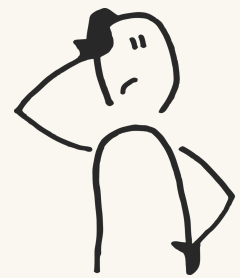
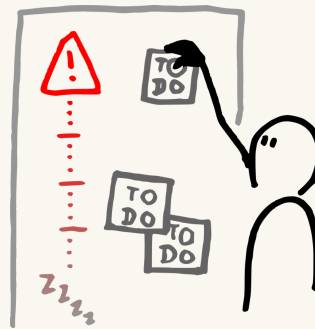


# Jeu éducatif 3D Géométrie interactive avec Unity

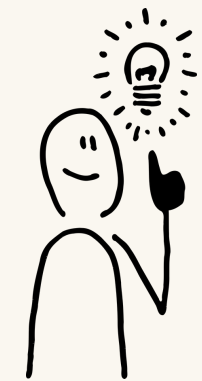
# Objectif du projet



Créer une activité  
éducative simple en  
3D.



Glisser les formes  
géométriques dans  
les bonnes zones.



Vérifier  
automatiquement si  
la forme est correcte  
(changement de  
couleur).

# Description technique

Outil utilisé : Unity 3D

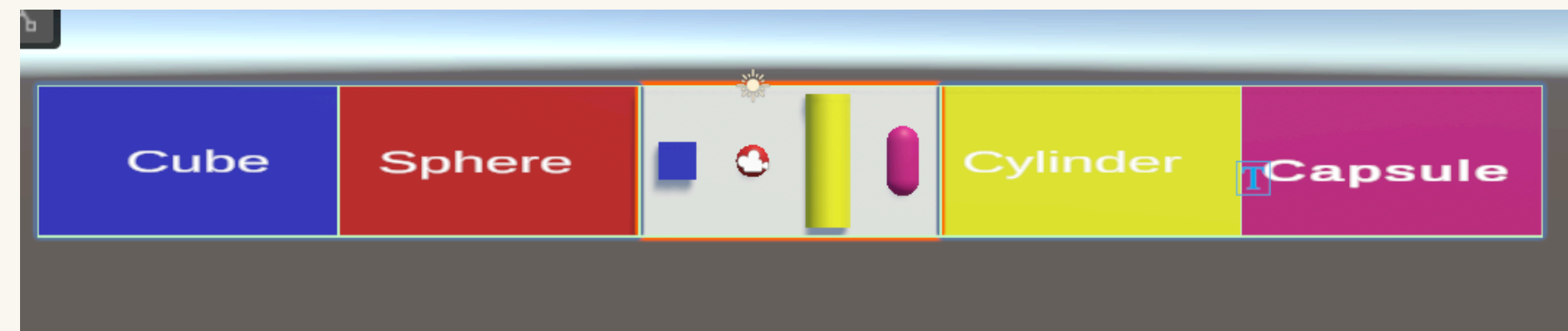
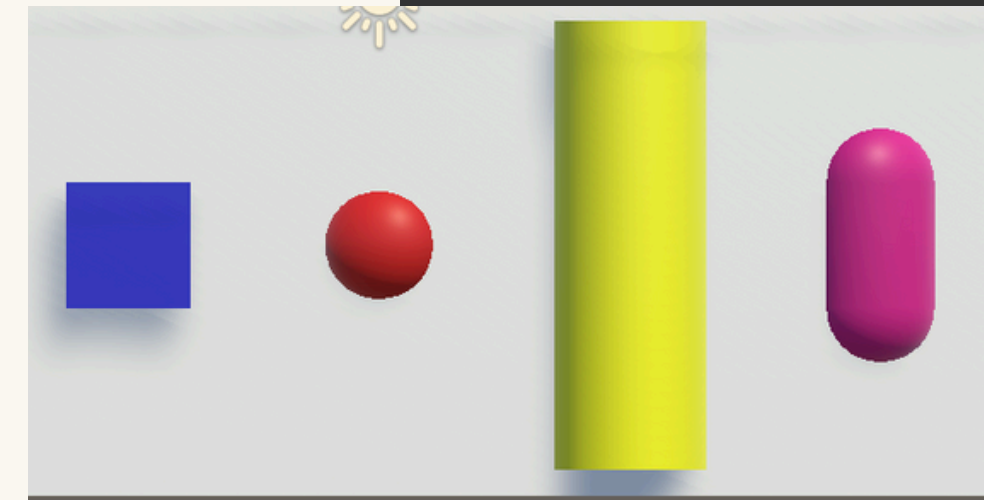
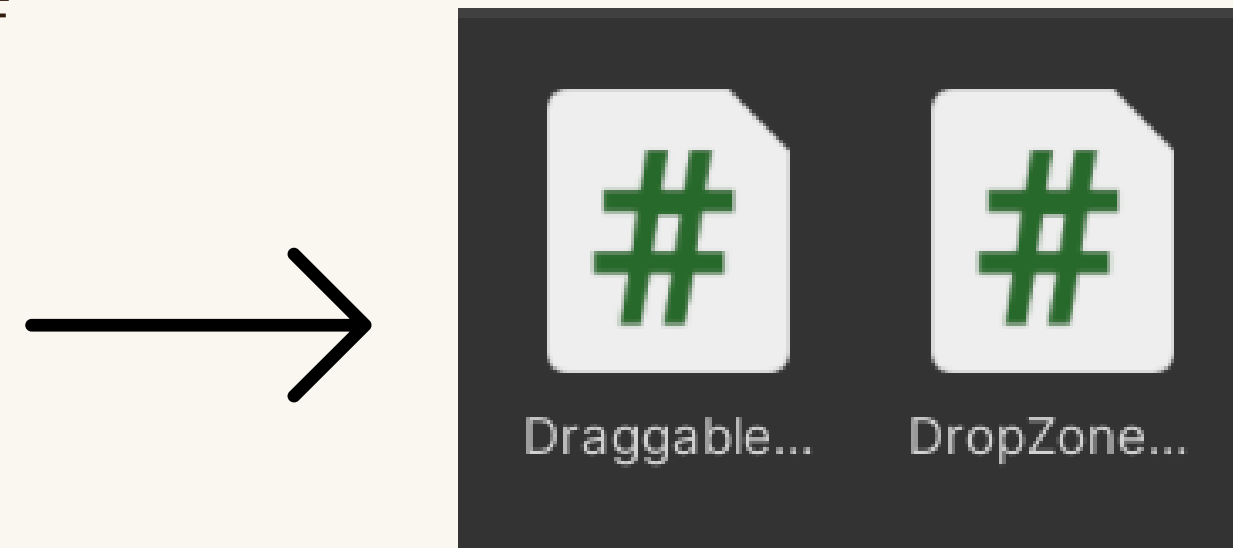
Langage : C#

