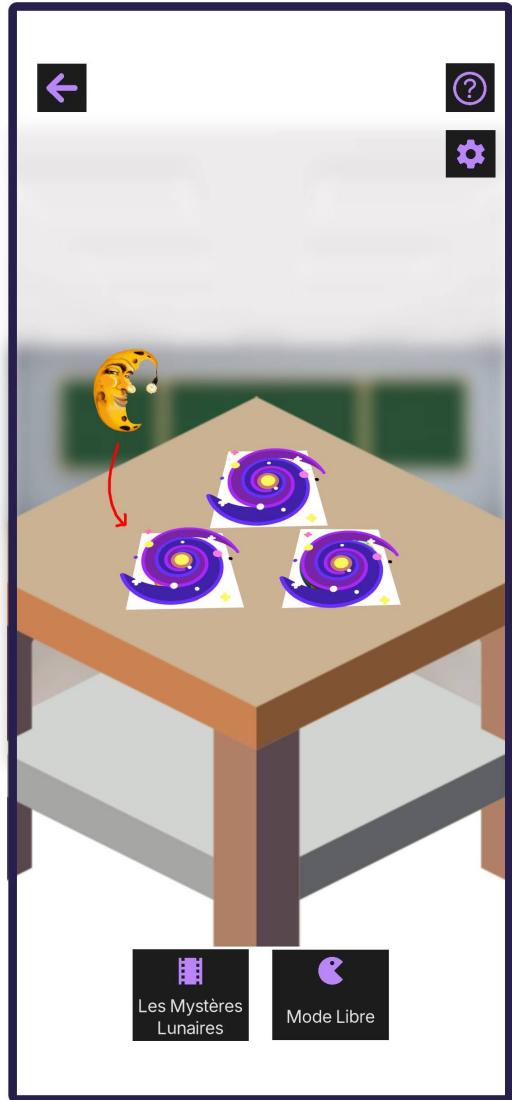
Si l'utilisateur clique sur le bouton "Suivant", l'animation des axes disparaît et une bulle d'infos AR apparaît en même temps qu'une musique pour afficher les crédits liés à l'animation "Les Mystères Lunaires".



L'utilisateur peut quitter le générique (et l'animation) à tout moment en cliquant sur l'icône "<->" présente en haut à gauche. Ici, il est revenu sur le menu avec l'image target "Soleil" détectée.

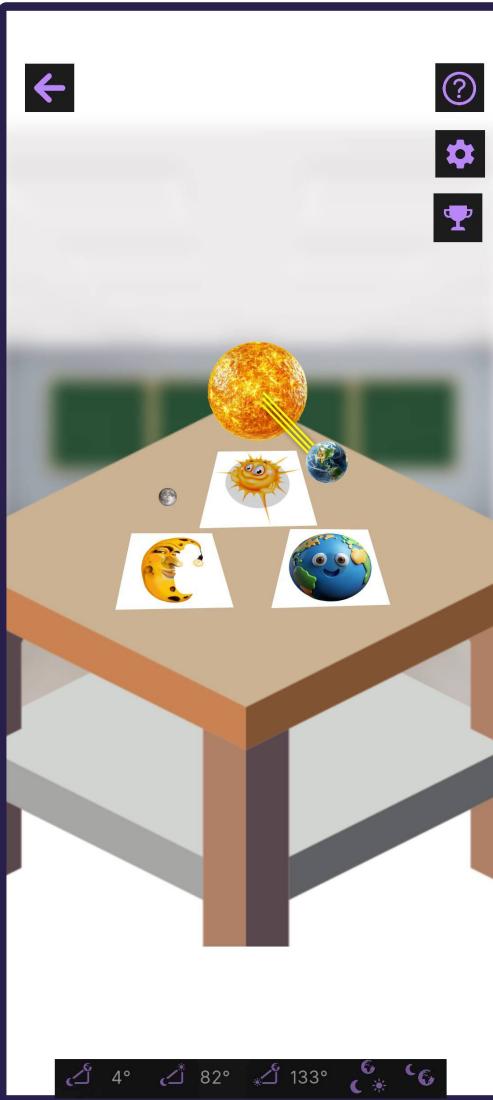


L'utilisateur ajoute l'image target de la Terre, qui est détectée par l'application. L'indicateur en forme de galaxie apparaît également au dessus.

