

Laboratoire 3

- ❑ **Le but est de développer une version simple d'un jeu de billard 3D avec Unity 3D**
- ❑ **Les éléments nécessaires**
 - Modélisation des objets dans Unity 3D
 - Manipulation de la Queue pour orienter le coup
 - La boule blanche placer sur la table
 - Gérer la trajectoire de la boule blanche avec les rebonds et les trous
- ❑ **Les Bonus**
 - Boules supplémentaires sur la table
 - Gestion des collisions et des rebonds
 - Importation des éléments Graphique à partir de Blender
 - Gestion de score, tour, points, etc.
- ❑ **A valider le**