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 :

* Le jeu doit avoir un objectif clair (ex. : obtenir un certain nombre de points, survivre le plus longtemps possible, sortir d’un endroit isolé, etc.). Dans le cas contraire, des instructions doivent pouvoir être consultées en début de partie ou pendant le jeu.
* Les contrôles doivent être facile à comprendre. Sinon, des instructions doivent pouvoir être consultées en début de partie ou pendant le jeu.
* Sur *Game Over*, on doit pouvoir recommencer facilement le jeu.
* L’objectif du jeu est clair. (10%)
* Utilisation des bonnes pratiques de jeu en VR, incluant les contrôles et interactions. (25%)
* Utilisation judicieuse des menus. (15%)
* Recommencement facile sur *Game Over*. (10%)
* Clarté et documentation du code. (10%)