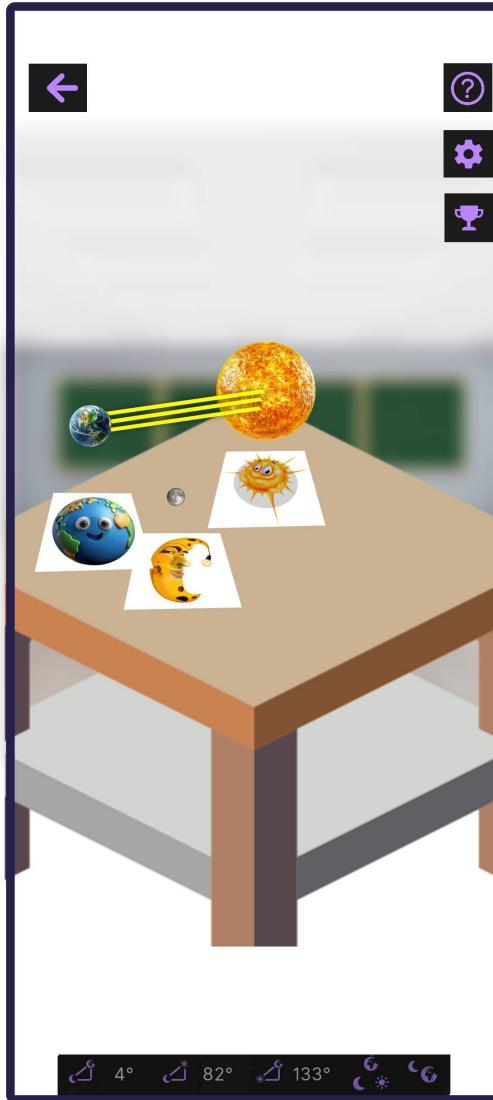


L'utilisateur ajoute l'image target de la Lune, qui est détectée par l'application. L'indicateur en forme de galaxie apparaît par dessus.

Les trois image targets étant trouvées par l'application, la seconde animation se débloque "Mode Libre".

