

Justification du choix du sujet

On voudrait travailler dans l'ingénierie de la réalité virtuelle augmentée et jeux vidéo car on trouve que le jeux vidéo est quelque chose qui s'améliore de jours en jours. Quand on voit l'évolution entre le 1er jeu vidéo qui est d'autre que le célèbre Pong qui est sorti en 1972 au jeux d'aujourd'hui, on voit plus que grandement la différence. Il y a beaucoup de jeux de nos jours qui sont des chefs-d'œuvre, que ce soit en termes de graphisme, de musique, d'émotion ou de profond message caché. Le jeu vidéo est de plus en plus présent dans la société actuelle quand on voit par exemple le côté compétitif ou le côté sponsor. C'est pour tout le plaisir que nous procure le jeu vidéo que nous voudrions aborder ce sujet.

l'apprentissage qu'on souhaite mettre en avant au terme de ce travail

On voudrait faire un action rpg soit en C++, soit en Unreal Engine soit en Unity C#. On prendra surement le Unity C# car c'est le plus facile un langage de programmation généraliste, riche et facile à acquérir comparé aux autres.