

### **Description du projet de TP**

Notre université, l'USTHB dispose d'un grand campus universitaires. L'USTHB comprend plusieurs facultés, amphis, salles de cours, salles de travaux pratiques, bibliothèque, village universitaire, rectorat, auditorium, la maison des sciences, la salle et terrain de sport, buvettes et kiosques, parkings et espace de détente.

Nous nous sommes tous perdu au moins une fois dans le campus universitaire de l'USTHB, il est d'autant plus difficile de se repérer pour les nouveaux bacheliers qui visitent les lieux pour la première fois.

Dans le cadre du TP du module Conception de jeux et Réalité Virtuelle, il est demandé de concevoir un jeu sérieux sur la scène virtuelle de notre campus universitaire. Le joueur apprendra à se repérer au sein de notre campus universitaire tout en s'amusant.

La section est divisé en groupe de 6 étudiants maximum, chaque groupe prendra en charge une partie du campus.

Il est demandé pour chaque groupe de :

1. Construire le modèle 3D identique au réel d'une partie du campus (intérieur et extérieur) avec Blender.
2. Importer les modèles sur le moteur de jeu Unity 3D.
3. Calibrer la scène virtuelle.
4. Identifier les périphérique d'interaction à utiliser (souris, clavier, manette.....).
5. Ecrire les scripts C# nécessaires au fonctionnement du jeu (interaction, déplacement du joueur,..).
6. Gérer les collisions du joueur au sein de la scène virtuelle.
7. Définir le scénario du jeu.

### **Remarque**

Les outils et les explications nécessaires pour la réalisation de chaque étape du travail demandé vous seront fournis par l'enseignant chargé du module pendant les séances de TP.