

PROJET D'INTÉGRATION FIST & FURIOUS

Lucas
AUXACHS

Sonia
BELABBAS

Douraïd
BEN-HASSEN

Laurent
CROUZIL

Alexis
DEVLEESCHAUWER

Pierre
FERER

Sommaire

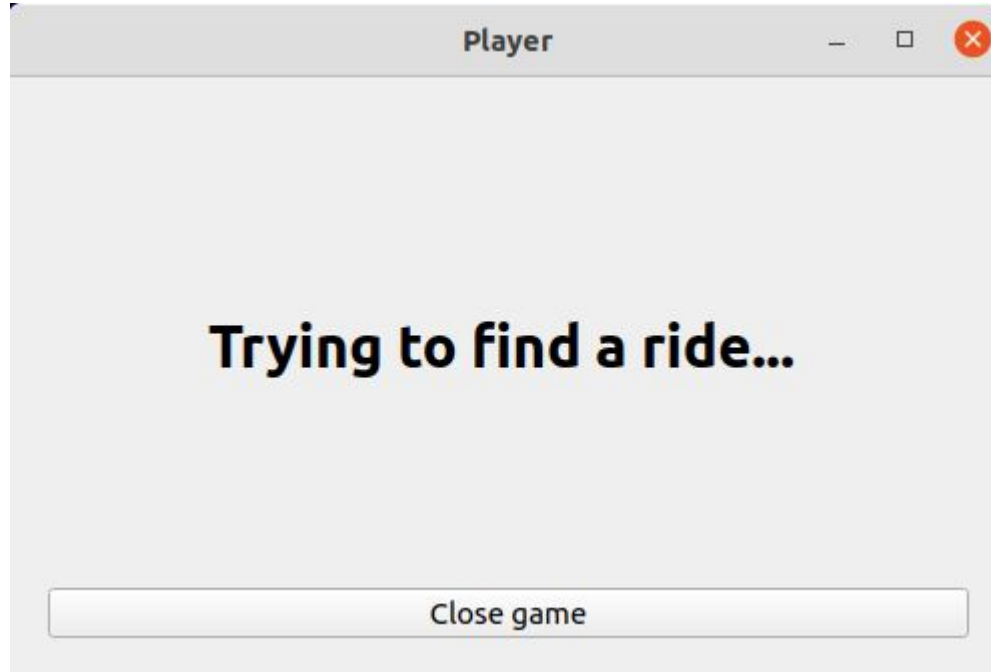
1. Partie Joueur
2. Client graphique
3. Intelligence artificielle
4. Volant
5. Réalité augmentée
6. Gestion du projet
7. Bilan





Partie joueur

Partie joueur



Partie joueur



Player

— □ ×

> **FIST AND FURIOUS**

3 laps

4 teams

Pseudo :

Lucas

Controller :

keyboard ▾

Vehicle :

car MaxSpeed 200 | Acceleration : 30 | Weight : 1500 | Height : 1.5m ▾

Team

2 ▾

Warm up the engine !

Partie joueur



Player

Lucas

2

keyboard car MaxSpeed 200 | Acceleration : 30 | Weight : 1500 | Height : 4, Width 3 | Angle : 30.5

0 banana(s)

0 bomb(s)

0 rocket(s)

