

# Test Simulation - Studio Nyx - Organisation

Florentin Roberge

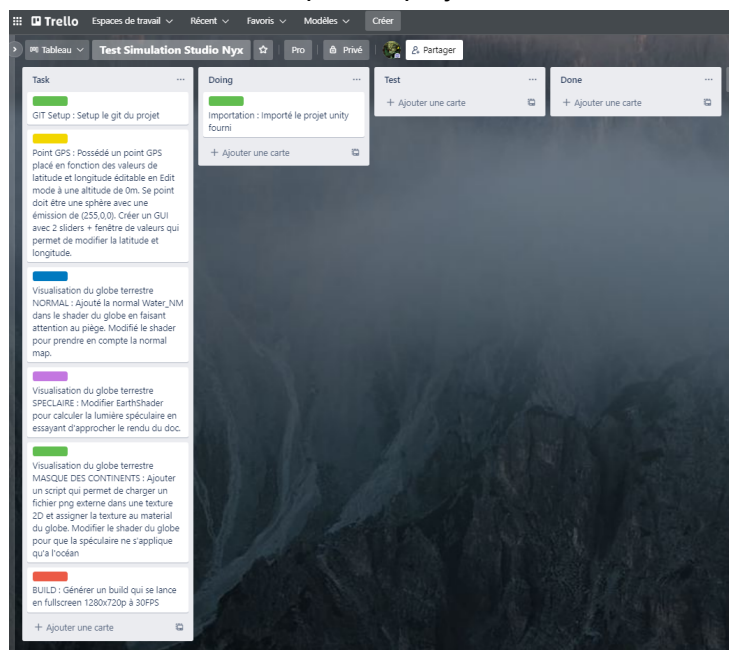
---

Durée total du projet :  $\approx$  4h40

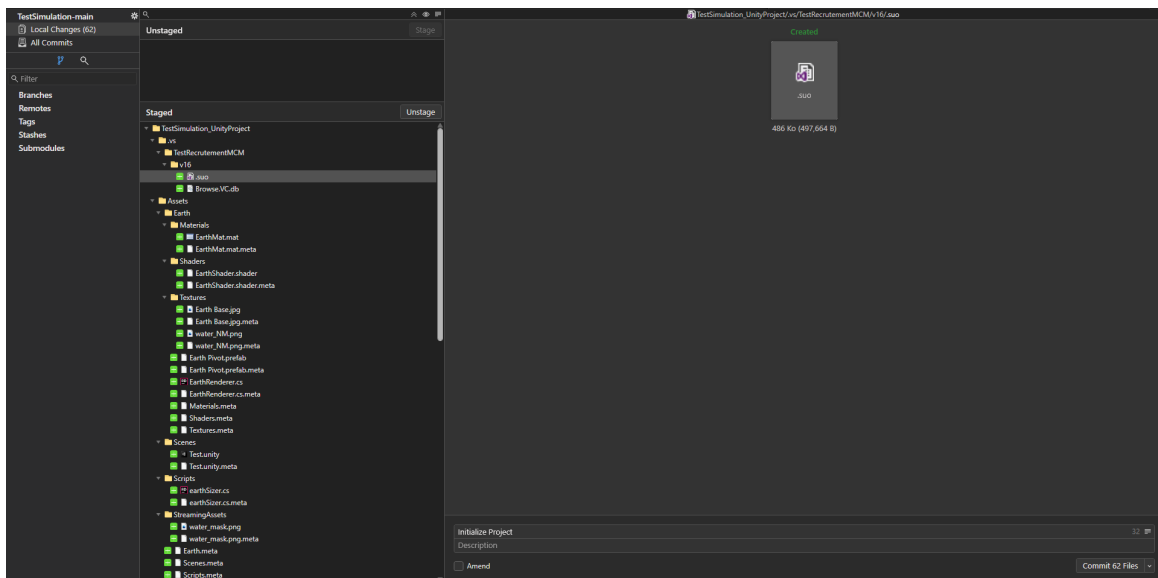
---

**Setup :  $\approx$  20 min**

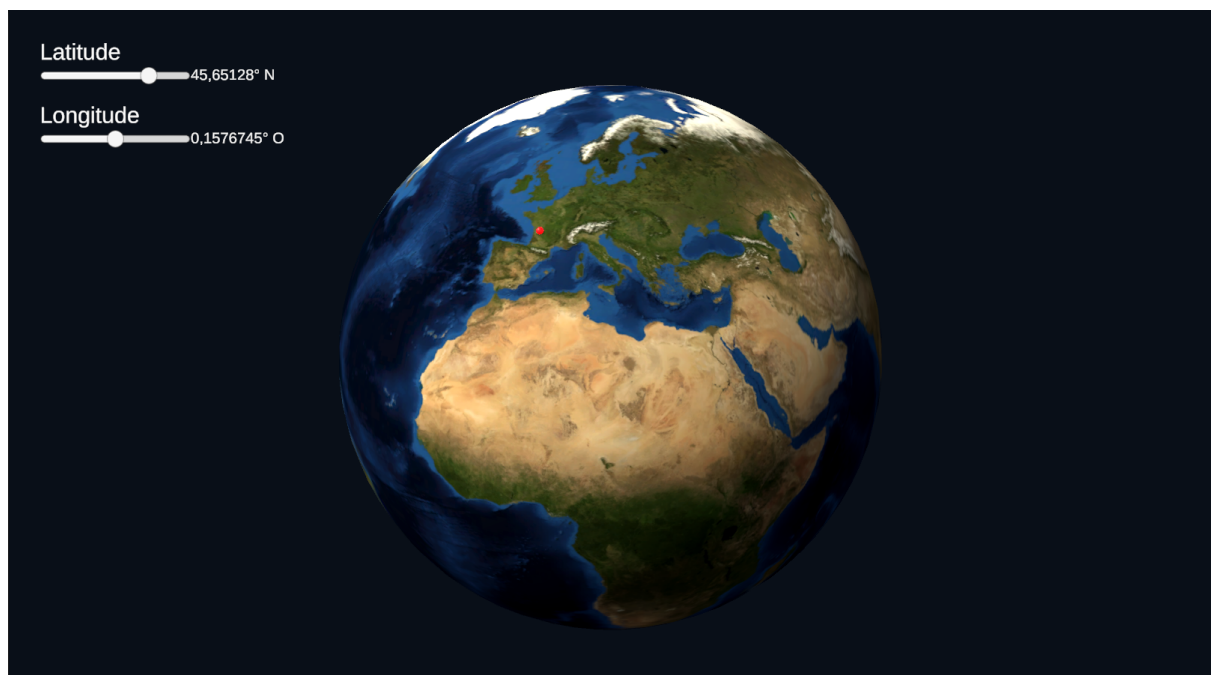
- Création d'un trello et des tâches pour le projet.



- Téléchargement et installation de la bonne version d'unity. Installation du projet.
- Création du repository GIT



**Création du point GPS + recherche sur le fonctionnement et l'affichage de la latitude et longitude :  $\approx 1h$**



**Apprentissage du fonctionnement des custom