Scripts principaux :

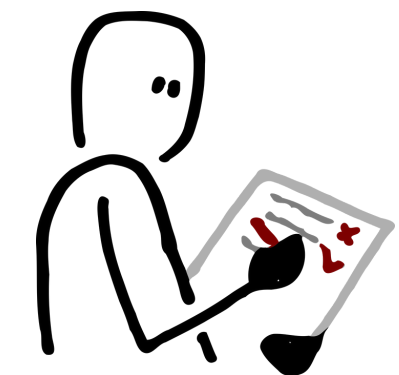
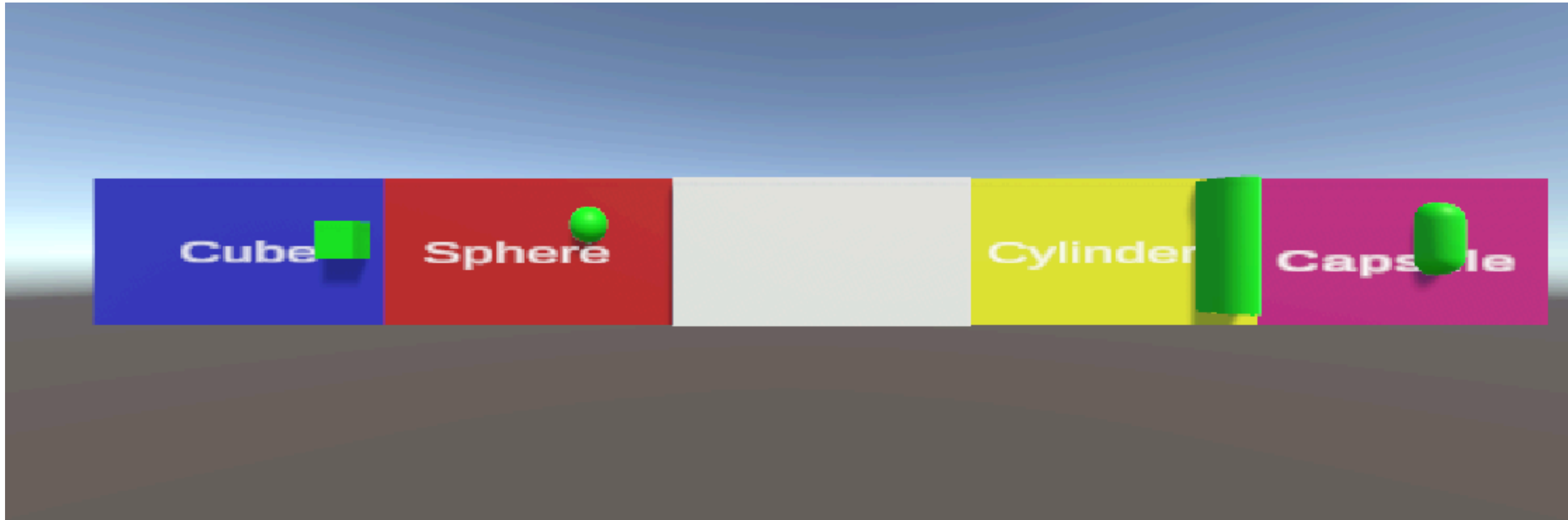
- Draggable3D → permet de déplacer les objets.
- DropZone3D → vérifie la bonne zone et change la couleur.