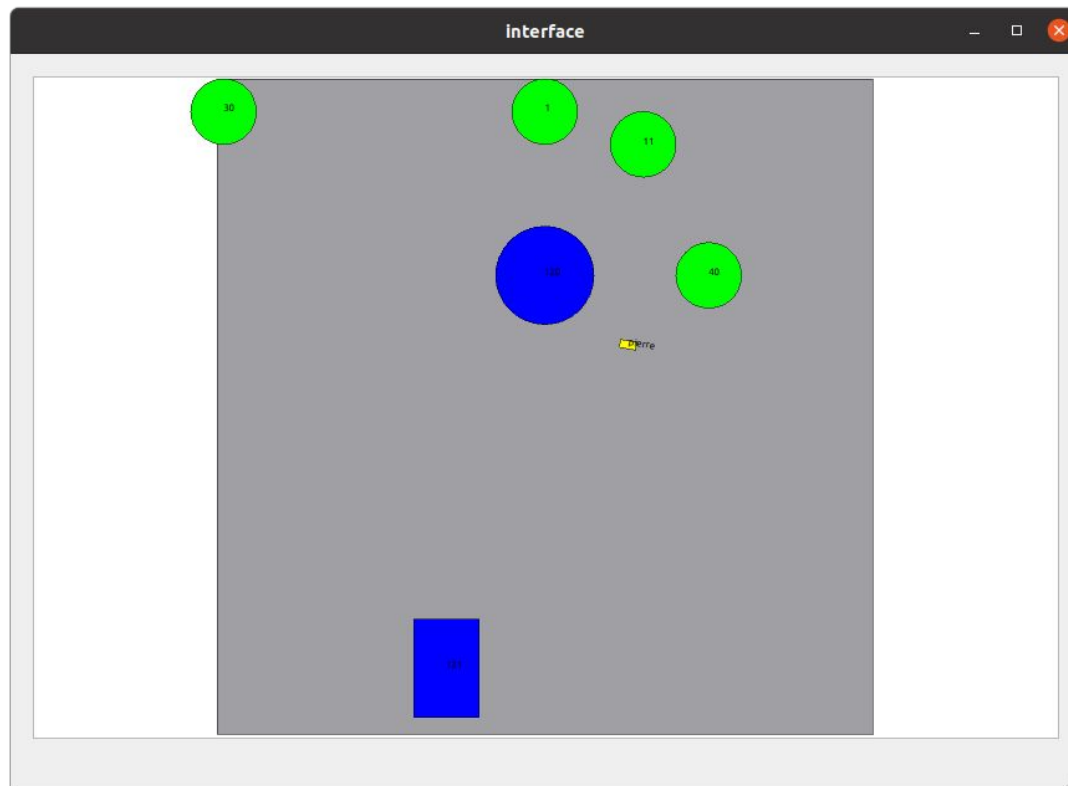
Power : 0

Angle : 0

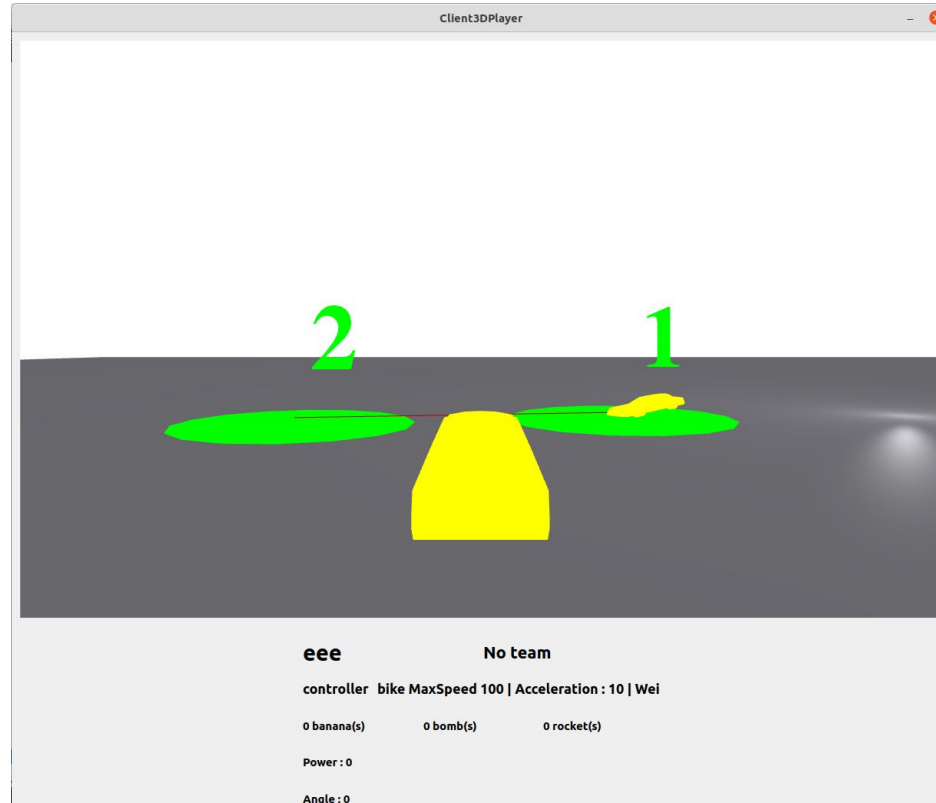
EXIT THE GAME

