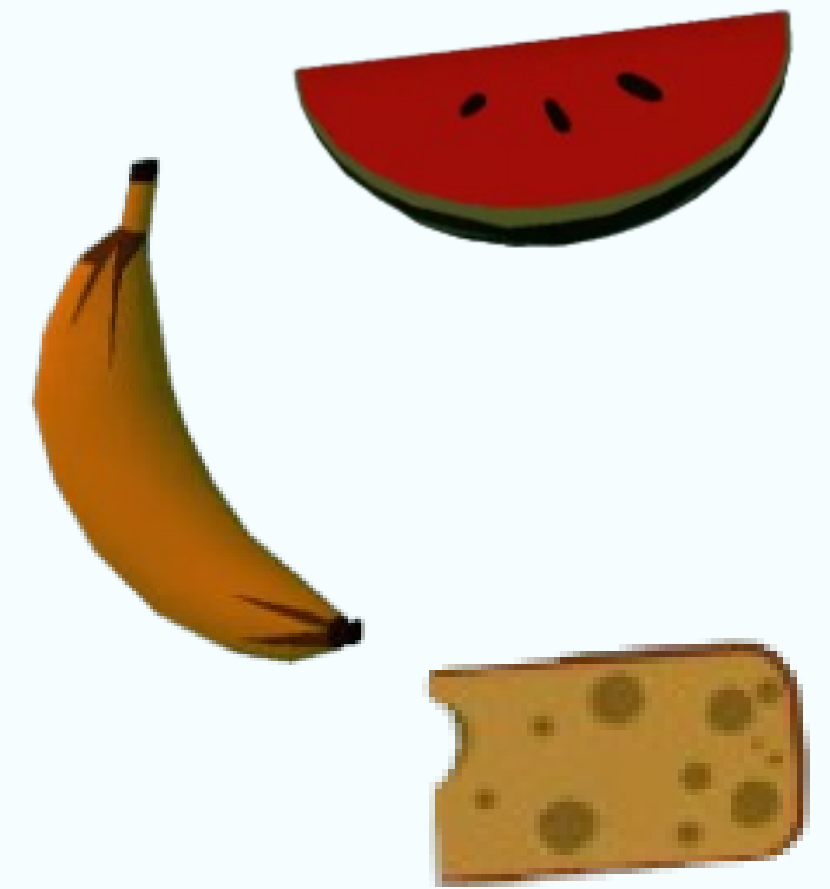




AR POU

Réalité augmentée et interactions hybrides

- 4A IPS



Florine STAHLE
06/06/2025

Encadrants :
Emmanuel BLANCHARD
Corentin COUPRY
Année 2024 -2025

- Objectif du projet
- Descriptif du jeu
- Interface du jeu
- Interactions
- Difficultés rencontrées et solutions
- Conclusion

Objectif du projet



ENSIM
École d'ingénieurs
Le Mans Université



- Fonctionnalités AR Foundation
- Utilisation AR Core : Android
- Scénario
- Aspects interactifs
- Technique & originalité

