Projet Final en Environnements immersifs

Hivers 2025 **•** 420-6B3-VI

* Ce projet sommatif vaut pour 50% de la note finale.
* En équipes de deux maximum.
* Choix de projet en réalité virtuelle (casque de VR) , ou réalité augmentée (téléphones/tablettes).
* La pondération des éléments requis est indiquée à la fin de chaque section de l’énoncé.
* À remettre à l’avant-dernier cours et présenter au dernier cours de 2 heures de la session.

Créer un jeu vidéo en réalité virtuelle sur casque Occulus Quest. Ce projet devra répondre aux critères suivants :

* Utilisation judicieuse des menus. (15%)
* Clarté et documentation du code. (10%)