

# ARMAGEDDON

Réalisé par : PLATET Thibaut

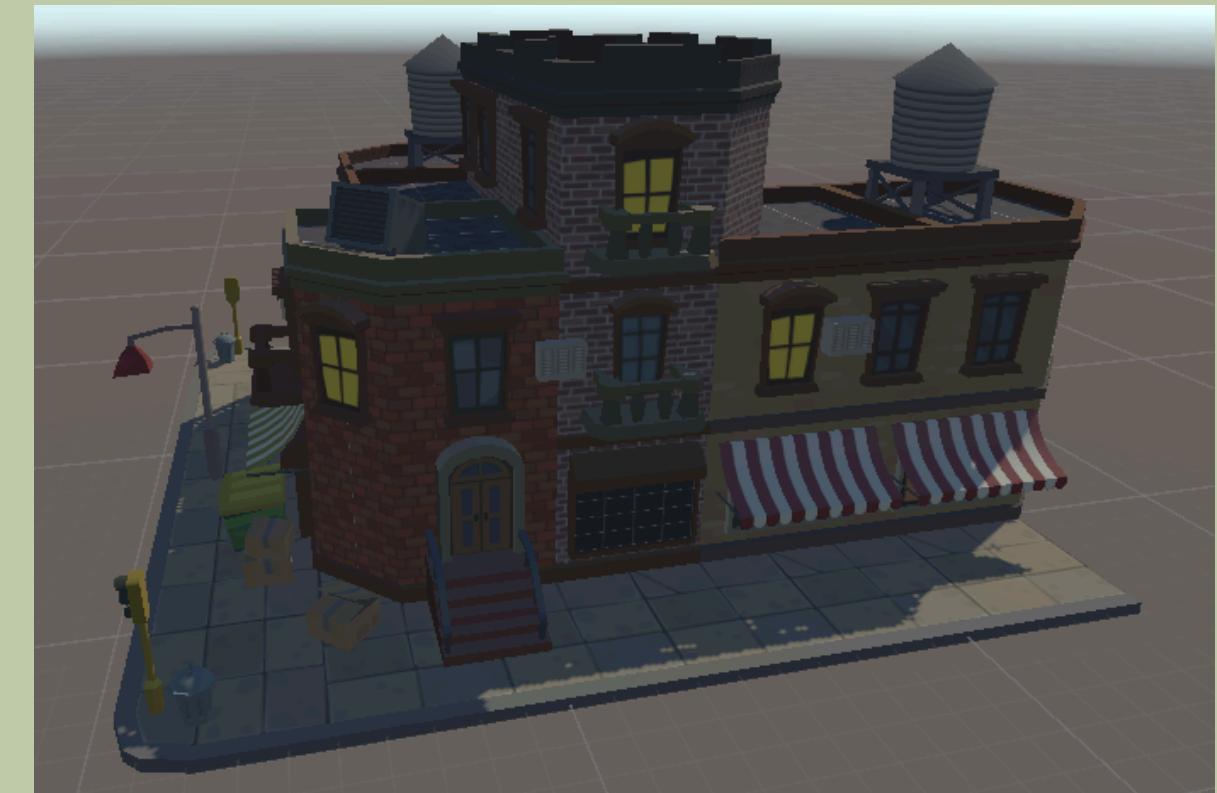
Supervisé par E.Blanchard et C. Coupry

# DESCRIPTION

Simulation de bataille  
Environnement AR



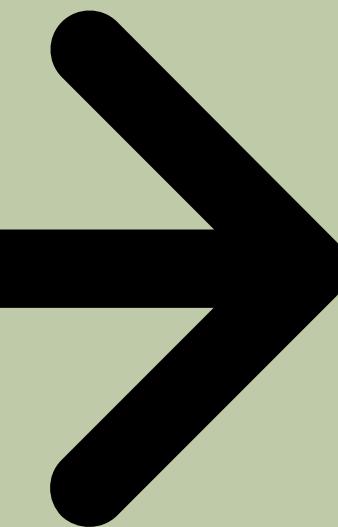
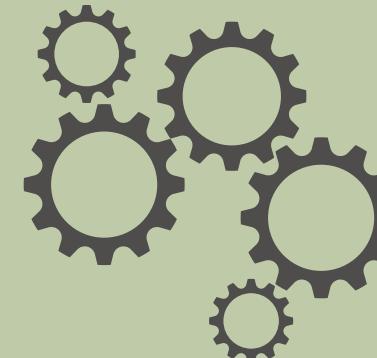
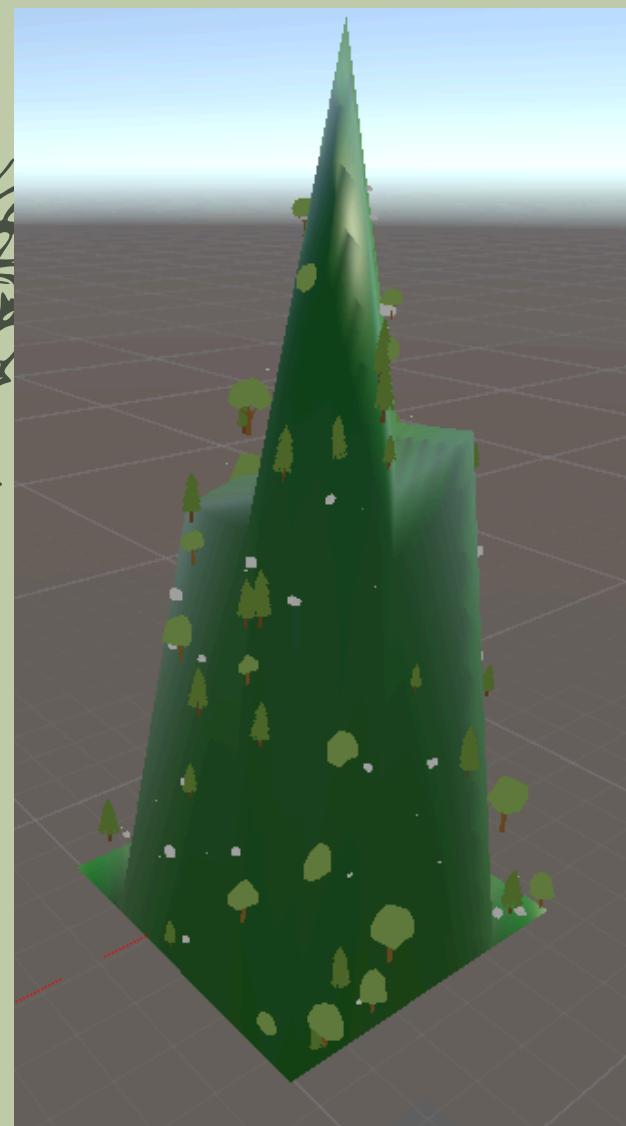
Source : France Info



