

Annexe A :

Informations factuelles :	
Lien de la source	https://github.com/argett/Virtual-Reality---Rocket
Auteurs impliqués	Adrien CHAHINIAN & Lilian FAVRE GARCIA
Type de réalisation	Jeu, « serious game »
Date d'origine	5/02/2021
Autres infos	Assets du Unity Store
Objectifs	
Contexte général	Apprendre et comprendre la base d'un fonctionnement d'une fusée
Objectifs	Créer une fusée personnalisée puis la faire décoller le plus haut possible
Utilisateurs visés	Toute personne souhaitant intéressée par la découverte du spatial
Interface	
Entrée	Clavier pour se déplacer, souris pour bouger la caméra et cliquer
Sortie	Modification de l'environnement, données de la fusée (hauteur, vitesse, composants)
Utilisées	Tout l'écran est occupé par le champ de la caméra
Nécessaires	Connaître le milieu de l'écran/pointeur, savoir si un objet est sélectionnable ou non, information & caractéristiques sur l'objet pointé et de la fusée
Optionnelles	Interface spécifique pour la manipulation afin d'avoir un environnement plus user-friendly
Interactions	
Scénario	Choix des composants de la fusée puis décollage
Tâches	Sélectionner les composants à utiliser, manipuler des objets, se déplacer, changer de scène
Techniques	Raycaster pour la sélection, Homer pour manipulation
Commandes/Actions	Boutons, clavier, souris
Effets/Feedback	(Prévue mais pas encore réalisée) Mise en surbrillance d'un objet sélectionnable
Assistances/Guide	Mise en surbrillance (point précédent)
Résultat de l'utilisation	
Subjectives	La simulation est largement faisable et adaptée à un utilisateur VR, mais avec plus de temps, nous pourrions rajouter des techniques de navigation & manipulation plus complexes à mettre en place mais plus efficace du point de vue de l'utilisateur
Objectives	Une utilisation simple mais fonctionnelle qui peut être perfectionnée avec plus de temps
Point de vue	
Aspect positif	Le jeu final sera fonctionnel avec des fonctionnalités basiques
Aspect négatif	L'ajout de fonctionnalités auraient été appréciables (gameplay, I3D)
Choix conception/objectif	En considérant le temps imparti et notre objectif basique et fonctionnel, nos choix d'interactions sont adéquats

Annexe B :

Information factuelles	
Nom du projet	Rocket lab
Entreprise/auteurs	Adrien CHAHINIAN & Lilian FAVRE GARCIA
Date	5/02/2021
Objectif	
Contexte	Apprendre et comprendre la base d'un fonctionnement d'une fusée
Utilisateurs visés	Toute personne souhaitant intéressée par la découverte du spatial
Objectifs de l'application	Créer une fusée personnalisée puis la faire décoller le plus haut possible
Interfaces	
Entrée	Clavier pour se déplacer, souris pour bouger la caméra et cliquer
Sortie	Modification de l'environnement, données de la fusée (hauteur, vitesse, composants)
Environnement virtuel	
Contenu virtuel	La première scène contient le système de création de la fusée avec toutes les pièces, la seconde contiens le décollage de la fusée créée précédemment
Interface graphique	Le centre de la caméra est défini par un pointeur, lors du lancement de la fusée, des informations sont affichées (hauteur, vitesse)
Interactions	
Scenarios	Choix des composants de la fusée puis décollage
Tâches & contraintes	Sélectionner les composants à utiliser, manipuler des objets, se déplacer, changer de scène
Techniques	Raycaster pour la sélection, Homer pour manipulation
Effets, assistances	(Prévue mais pas encore réalisée) Mise en surbrillance d'un objet sélectionnable