

# TP1 - Projet Android [3GDA]

## **Membres et rôles :**

### Hugo BOURBON :

- Script "ActivateArcheScript"
- Script "DoubleClicScript"
- Placement des éléments (Arches, Trigger) dans la scène

### Attika MAYOU :

- Script "Zoom"
- Placement des éléments (Environnement) dans la scène

### Ludovic MOGE :

- Script "GyroController"
- Recherches sur le fonctionnement des accéléromètres

### Logan PORATI :

- Découpage du code en fonctionnalités
- Script "DominantColorScript"
- Optimisation du script "Zoom" (maths instead of conditions)

## **Fonctionnement du prototype :**

### Rotation / déplacements de la caméra dans l'aire de jeu :

La rotation de la caméra se fait à l'aide du gyroscope. Un changement d'orientation du téléphone correspond à un changement d'orientation de la caméra dans le monde du jeu.

Le script "DoubleClicScript" détecte si un double input est effectué, dans ce cas, la caméra avance en ligne droite pendant un certain temps.

### Changement de couleur des éléments du décor :

On récupère ce que voit la caméra arrière au téléphone sur une texture et on récupère la couleur moyenne des pixels de la texture. On applique ensuite cette couleur moyenne à la couleur du matériau de tous les objets du décor de la scène.

### Conditions de victoire :

Quand la caméra est positionnée en face de l'arche (elle se situe donc dans la SphereCollider positionnée dans la scène) et qu'elle regarde en direction de l'arche et que la couleur moyenne des éléments de décor est proche de celle de l'arche, tous les morceaux du GameObject "Arche\_Morcelée" disparaissent et tous les morceaux du GameObject "Arche\_Fusionnée" apparaissent.

Le portail s'active ensuite et grossit jusqu'à remplir l'arche.