shader (Je ne savais faire des shaders uniquement avec ShaderGraph ou Amplify) + intégration des normals et spéculaire au shader  $\approx 2h15min$**

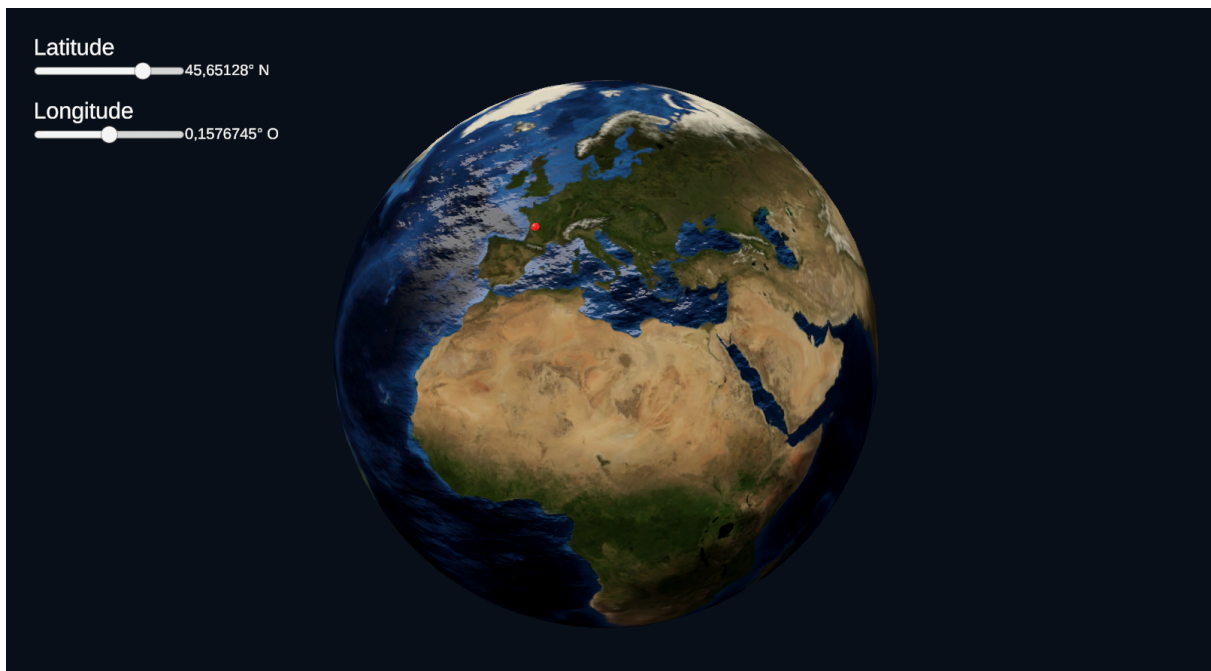
Utilisation de cette vidéo + Wiki officiel de Unity pour l'apprentissage  
[https://www.youtube.com/watch?v=6\\_-NNKc4Irk](https://www.youtube.com/watch?v=6_-NNKc4Irk)



**Ajout de la mask map de l'océan ≈ 1h**

Utilisation de cette réponse sur le forum unity pour le chargement des fichiers en jeu.

<https://answers.unity.com/questions/432655/loading-texture-file-from-pngjpg-file-on-disk.html>



**Build du projet ≈ 5 min**