



MARIOKARTIRL : INSTRUCTIONS POUR L'UTILISATION DE LA VM

Mathis RIGAUD
Département Sciences du Numérique - 2SN-T

Année 2025
Stage de 2A

Table des matières

1	Introduction	2
2	Importation de la machine	2
3	Utilisation de la machine	2
4	Conclusion	2

1 Introduction

Ce rapport est destiné à donner des instructions et des indications pour utiliser la VM permettant de build le projet MarioKartIRL sur n'importe quelle machine en x86.

2 Importation de la machine

En premier lieu, il faut importer la machine virtuelle dans VirtualBox. Une fois cela fait, il faut activer l'utilisation des ports USB de l'ordinateur hôte. Pour cela, aller dans les paramètres de la VM (sélectionner la VM, aller dans Configuration), puis, dans USB, cocher Activer le contrôleur USB et sélectionner le type de contrôleur utilisé la machine hôte (un seul type peut être sélectionné).

3 Utilisation de la machine

Une fois l'importation de la VM réalisée, il est possible de la démarrer. Le mot de passe de l'utilisateur mariokart est mariokart. Ensuite, il suffit de démarrer Android Studio, déjà installé, puis d'importer le projet (déjà présent, sur le bureau). Enfin, pour installer l'application sur un téléphone Android, il faut connecter le téléphone sur le port USB correspondant au contrôleur sélectionné plus tôt. Le reste se fait comme d'habitude.

4 Conclusion

Une fois ces étapes réalisées, l'application devrait fonctionner normalement sur les téléphones Xiaomi Redmi Note 9.