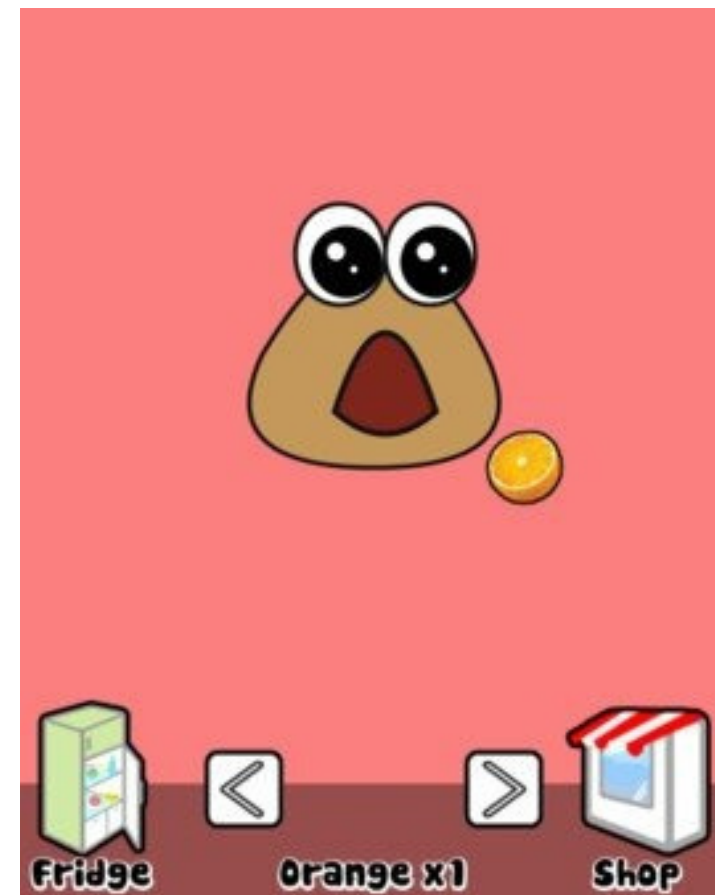


AR Foundation

Descriptif du jeu



Idée de départ



Fonctionnalités souhaitées :