Objets 3D : Cube, Sphère, Cylindre, Capsule

Zones de dépôt : murs (BoxCube, BoxSphere, etc.)



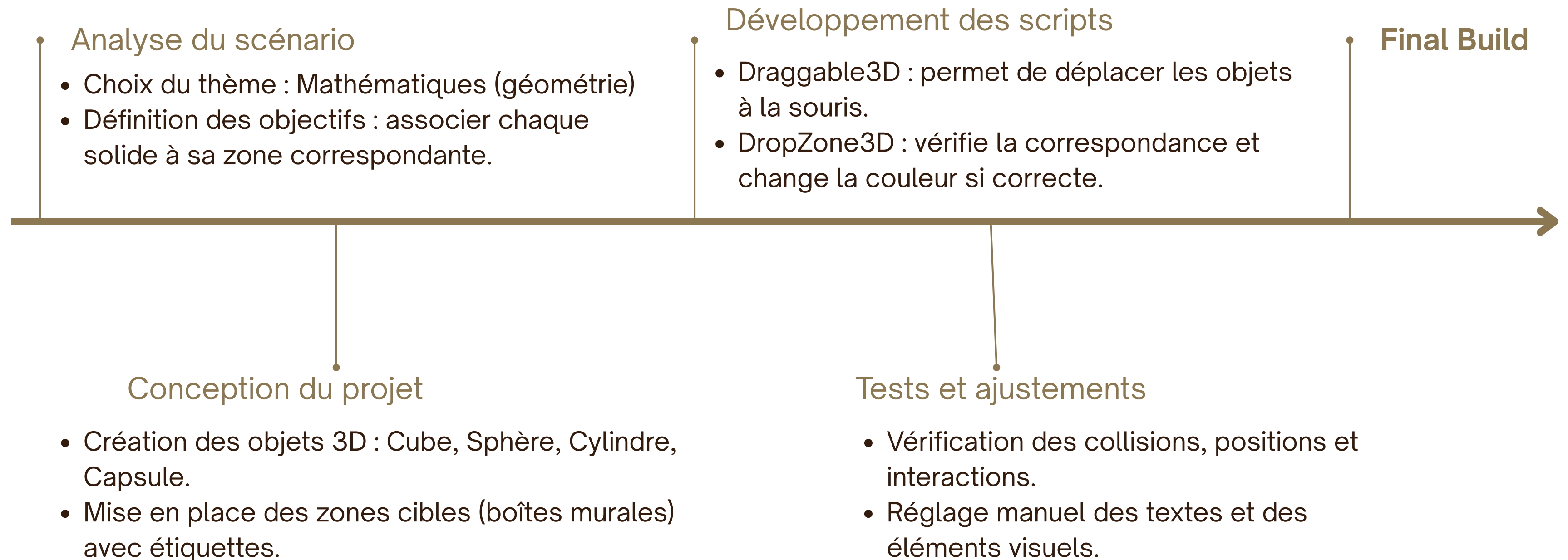
Bonne forme → devient verte



Mauvaise forme → devient rouge



# Méthodologie



# Conclusion

Ce projet m'a permis d'explorer la création d'interactions 3D éducatives avec Unity, en appliquant des principes de programmation orientée objet et de conception intuitive.

L'expérience montre que la technologie peut rendre l'apprentissage plus visuel, ludique et engageant.

Cette base pourra être améliorée en ajoutant des niveaux, sons et évaluations pour enrichir l'expérience utilisateur.

The End