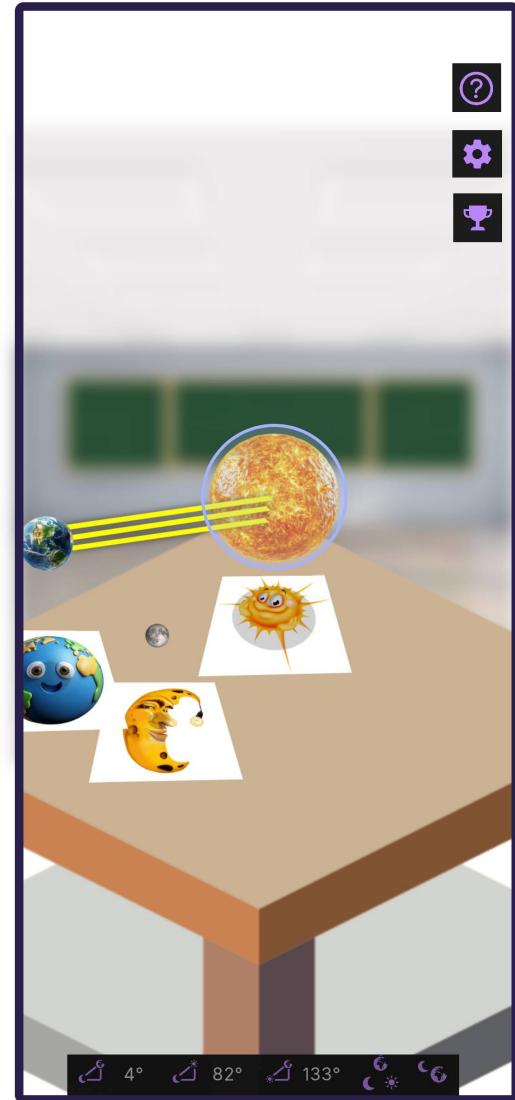


Après avoir appuyé sur le bouton "Mode Libre", la Lune, la Terre et le Soleil vont apparaître au dessus de leur carte respective, ainsi que des rayons partant du Soleil en direction de la Terre, symbolisant le trajet de la lumière. Deux nouveaux éléments viennent s'ajouter à l'UI : des données relatives au placement des astres (en bas) et un bouton avec un icône de trophée.

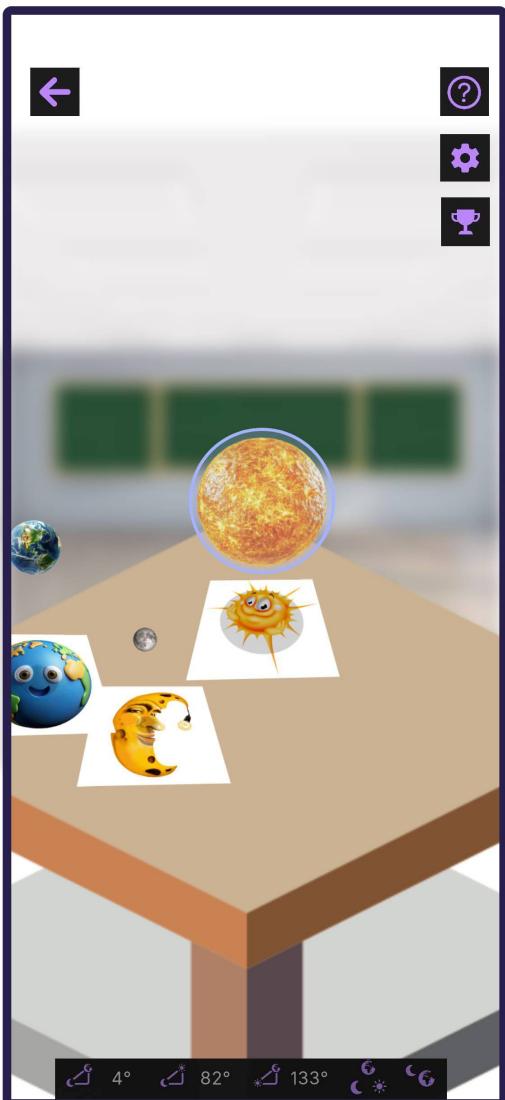


L'utilisateur peut déplacer les image targets comme il le souhaite. Les rayons de lumière se déplacent automatiquement. Les données en bas de l'écran se mettent à jour toutes les secondes en fonction des actions de l'utilisateur.

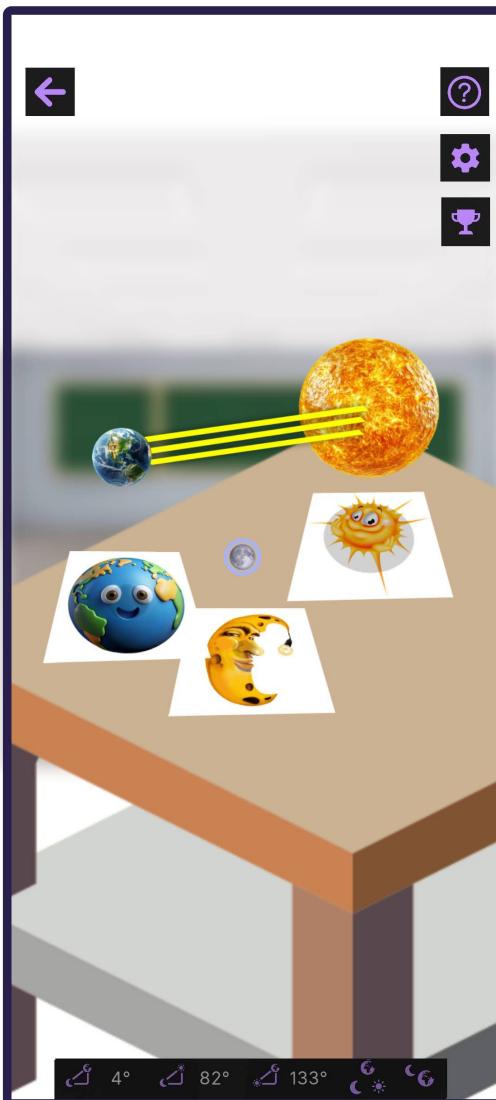
PS: Les données varient en fonction de l'angle de la caméra à cause de l'AR.