- Le nourrir
- Le nettoyer

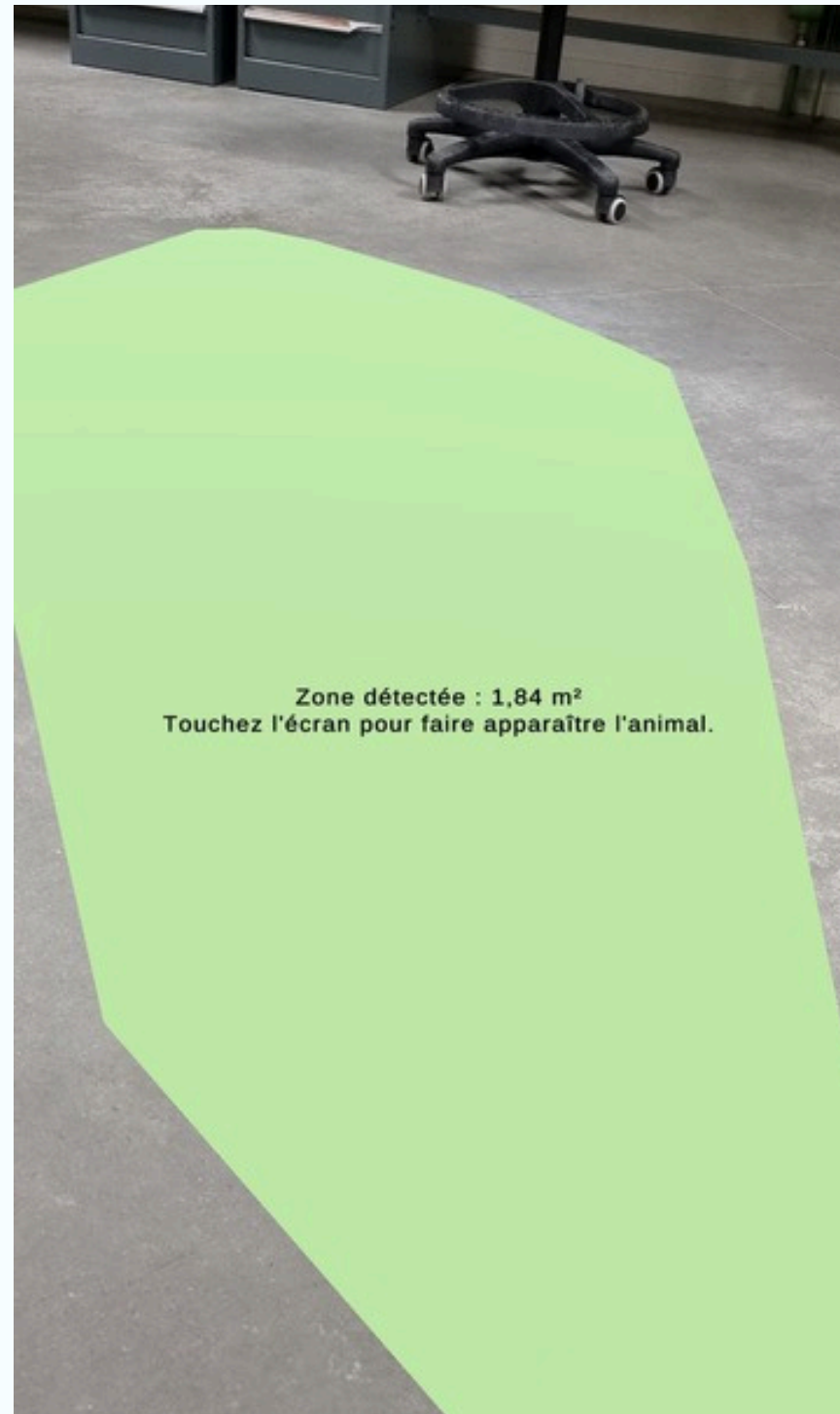


Personnalisation du jeu :
