

🎮 Projet Unity AR — Angry Bird AR (Partie 1 – Aide Input)

🎯 Objectif

Faire une application en réalité augmentée, on place une pile d'objets et on lance des balles pour la faire tomber. Un score est calculé.

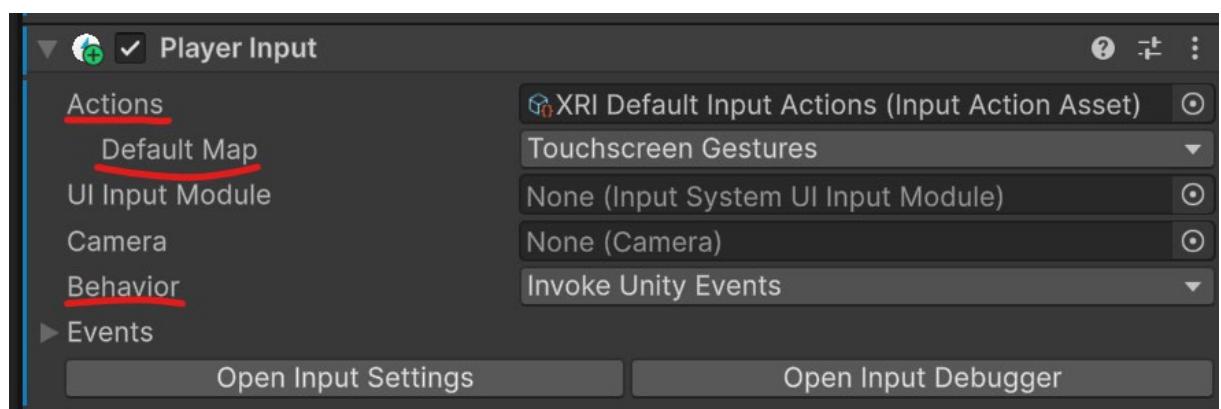
Petite aide additionnelle pour relier l'input, faire en sorte que la fonction qui fait spawn la balle se lance quand on appui sur l'écran

✓ À faire (ordre conseillé)

1. Mettre un argument spécifique dans la fonction qui fait spawn une balle

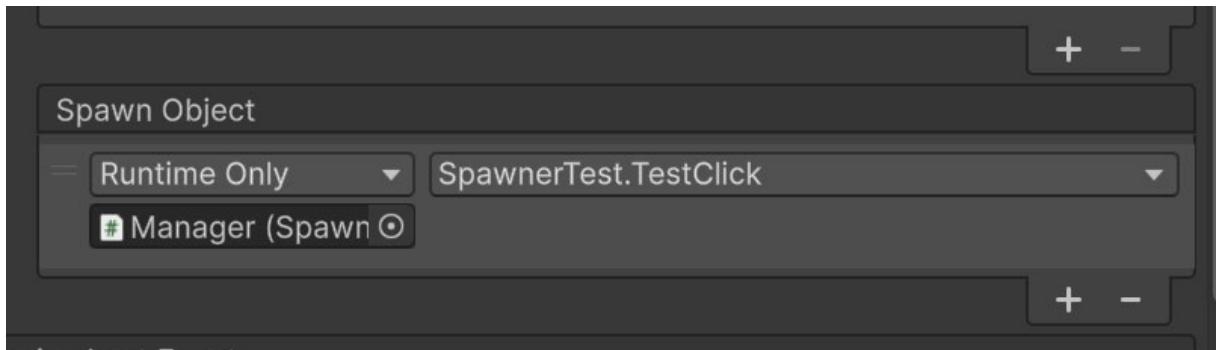
```
public void LancerBalle(InputAction.CallbackContext context)
{
    //Performe = quand on vient d'appuyer
    if (context.performed)
    {
        print(message: "Test !");
    }
}
```

2. Ajouter un PlayerInput à la caméra
3. Renseigner l'Input Action dans le premier champ
4. Mettre la Default Map sur TouchScreen
5. Mettre l'option Invoke Unity Events



- 6.
7. Dans event, chercher le bouton Spawn Object (dans TouchScreen Gesture > Spawn Object)
8. Rajouter un champ vide

9. Glisser l'objet caméra dans le champ objet, et trouver votre fonction dans le dropdown à droite



10.

11. Maintenant, votre fonction devrait être reliée a l'action de toucher l'écran

12. Pour éviter de tirer direct, vous pouvez utiliser l'event sur Object Spawner pour activer le tir seulement quand la table à été placée