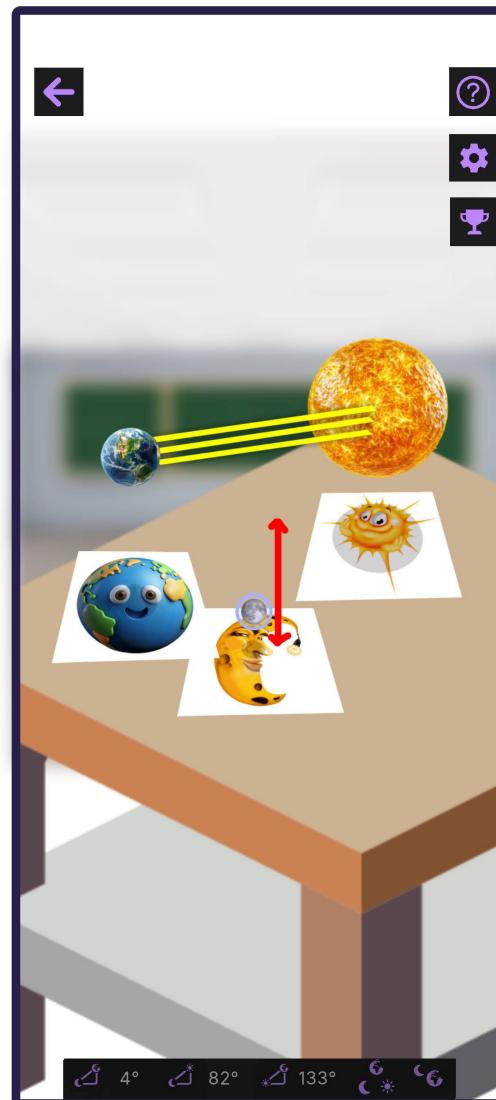
En alignant le Soleil avec le centre de l'écran, l'utilisateur peut le passer en surbrillance et effectuer des actions avec.



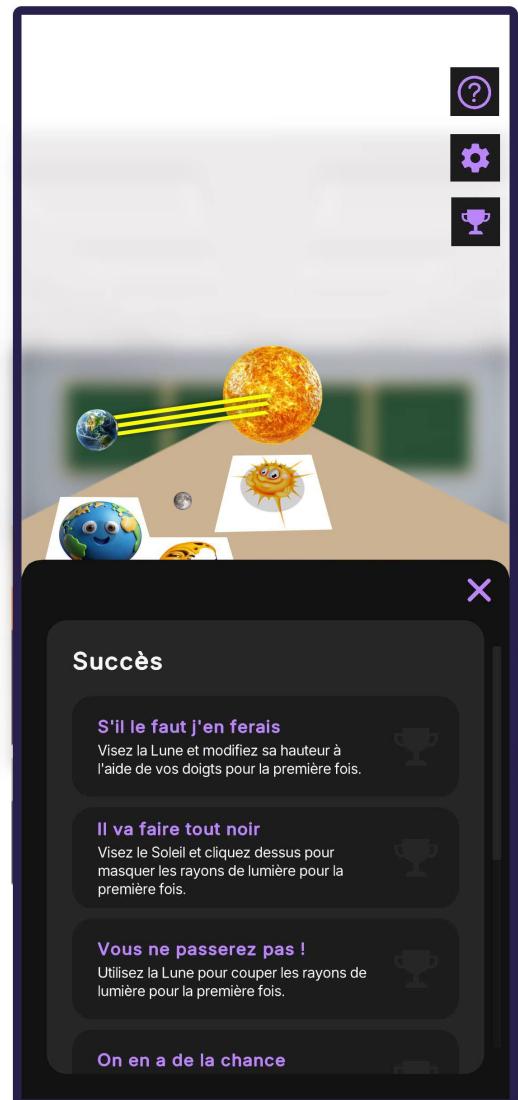
Comme le Soleil est en surbrillance,
l'utilisateur peut appuyer sur l'écran pour
activer/désactiver les rayons de lumière
entre lui et la Terre.