Changement d'humeur et
comportement

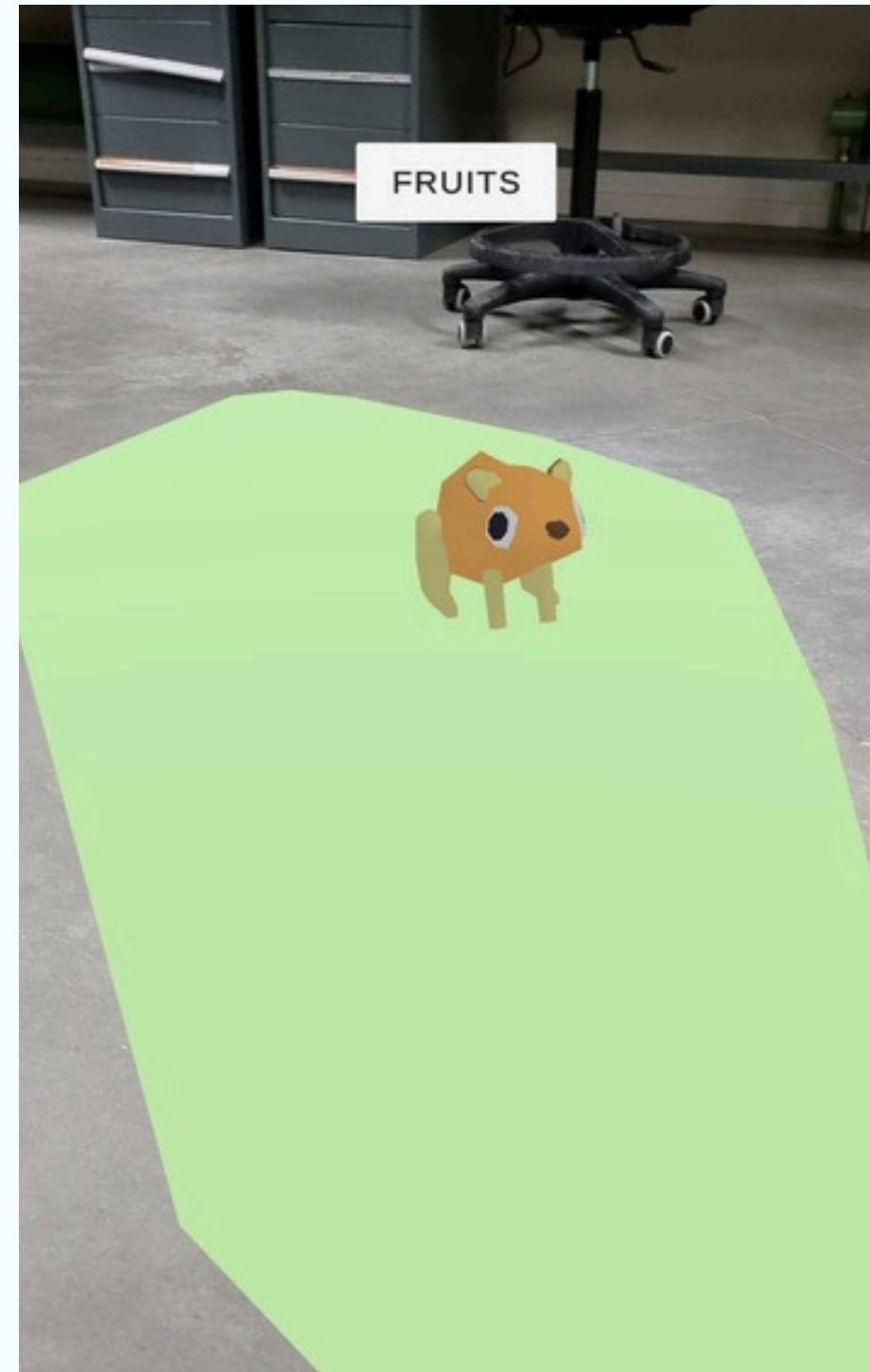
Interface du jeu