Client graphique

Client graphique

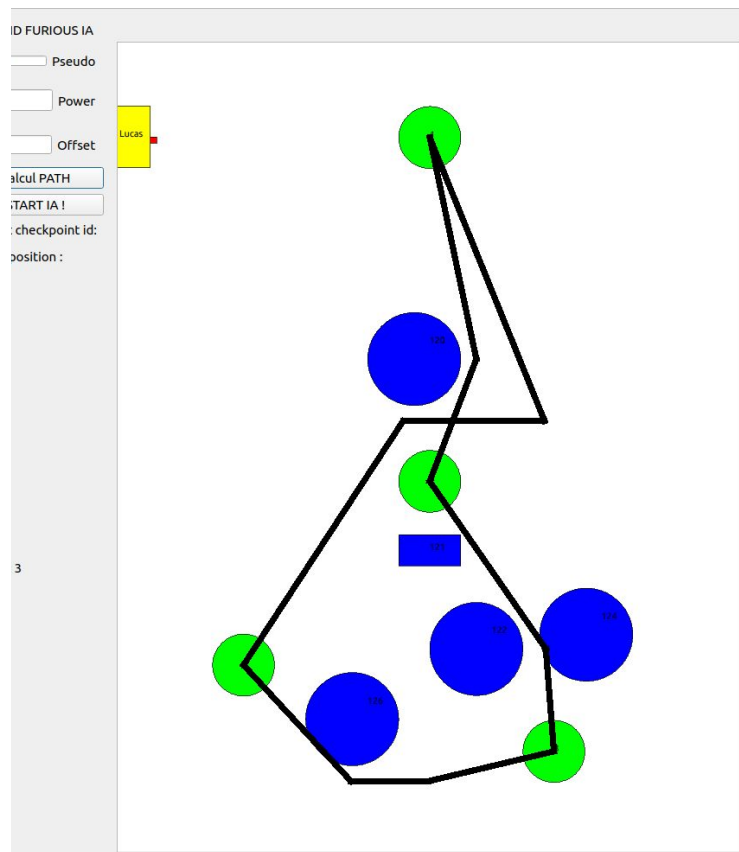
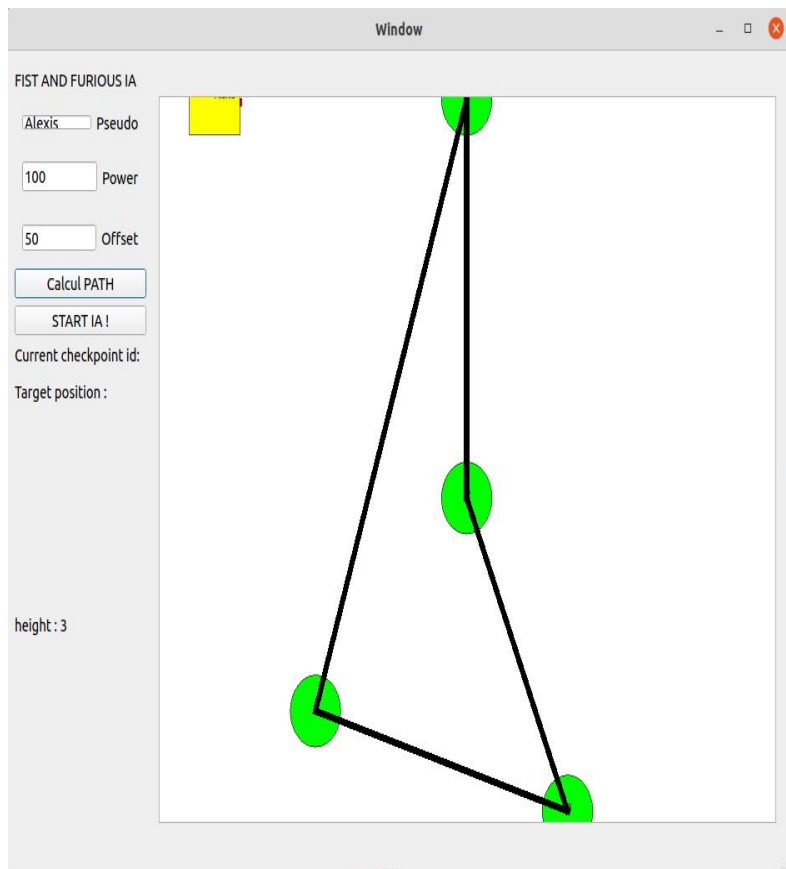