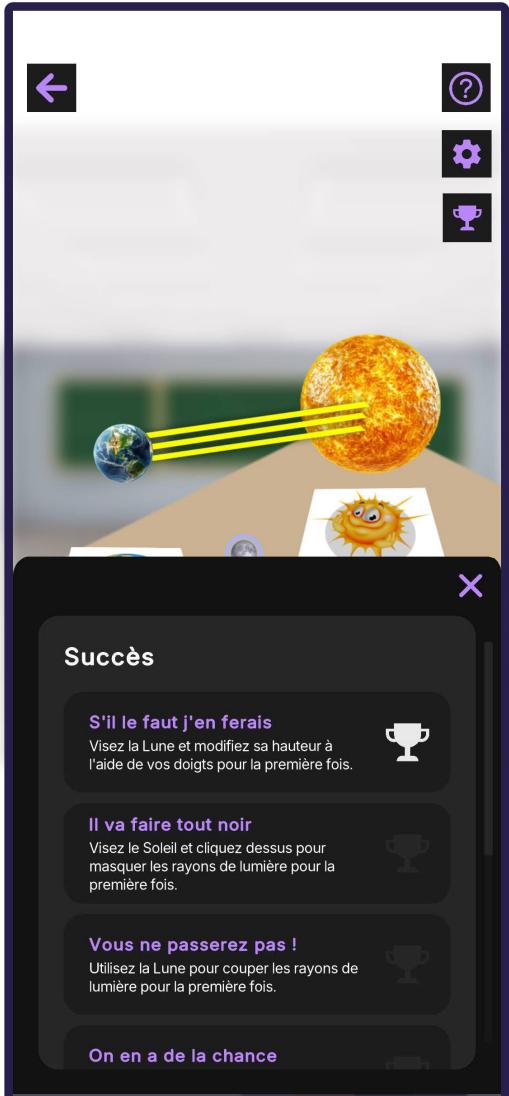
De la même manière, l'utilisateur peut
viser la Lune pour la mettre en
surbrillance.



A l'aide d'un mouvement haut/bas,
l'utilisateur peut modifier la hauteur de la
Lune (utile pour certains alignements).

