**Premières Questions**

1. Jeu de données

* Quelle taille la salle virtuelle doit faire ? On veut pouvoir se balader dans ce jeu donc quel genre on veut essayer ? Un bâtiment ou plusieurs ? De l’extérieur ?
* Comment gérer les transitions dans ce cas ? Gérer aussi le zoom, la distance à laquelle on est de l’écran.
* Comment gérer les proportions du bâtiment virtuel avec les proportions du démonstrateur ? Pareil pour la forme en elle-même.
* Un élément serait de prendre en compte la salle du démonstrateur en compte. En somme, un schéma de la salle serait déjà la bienvenue.

1. Avantages et Inconvénients - Unity vs Unreal
2. Unity

* C#
* Plus pour la 2D
* Historiquement plus utilisé et plus documenté
* Moins facile de passer de Unity vers Unreal que l’inverse

1. Unreal

* C++
* Plus pour la 3D
* Constamment en évolution
* Rendu graphique incroyable
* Développement visuel en plus d’écrit

1. Projecteurs et Mise en place

* Quels genre de projecteurs ? Le choix sera en fonction de comment on veut gérer l’espace mais alors : comment organiser l’espace ? Projecteurs au sol ?
* Adapter le plafond, le sol pour rendre immersif ? Comment rendre immersif ? Effets, Lumières, Mise en place ?