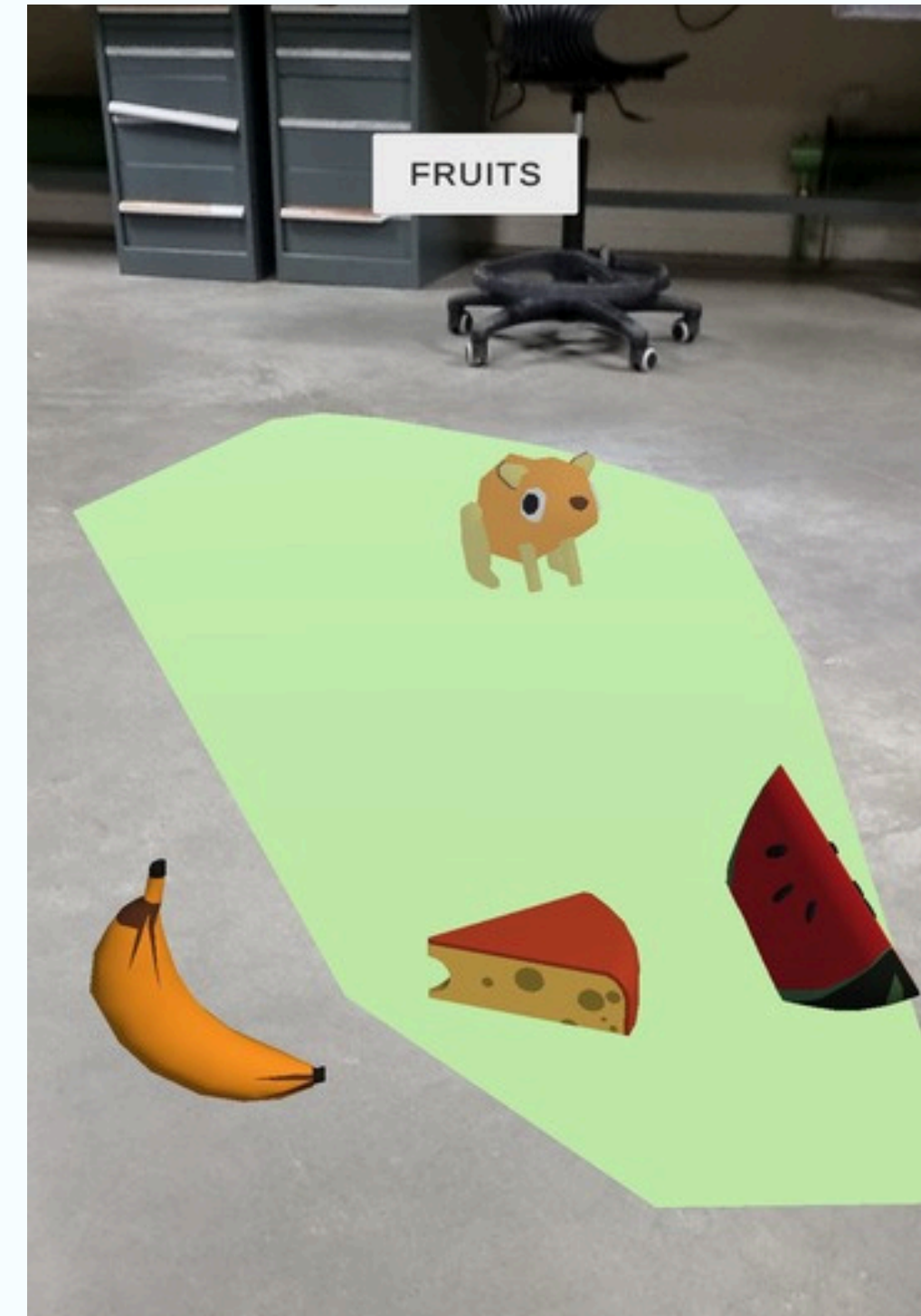
ENSIM
École d'ingénieurs
Le Mans Université



