



# AR Toss

Colas GONTIER DELAUNAY

06/06/2025



# Introduction & Contexte

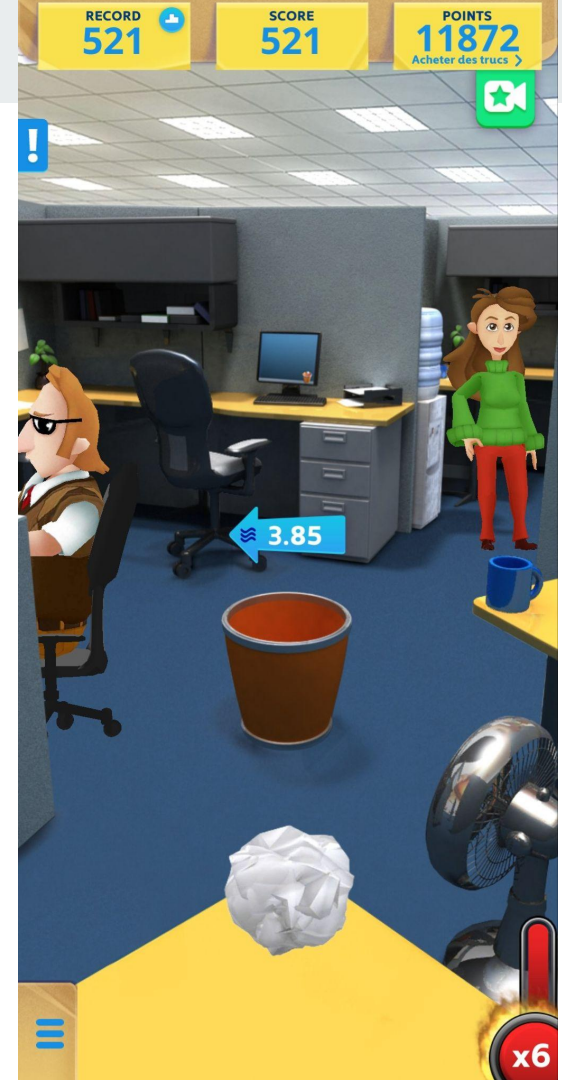
Paper Toss (jeu mobile)

Réalité augmentée :

Immersion

Interaction avec le réel

Modernisation du gameplay





## Objectifs du projet

Recréer l'expérience de Paper Toss en AR

Expérience ludique, interactive et immersive

Simplicité d'utilisation (placement intuitif, lancer naturel)



# Fonctionnalités principales

Détection de surface dans l'environnement

Placement du panier

Trajectoire du ballon correspond au swipe fait par le joueur

Système de score

Gravité appliqué au ballon une fois lancé



## Modèles 3D





# Aspects techniques

Unity et AR Foundation pour la gestion de l'AR

Scripts clés :

Gestion du placement du panier et du lancer du ballon

Gestion du score

Gestion des collisions et des triggers pour détecter les paniers



# Démonstration



## Améliorations possibles

Ajouter des effets sonores et visuels lors d'un panier marqué pour renforcer l'immersion.

Intégrer différents types de balles ou de paniers pour varier le gameplay.

Ajout d'obstacles ou d'effets de vent pour augmenter la difficulté.

Possibilité de sauvegarder le meilleur score pour motiver le joueur à progresser.





# Conclusion

Le projet transpose avec succès le concept de Paper Toss en AR, en offrant une expérience plus immersive et interactive

Unity, AR Foundation, gestion de la physique, intégration de modèles 3D

Potentiel d'évolution du projet