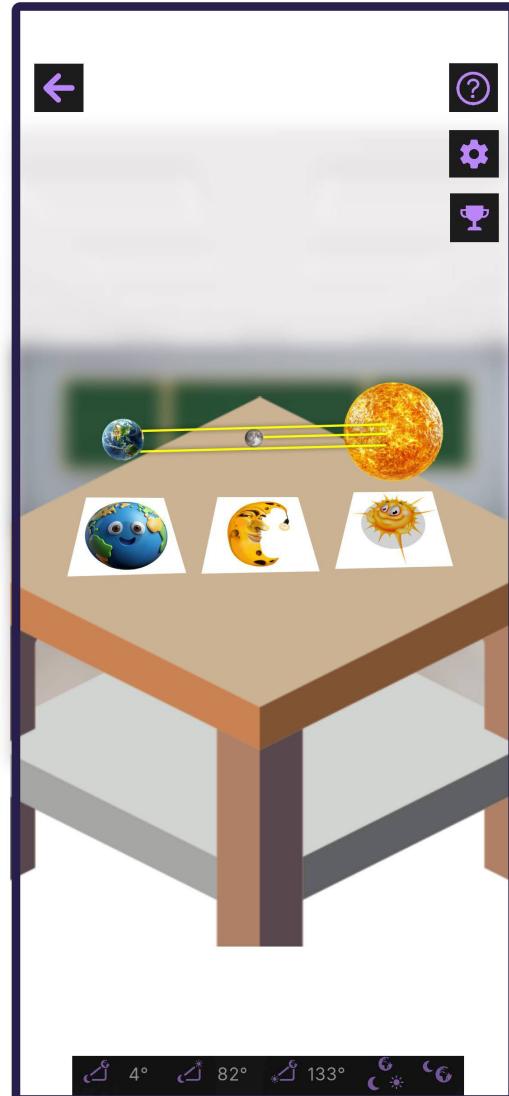


En appuyant sur l'icône avec un trophé,
l'utilisateur ouvre un menu comportant
une liste d'actions récompensées par
l'animation. Par défaut, les trophés sont
grisés.

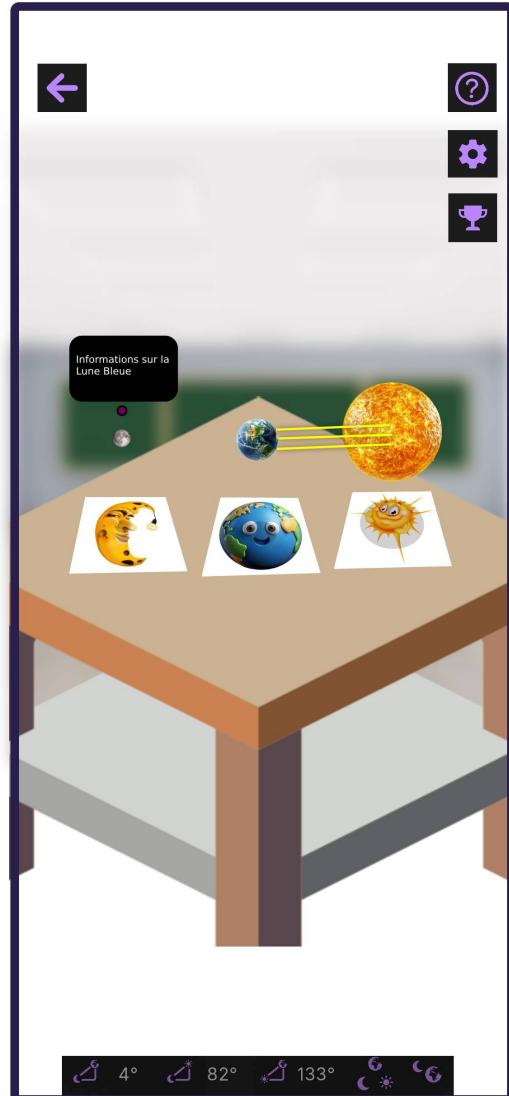


Par exemple, en visant la Lune et en modifiant sa hauteur pour la première fois, l'utilisateur peut revoir un nouveau trophé. Il est averti à l'aide d'une notification visuelle en haut de l'écran ainsi qu'un bruitage.

En ouvrant de nouveau le menu des trophés, il est possible de voir ceux déverrouillés (ici "S'il le faut j'en ferais").



Si la Lune se trouve entre la Terre et le Soleil, elle bloque les rayons de lumière.



Quand des positions spécifiques sont détectées (Lune Bleue, Lune de Sang et Eclipse Totale), une petite animation se joue pour donner des informations à l'utilisateur (en plus de donner un nouveau trophé).

Dans l'exemple ci-dessus, les cartes forment la position d'une Lune Bleue et une carte d'information AR apparaît.