Table des matières

[Abréviations 3](#_Toc154231875)

[Résumé 3](#_Toc154231876)

[Introduction 3](#_Toc154231877)

[Cahier des charges 3](#_Toc154231878)

[Planification du projet 3](#_Toc154231879)

[Réseau 3](#_Toc154231880)

[Implémentation de la structure des scénarios 3](#_Toc154231881)

[Implémentation de la structure des influenceurs 3](#_Toc154231882)

[Gestion de scénario intelligente 3](#_Toc154231883)

[Mise en place des interactions 3](#_Toc154231884)

[Implémentation des scénarios existants 3](#_Toc154231885)

[Monitoring des simulations 3](#_Toc154231886)

[Génération du feedback 3](#_Toc154231887)

[Ancrage du monde virtuel 3](#_Toc154231888)

[« Bug fix » 3](#_Toc154231889)

[Organisation du projet 3](#_Toc154231890)

[Le Project HOST 3](#_Toc154231891)

[Application de modération 3](#_Toc154231892)

[Application HoloLens 3](#_Toc154231893)

[Casque de réalité augmenté 3](#_Toc154231894)

[HoloLens 2 3](#_Toc154231895)

[Meta Quest Pro 3](#_Toc154231896)

[Meta Quest 3 3](#_Toc154231897)

[Choix effectué 3](#_Toc154231898)

[Unity 3](#_Toc154231899)

[Unity 2020 LTS 3](#_Toc154231900)

[Unity 2021 LTS 3](#_Toc154231901)

[Unity 2022 LTS 3](#_Toc154231902)

[Unity 2023 3](#_Toc154231903)

[Choix effectué 3](#_Toc154231904)

[Réseau 3](#_Toc154231905)

[Analyse de l’existant 4](#_Toc154231906)

[Netcode for GameObject 4](#_Toc154231907)

[Asset FMTP\_Stream 4](#_Toc154231908)

[Home made 4](#_Toc154231909)

[Technologie choisie 4](#_Toc154231910)

[Implémentation 4](#_Toc154231911)

[HostNetworkManager 4](#_Toc154231912)

[HostNetworkObject 4](#_Toc154231913)

[HostNetworkRPC 4](#_Toc154231914)

[Scénario 4](#_Toc154231915)

[Réflexion 4](#_Toc154231916)

[Structure 4](#_Toc154231917)

[Scenario 4](#_Toc154231918)

[Enigme 4](#_Toc154231919)

[Elément d’une énigme 4](#_Toc154231920)

[Gestion intelligente du jeu 4](#_Toc154231921)

[Réflexion 4](#_Toc154231922)

[Influenceur 4](#_Toc154231923)

[Indice 4](#_Toc154231924)

[Pertubateur 4](#_Toc154231925)

[Récepteur d’influence 4](#_Toc154231926)

[ScenarioManager 4](#_Toc154231927)

[ScenarioSettings 4](#_Toc154231928)

[Calculateur d’indice d’influence 4](#_Toc154231929)

[SDK Meta 4](#_Toc154231930)

[Analyse de l’existant 4](#_Toc154231931)

[Interactions 4](#_Toc154231932)

[Ancrage 4](#_Toc154231933)

[Monitoring 4](#_Toc154231934)

[Analyse de l’existant 5](#_Toc154231935)

[Live Stream 5](#_Toc154231936)

[Debriefing 5](#_Toc154231937)

[Interface 5](#_Toc154231938)

[Problèmes rencontrés 5](#_Toc154231939)

[Conclusion 5](#_Toc154231940)

# Abréviations

# Résumé

# Introduction

## Cahier des charges

## Planification du projet

### Réseau

### Implémentation de la structure des scénarios

### Implémentation de la structure des influenceurs

### Gestion de scénario intelligente

### Mise en place des interactions

### Implémentation des scénarios existants

### Monitoring des simulations

### Génération du feedback

### Ancrage du monde virtuel

### « Bug fix »

## Organisation du projet

# Le Project HOST

## Application de modération

## Application HoloLens

# Casque de réalité augmenté

## HoloLens 2

## Meta Quest Pro

## Meta Quest 3

## Choix effectué

# Unity

## Unity 2020 LTS

## Unity 2021 LTS

## Unity 2022 LTS

## Unity 2023

## Choix effectué

# Réseau

## Analyse de l’existant

### Netcode for GameObject

#### Avantage

#### Inconvénient

### Asset FMTP\_Stream

#### Avantage

#### Inconvénient

### Home made

#### Avantage

#### Inconvénient

## Technologie choisie

## Implémentation

### HostNetworkManager

### HostNetworkObject

### HostNetworkRPC

# Scénario

## Réflexion

## Structure

## Scenario

## Enigme

## Elément d’une énigme

# Gestion intelligente du jeu

## Réflexion

## Influenceur

### Indice

### Pertubateur

### Récepteur d’influence

## ScenarioManager

## ScenarioSettings

## Calculateur d’indice d’influence

# SDK Meta

## Analyse de l’existant

## Interactions

## Ancrage

# Monitoring

## Analyse de l’existant

## Live Stream

## Debriefing

## Interface

# Problèmes rencontrés

# Conclusion