# Annexe C : Fiche récapitulatif du projet

|  |  |
| --- | --- |
| **Noms des auteurs (et rôle de chacun)** | GOGBE MOUSSA ABDOUL RAZAK KONE concepteur  HAOYUAN LI concepteur |
| **Nom du projet** | UNIVERSAL LANGUAGE |
| **Principe général du projet** | L’apprentissage de la langue des signe l’alphabet |
| **Noms des auteurs (et rôle de chacun)** |  |
| **Version de Unity** | 2019 |
| **Assets extérieurs utilisés** (modèles, textures, sons, particules, scripts, UI…) (adresses et auteurs) | Asset standard  GraceRoadRace |
| **Readme.txt** (quelles techniques d’interaction, que doit-on faire ?) | Nous avons la navigation  La manipulation.  Le but est de sélectionner la couleur correspondante du cube qui se trouve par terre. Ce cube lui-même qui représente la photo correcte en langage des signes de la lettre afficher.  Il faut alors attraper le cube, le déplacer après avoir cliqué là-dessus et le déposer sur la borne. Si nous avons le bon cube le pont vient à nous afin que nous puissions avancer. |
| **Eléments d’UX notables** (feedbacks, assistance, réglages…) | Il faut appuyer sur la lettre E pour afficher la liste de toutes les lettres.  Commencez par la scène 1 et appuyez sur Play pour commencer. |
| **Temps de développement estimé** | 3 semaines |
| **Difficultés et solutions de programmation notables** | L’idée en elle mêmes n’était pas claire  Difficultés avec les scripts associé aux gameobjects  et le changement entre les scènes |
| **Lien de téléchargement de l’archive complète** | https://drive.google.com/drive/folders/1M6tgk4pASInbGkbMr8RL23Oszdsn\_\_sc?usp=sharing |