Zone détectée

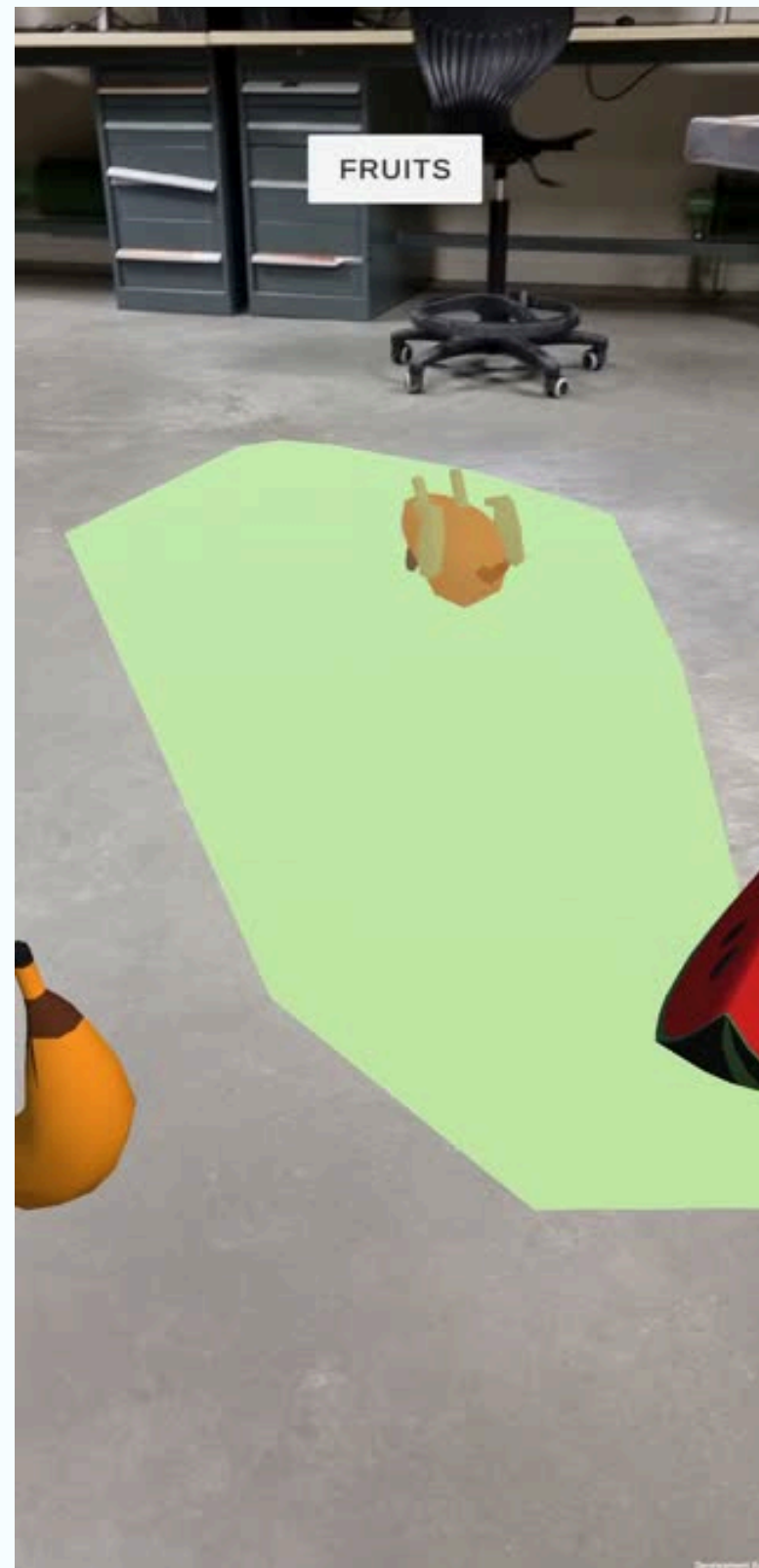


Animal + bouton apparents



Nourritures sélectionnables

Interactions

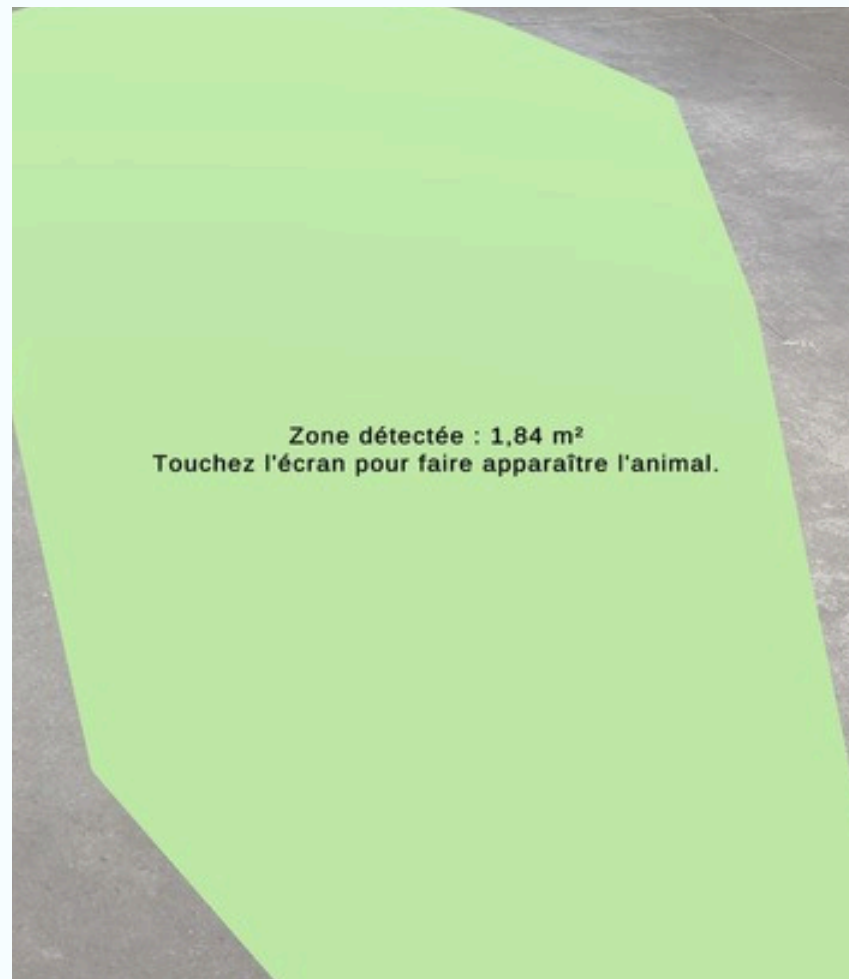


- AR Plane detection :
 - Délimitation du périmètre
 - Une seule hauteur de plan détectable
- Toucher l'écran quand la zone est validée
 - Animal + bouton apparents
- Cliquer sur une nourriture
 - Réaction de l'animal (humeur + comportement)

