



École nationale supérieure d'informatique pour l'industrie et l'entreprise

Fiche Récapitulative de Projet de Réalité Virtuelle

« Trieur de Déchets »

Élèves : **EL-BAKKOURI Houssam, FOND Martin, RICCO
Matteo**

Enseignant : **BOUYER Guillaume**

Table des matières

1	Résumé et Auteurs	3
1.1	Gameplay	3
1.2	Auteurs	3
2	Spécificités Techniques	3
2.1	Assets Extérieurs utilisés	3
2.2	Assets Spécifiques Réalisées	3
2.3	Éléments d'UX notables	3
3	Développement	4
4	Liens	4

1 Résumé et Auteurs

Pour ce projet nous avons décidé de faire un trieur de déchets en réalité virtuelle. Le joueur est devant un tapis sur lequel défilent des déchets et son but est de les mettre dans les poubelles correspondantes. Le score est compté en fonction de si les déchets sont placés dans la bonne poubelle ou non.

1.1 Gameplay

le joueur peut ramasser les objets avec les manettes en appuyant sur les gâchettes de paume ou d'index, et peut lancer ou lâcher les déchets en relâchant celles-ci. Les bouteilles en verre vont dans la poubelle bleue, les bouteilles en plastique dans la verte, les pizzas dans la jaune et les canettes dans la rouge.

1.2 Auteurs

- EL-BAKKOURI Houssam, dev du tapis et de l'UI
- FOND Martin, dev des objets, des poubelles et du système de score
- RICCO Matteo, dev du système de ramassage et de jeté d'objets et secrétaire

2 Spécificités Techniques

Version d'Unity : 2021.3.16f1 Version du SDK VR : 49

2.1 Assets Extérieurs utilisés

Voici l'ensemble des assets extérieurs que nous avons utilisé :

- Package d'intégration Oculus
- Assets de déchets 3D
- Son "pop"
- Son de Buzzer

2.2 Assets Spécifiques Réalisées

Les assets réalisées par notre groupe sont :

- L'UI
- Le système de score
- Le système permettant d'attraper et de lancer les déchets
- les poubelles
- le tapis permettant de déplacer les déchets
- le système d'apparition des déchets

2.3 Éléments d'UX notables

Nous avons ajouté un petit "pop" lorsque le joueur ramasse un objet et un son de buzzer quand il le met dans la mauvaise poubelle

3 Développement

Nous estimons le temps de développement à environs 60h.

Nous n'avons pas rencontré de problèmes majeurs de développement si ce n'est la familiarisation avec les fonctions spécifiques du packages VR, qui peuvent parfois retourner des résultats étonnants à cause de paramètres qui n'ont à priori rien à voir.

4 Liens

- [Lien du Git](#)
- [Lien de la vidéo](#)
- [Lien du build](#)