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 perfectionné 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 |