2

# GENERATION DU TERRAIN

Détection de l'environnement  
Génération procédurale



# ENVIRONNEMENT

Elévation / Réduction de la hauteur du terrain

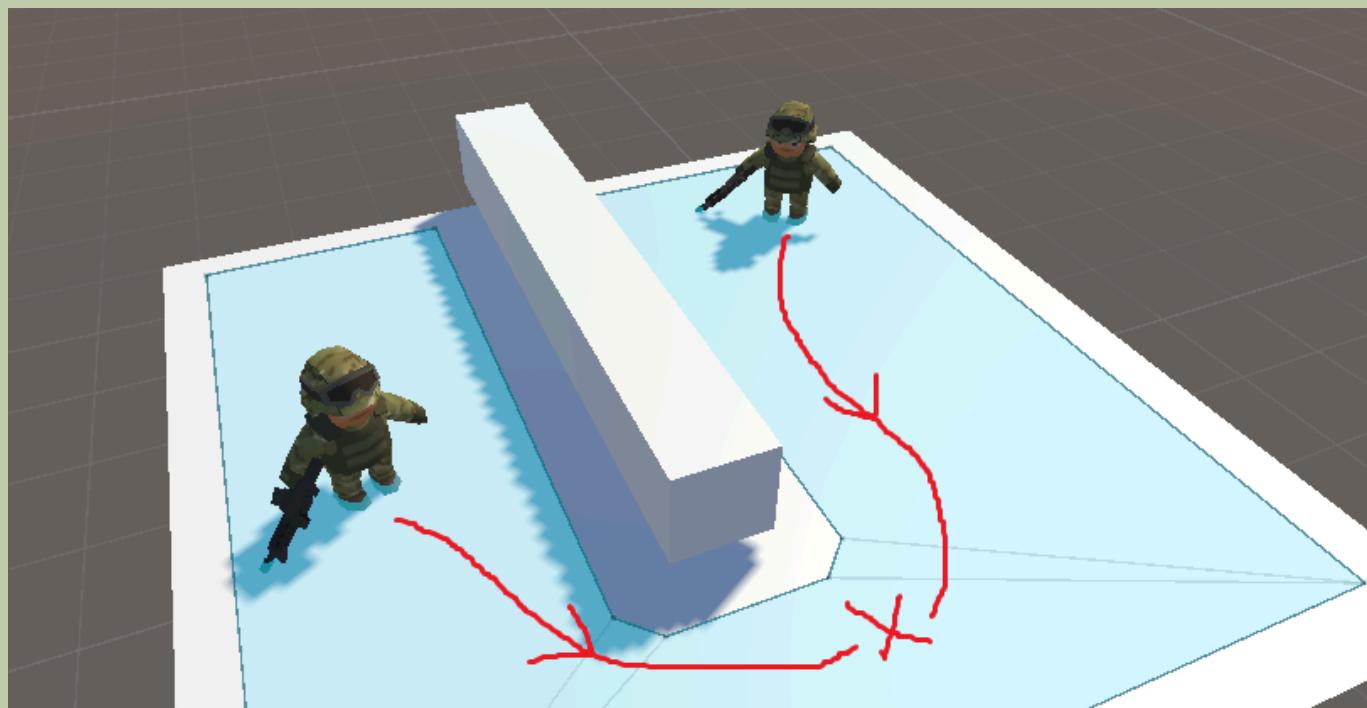
Nature environnante

Placement des soldats et bâtiments



# NAVIGATION

Utilisation du système de navigation de Unity



-> Explosion au contact



# DIFFICULTES ET RECOL

Pas de navigation sur le terrain généré

Projet ambitieux et complexe seul

Temps qui court

# **CONCLUSION ET PERSPECTIVES**

Ajout de plusieurs équipes (multijoueur ?)

Nouveaux éléments naturels

Système de bombardement

Un mot : enrichissant !



**MERCI DE VOTRE  
ATTENTION**