**Проект «Бильярд» по курсу «Технологии интерактивного взаимодействия в виртуальной и дополненной реальности»**

Участники: Вязовский Артемий, Кулащик Дмитрий, Писарик Дарья

**Цель проекта:**

Создать игровую модель, виртуальное окружение, для общего ознакомления с игрой «Бильярд», в которой можно понять это всё выглядит и должно играться.

**Используемы технологии:**

Unity, Unity VR – среда разработки виртуального окружения

Microsoft Visual Studio – программа для написания кода

Blender – программа для создания 3D объектов

.Net – язык программирования

**Функционал**

* Реализация игровой физики объектов (шары, стол, кий)
* Возможность взаимодействия с 3D-объектами в сцене виртуальной реальности (кий, шары)
* Возможность перемещения в сцене виртуальной реальности
* Система подсчёта очков
* Перезапуск игры

**Этапы проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| **Название этапа** | **Ориентировочная дата выполнения** |
| Подготовка ТЗ | 09.03.2024 |
| Подготовка среды разработки (установка ПО) | 16.03.2024 |
| Детальное продумывание всего | 30.03.2024 |
| Создание 3D объектов в 3D-редакторе | 06.04.2024 |
| Разработка проекта | 20.04.2024 |
| Тестирование основного функционала | 27.04.2024 |
| Представление, сдача итогового проекта | 04.05.2024 |