Rapport du TP de réalité virtuelle ZZ2 F1

BOISSET Florian

MARCHAND Elisa

# Rappel du sujet :

Durée : 6h (3x 2h)

En binômes, vous devrez créer un jeu (ou un logiciel) qui permette à un utilisateur de suivre des étapes pour créer ou modifier quelque chose en appliquant les notions vues en cours. Un rapport de TP devra accompagner le rendu final.

Notions à appliquer :

* Collider
* Raycast
* Rigidbody (physique, collision et trigger)
* Script
* Prefab (utilisation et instanciation)
* Asset 3D
* UI

Bonus :

* Animation
* Particules et effets spéciaux (ex : post process)

# Choix du projet :

Nous avons décidé de suivre l’exemple proposé lors de la présentation du TP. Nous avons donc créé un jeu de fabrication de burger.

Lors du déroulé de ce projet nous sommes partis du minimum : générer la liste d’ingrédients attendu et les mécanismes permettant l’ajout des éléments à notre burger pour finalement complexifier le projet en voyant nos avancées et en estimant ce que nous pourrions produire dans les délais.

Finalement, nous avons pu générer plusieurs commandes pour plusieurs tables avec un timer pour chacune. Une fois le timer écoulé, il se réinitialise et une nouvelle commandé est générée pour la table concernée.