**Projet AR :**

*Certaines instructions :*

→ Pour accéder à notre scène principale, recherchez "main" dans les assets.

→ Nous avons utilisé le tracking pour 4 images principales de la map : pizzeria, School, garden shop et history museum.

→ Cliquer sur un building pour afficher les suspects qui ont fréquenté ce building.

→ Quand vous cliquez sur un prefab d'un homme ou d'une femme, essayez de cliquer au niveau du pied en raison du box collider qui est en bas des prefabs.

→ Pour que le projet compile il faut installer les packages d'AR ( AR foundation , XR ....) car c'est pas inclus dans le unity package.

**Projet VR :**

*Instructions pour le lancement :*

→ Pour lancer le jeu il faut se rendre dans Scenes → VRWalker

→ **Il se peut qu’au lancement de la scène, vous rencontriez une erreur en raison de l'absence de l'INPUT "Run". Vous devez alors aller dans Edit -> Project Settings -> Input Manager, puis renommer un input en "Run". Cette touche vous permettra de courir dans le jeu.**

*Commandes liées au jeu :*

→ Utilisez les flèches de votre clavier pour vous déplacer.

→ Appuyez sur la touche que vous avez choisie pour l'Input "Run" afin de courir.

→ Utilisez la souris pour déplacer votre tête (mouvements libres).

→ Sélectionnez un objet du menu en cliquant dessus une fois.

→ Une fois l'objet devant vous, cliquez tout en faisant bouger la souris pour le faire pivoter dans tous les sens.

→ Appuyez deux fois sur l'objet pour afficher une fenêtre contextuelle d'informations.

→ (Vous pouvez bien sûr vous déplacer avec l'objet devant vous pour le positionner où vous le souhaitez).

→ Une fois l'objet à la position souhaitée, appuyez sur la touche "Espace" pour le lâcher dans la scène.

→ Une fois l'objet lâché dans la scène, cliquez dessus deux fois pour le reprendre dans vos mains ou pour le remplacer en sélectionnant un autre objet du menu.

→ Une fois l'objet lâché dans la scène, vous pouvez effectuer un "drag and drop" de l’objet sur le menu pour le remettre dans le menu et le retirer de la scène.

→ Cliquez une fois sur l'objet lâché dans la scène pour faire apparaître la fenêtre contextuelle d'informations concernant cet objet.

(Et pour ne pas perdre de vue les objets, utilisez la petite carte pour savoir où se trouvent tous les objets que vous avez positionnés dans la scène.)

**Ressources:**

Ressources du td2 :

https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/humans/woman-with-cap-and-jacket-221114

https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/humanoids/suit-character-pack-generic-16772

https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/simple-generic-buildings-cartoon-buildings-266743