Difficultés rencontrées et solutions



ENSIM
École d'ingénieurs
Le Mans Université

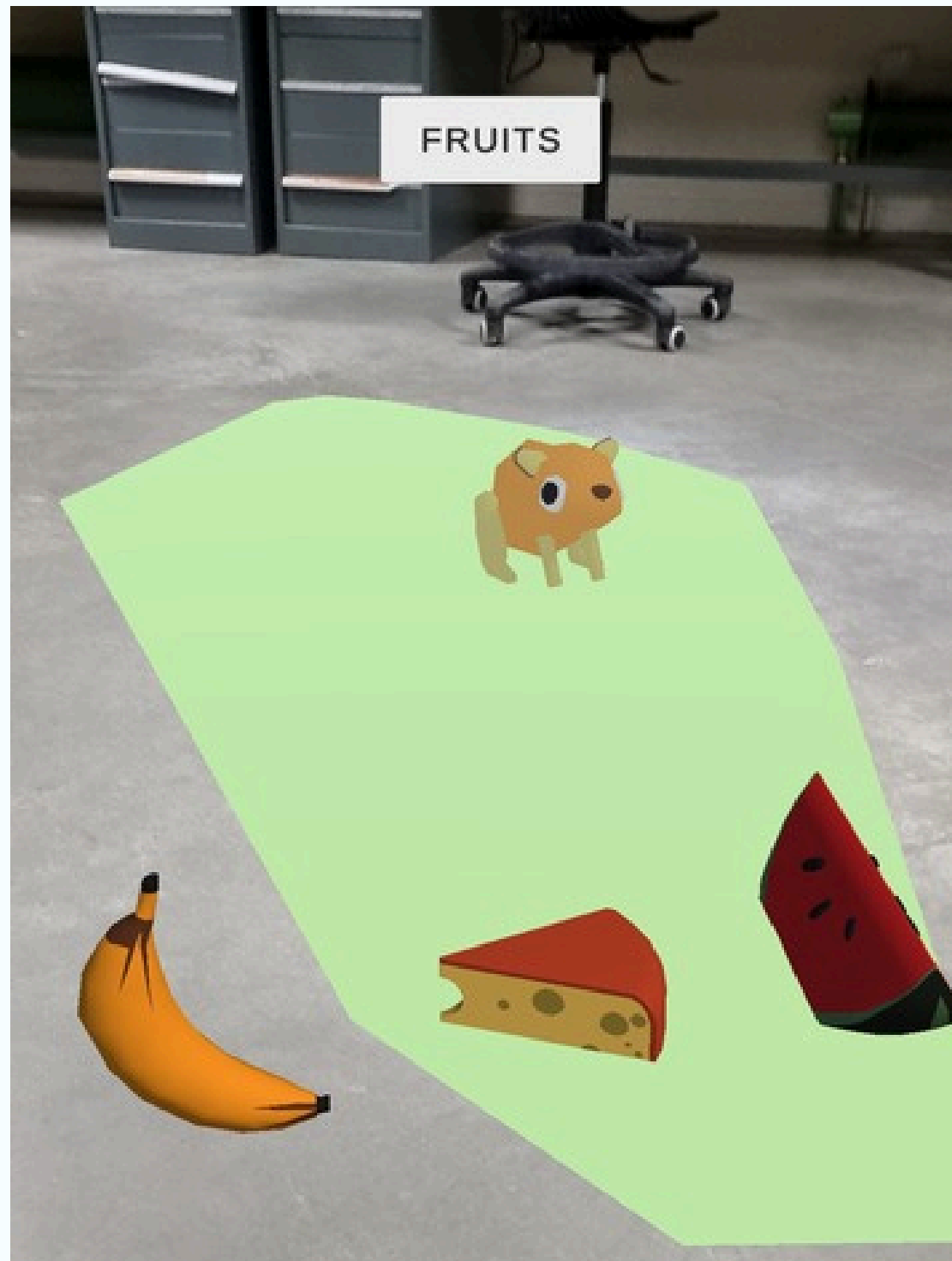


- Détection du sol
- Problème d'algorithme sur le comportement de l'animal

Conclusion



ENSIM
École d'ingénieurs
Le Mans Université



- Utilisation de deux fonctionnalités AR Foundation
- Interaction entre deux assets réalisé
- Bonne introduction en AR

Sources



ENSIM
École d'ingénieurs
Le Mans Université



- <https://pou.fr.malavida.com/android/>
- <https://www.jeux-gratuits.com/application-jeu-pou.html>
- <https://pou.fr.uptodown.com/android>