Client graphique



Intelligence artificielle

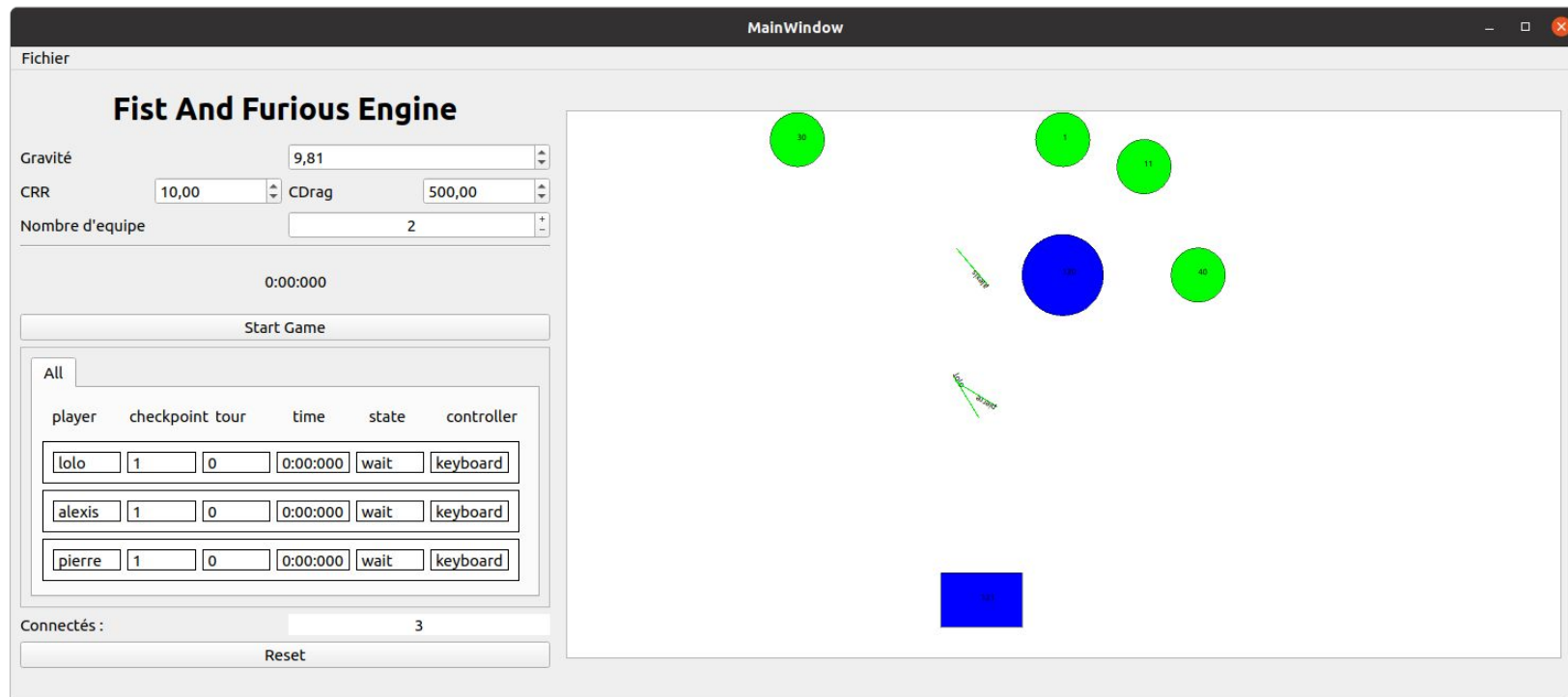
Intelligence artificielle





Moteur

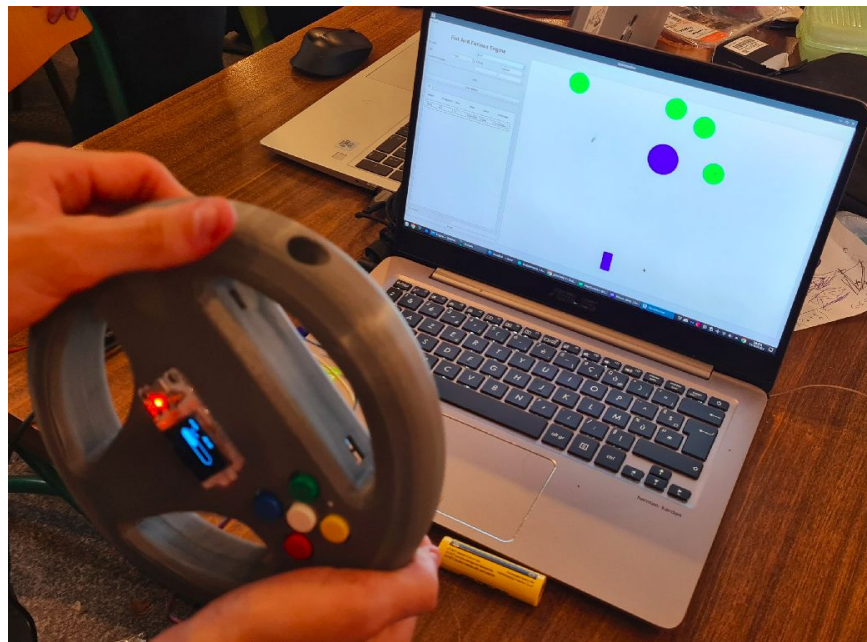
Moteur





Volant

Volant



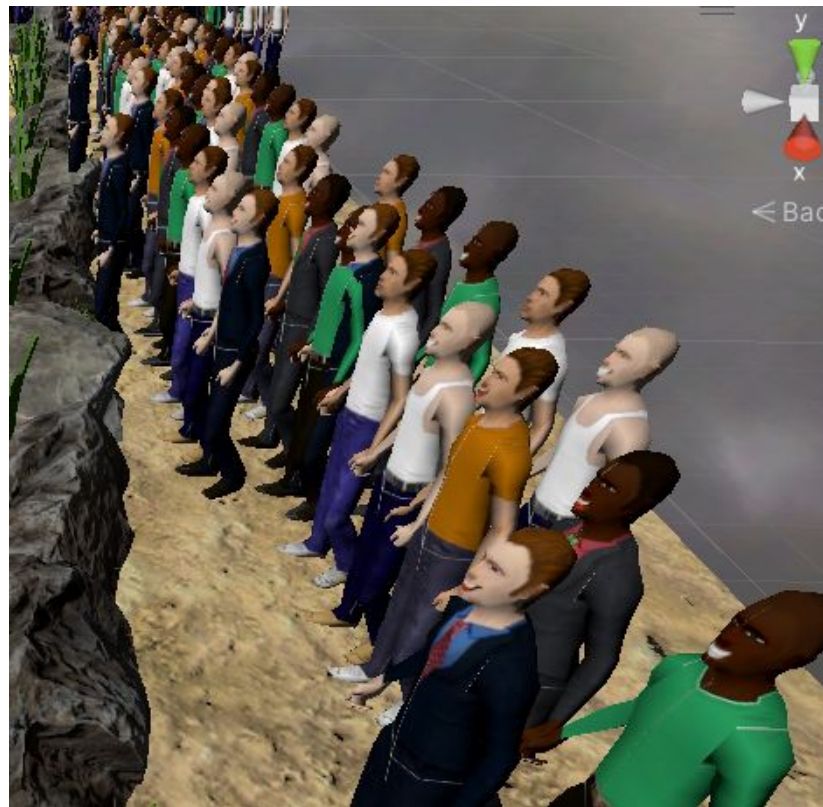


Réalité augmentée

Réalité augmentée



Réalité augmentée



