



# Monkey On Mars

Découvrez le **Leap Motion** et le **Ring-Con**

Eduardo Rocha



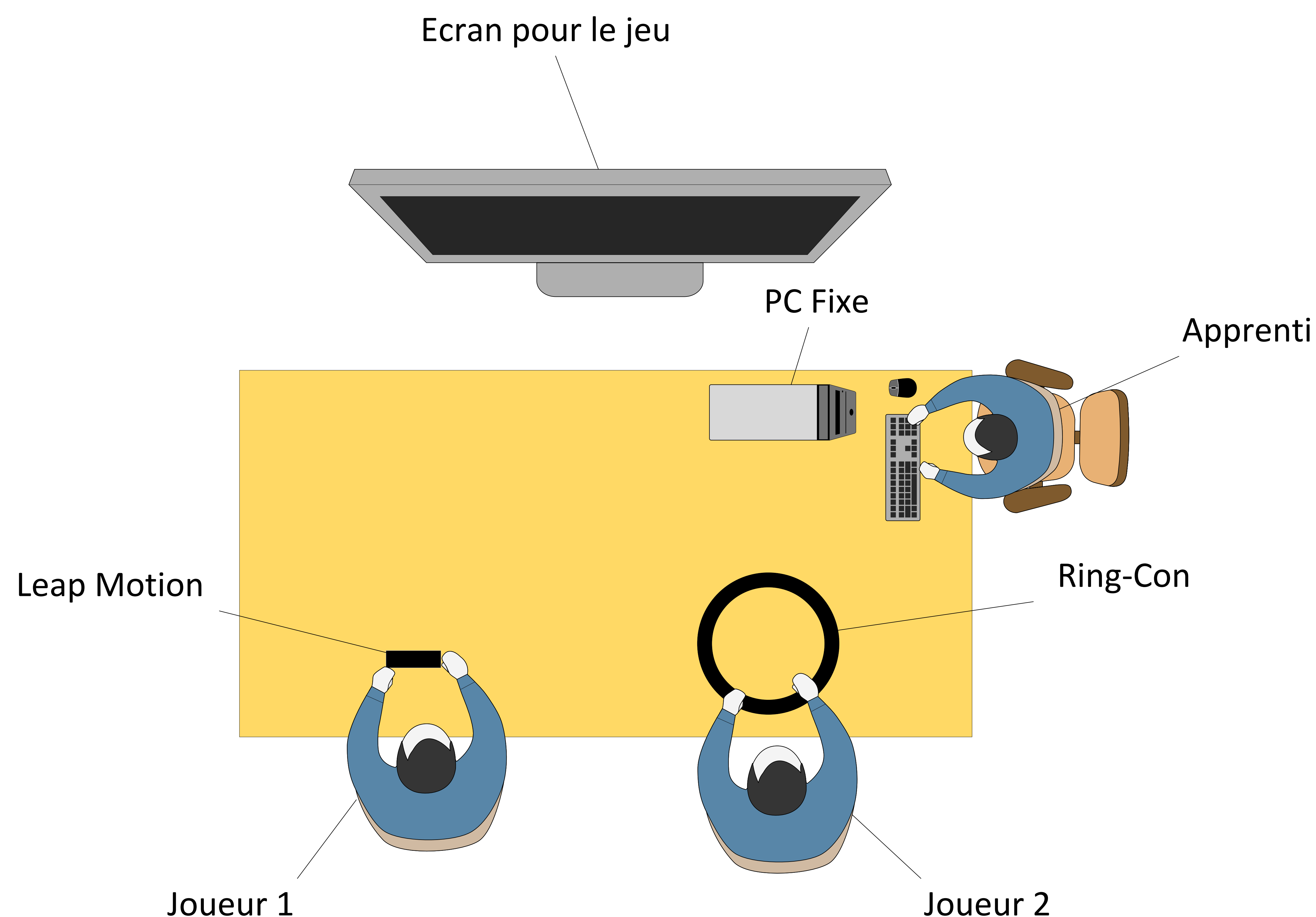
Sévan Bendit



Joshua Frein



## Fonctionnement du projet



## Travail de l'informaticien

Apprendre à utiliser une bibliothèque Leap Motion

Apprendre à développer en C# (Visual Studio)

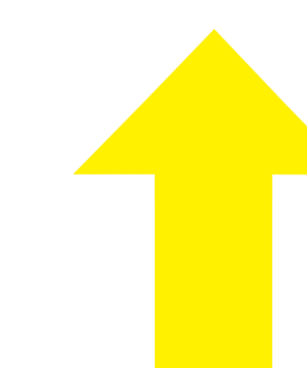
Développer l'interface graphique (Unity)

Mettre en place un système de communication entre le Ring-Con et le jeu (reWASD)

Mettre en place un système de score et de classement (JSON)

Gestion des mouvements de la main dans le jeu (Leap Motion)

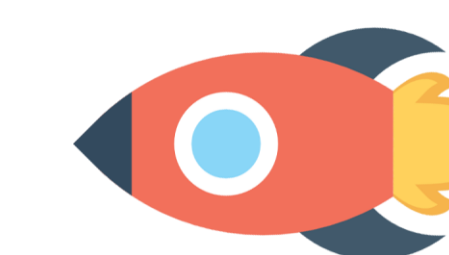
## Points



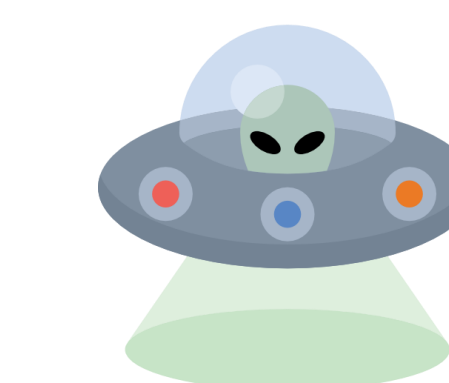
**+ X Points**



**+75 Points**



**-50 Points**



**-50 Points**



**-50 Points**