Contenu du dossier

->Titre et cible

->Information techniques

->Objectifs de l'expérience

->Cadre d'utilisation

->Intentions initiales

->Problèmes rencontrés et solutions envisagées

->Retours d'expérience et évolutions

**Documentation de**

**« Whack a mole »**

Jeu destiner à des enfants en bas âge.

**Informations techniques :**

Application web

Processing (JS)

    Framework ArCore

Netifly (déploiement)

**Objectifs :**

Une application qui permet à l’utilisateur de jouer à un « tape la taupe » en réalité augmenté.

**Cadre d'utilisation :**

    Pour passer le temps quand on s’ennuie.

**Intentions Initiales :**

T

**Problèmes rencontrés et solutions envisagées :**

    On à rencontrer des problèmes lors de l'intégration d'assets avec l'api, cela nous a forcé à utiliser la fonctionnalité de draw de processing ce qui complexifie toutes les idées de désignes que l’on aurait pour cette application.

    L'api AR de processing pour Android est fonctionnelle mais très inconsistante en fonction de ce que l'on essaye de faire (le système d'encrage fonctionne très bien certaines fois et très mal d'autre fois). Processing JS propose une solution plus stable, consistent et simple d’utilisation qui facilite même l’implémentation des fonctionnalités lors des évènements de cliques.

Il a un manque de documentation, Il y a peu de personnes qui programme en AR sous processing ce engendre beaucoup de difficulté pour trouver des solutions, corriger des bugs et mieux comprendre comment la technologie fonctionne. On a décidé d’utiliser les solution les plus simples possibles.

Faire réagir les sphères lorsque l’utilisateur appuie sur son téléphone c’est avérer dure. On a essayé la fonction « onlick » qui s’avérait complètement inutile puisque qu’appuyer sur son téléphone en mode caméra n’est pas un click. La fonction « touche » c’est montré très adapter à nos besoins.

Gérer le « déplacement » du cube a été un enfer sur terre à mettre en place, déplacer un seul cube

La plupart des problèmes que l’on a rencontré ont été du a un problème d’interprétation du contexte de notre part (on essayait d’utiliser des fonctions qui ne fonctionnait pas en mode caméra).

Retours d'expérience et évolutions :

E