Gestion du projet

Planning

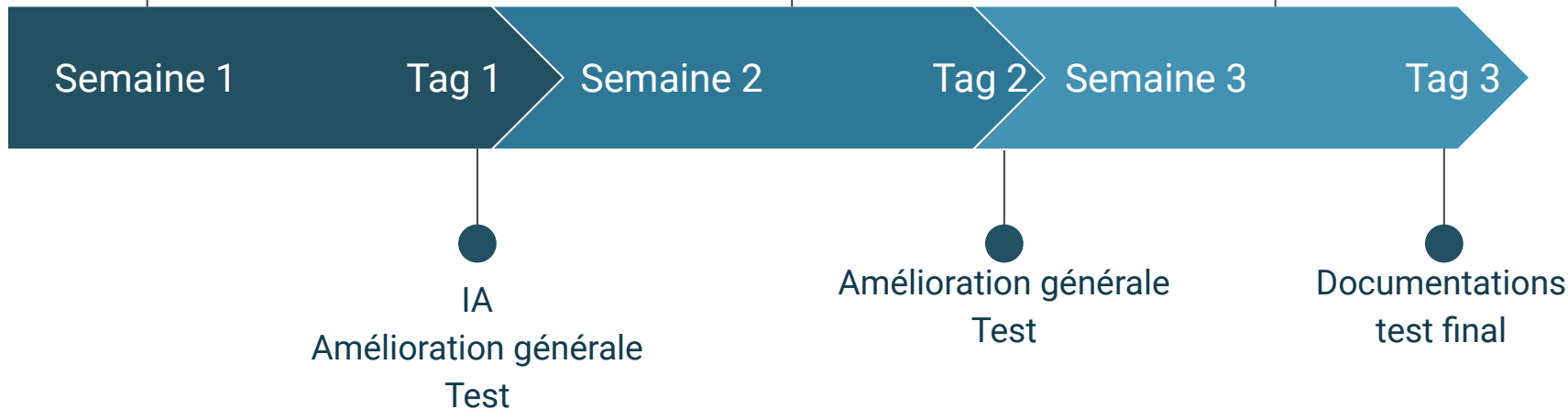


Client graphique 2D

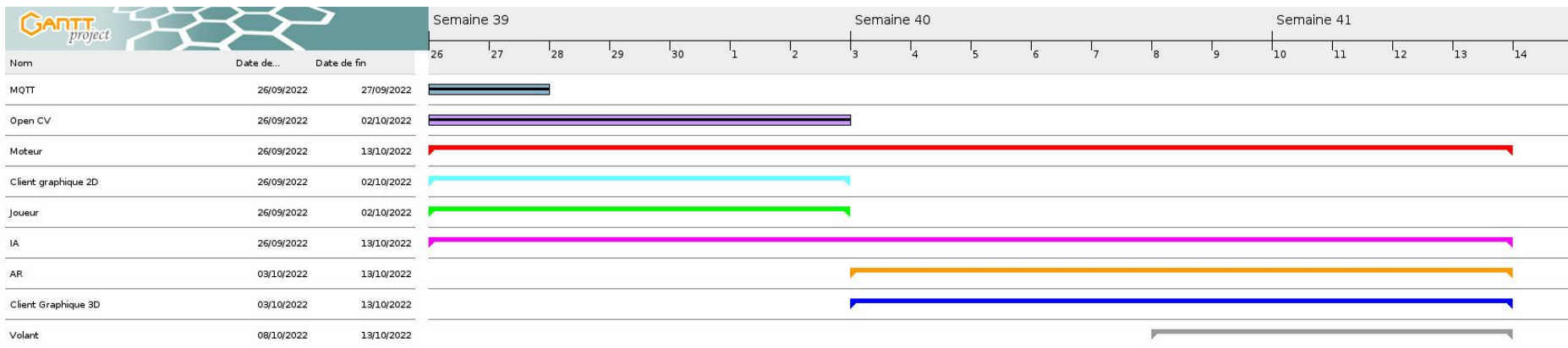
Moteur
MQTT
Player
Open CV

Amélioration moteur
Début client 3D
Amélioration IA
Début AR

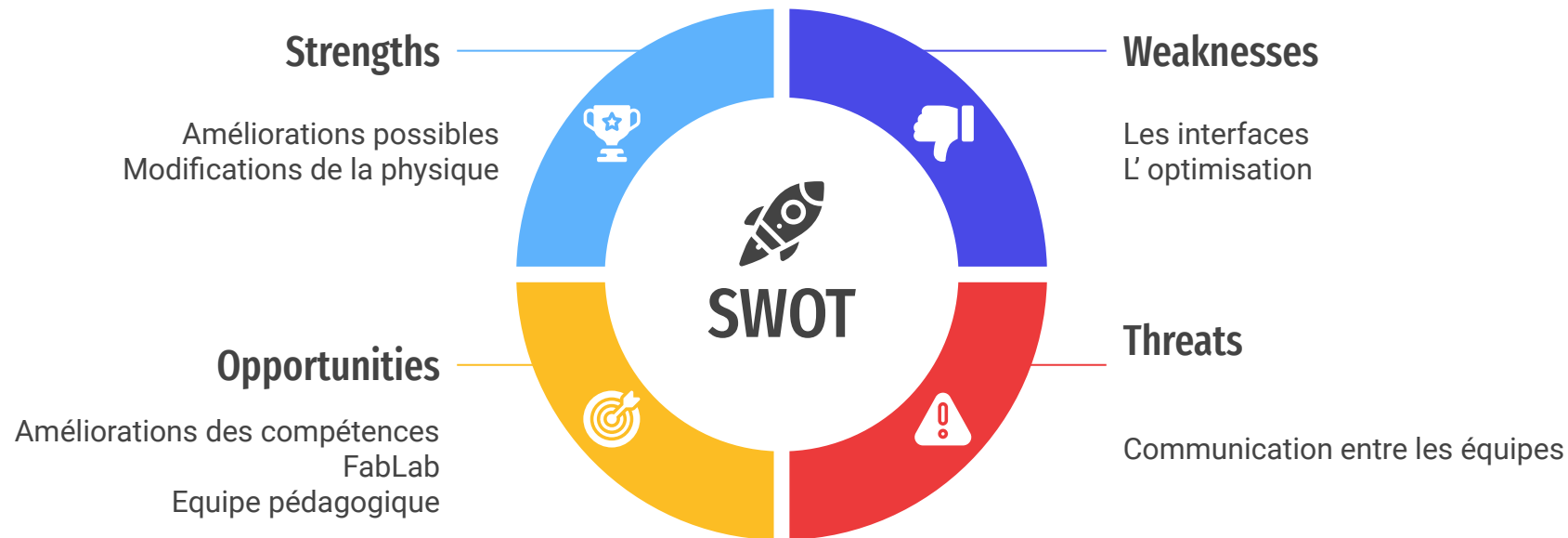
Amélioration client
Amélioration moteur
Amélioration AR
Amélioration du ressenti en jeu



Gantt



Matrice SWOT





Bilan

Bilan

Connaissances améliorées

MQTT, GIT, QT, AR, IA, Arduino
Communication
Gestion des choix

Pistes d'améliorations

IA
Engine
Rendu 3D

Difficultés rencontrées

Impression 3D
Matériels
Temps

The background features a solid light red color with several geometric shapes in darker red and orange tones. These shapes are primarily triangles and squares, some of which are cut diagonally, creating a modern, abstract pattern. The shapes are positioned in the corners and along the edges of the frame.

Merci