

Builder King

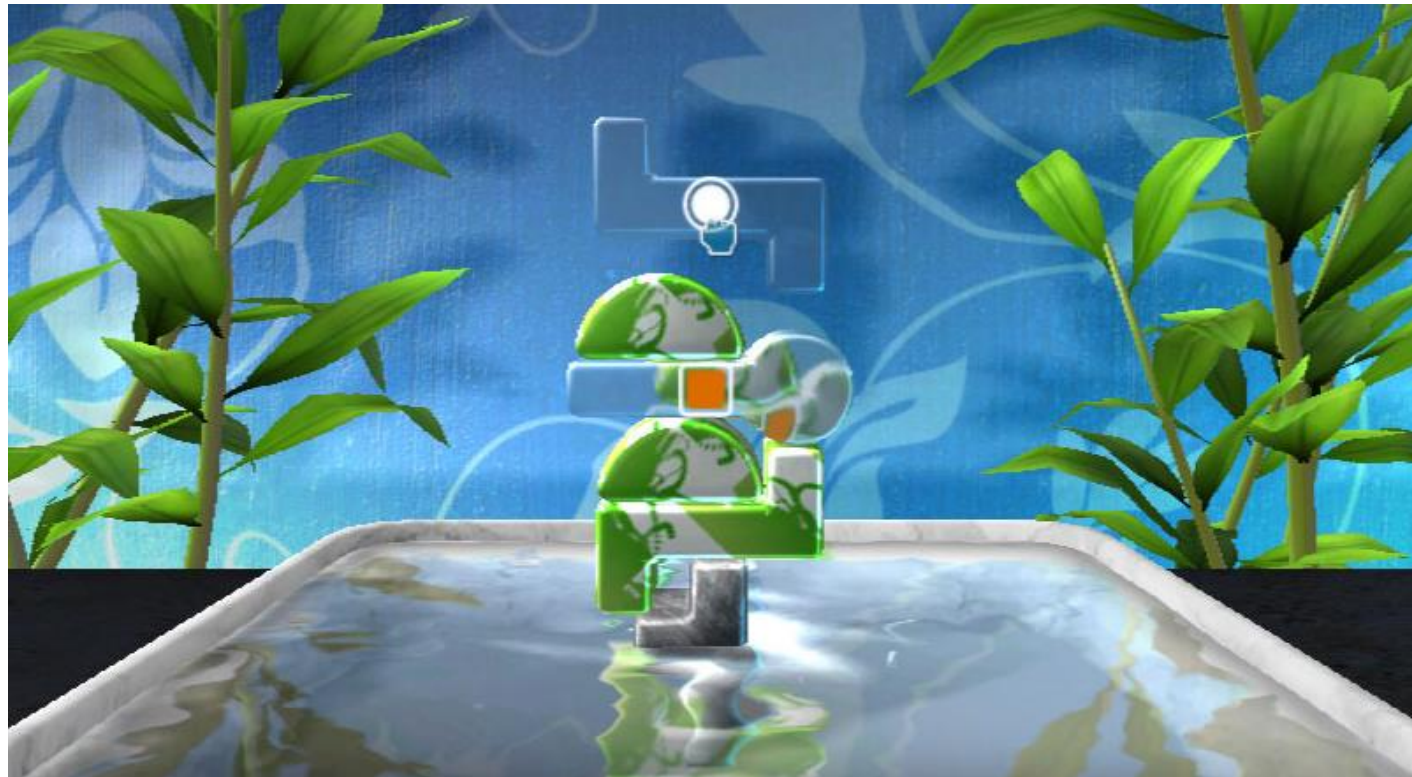
Marvin FOURASTIE - Patrick SARDINHA

But et contexte

Créer un jeu d'adresse basé
sur le stress / la tension du joueur

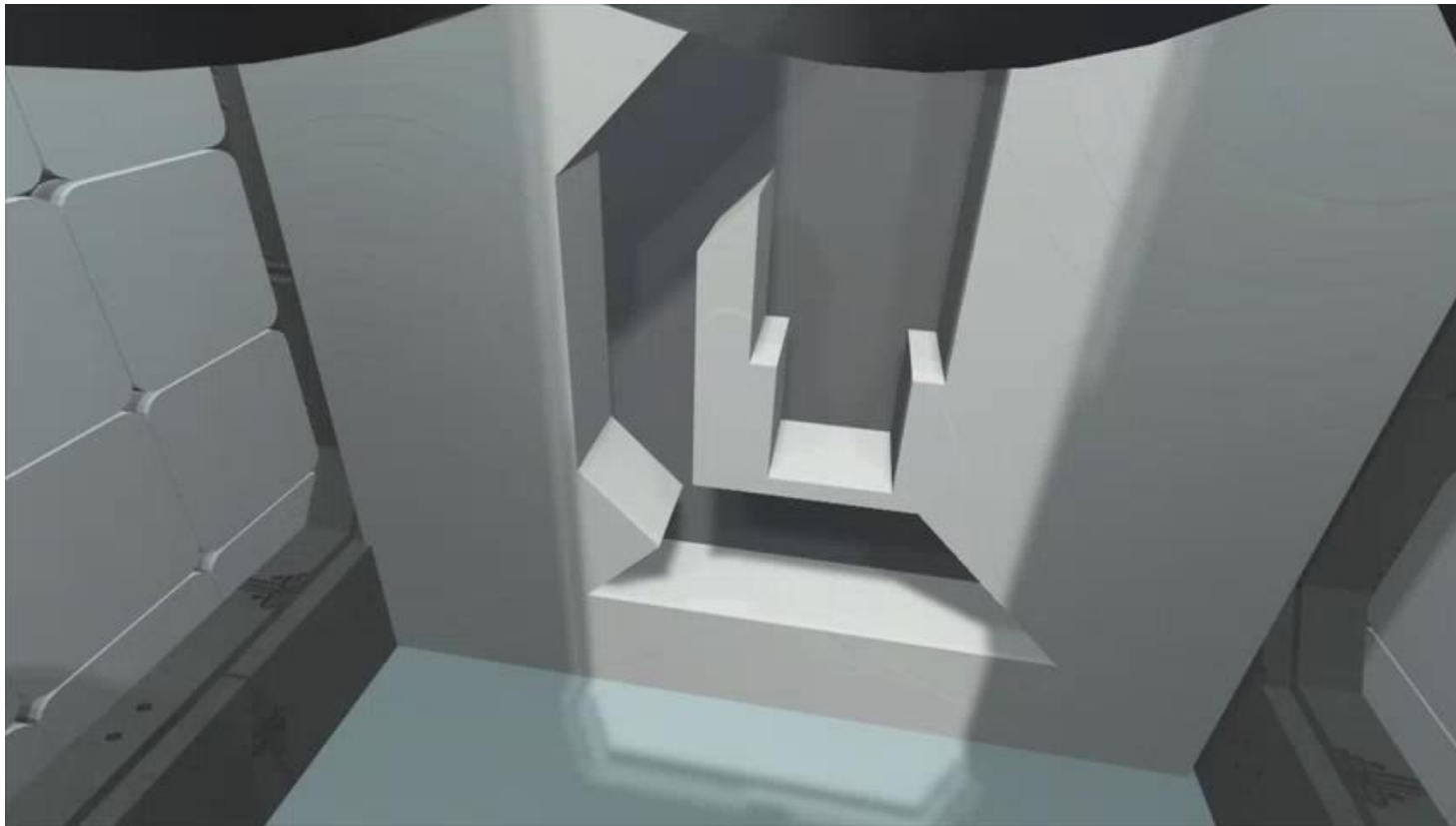
Etat de l'art

Art of Balance, 2010

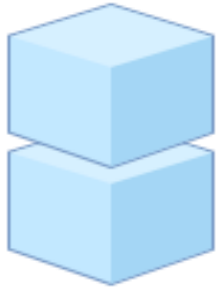


Etat de l'art

Puzzle Out VR, 2019



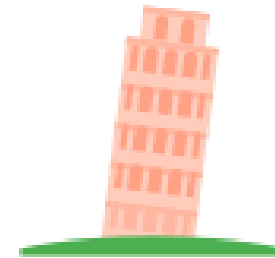
Le jeu



Empiler des formes
géométriques

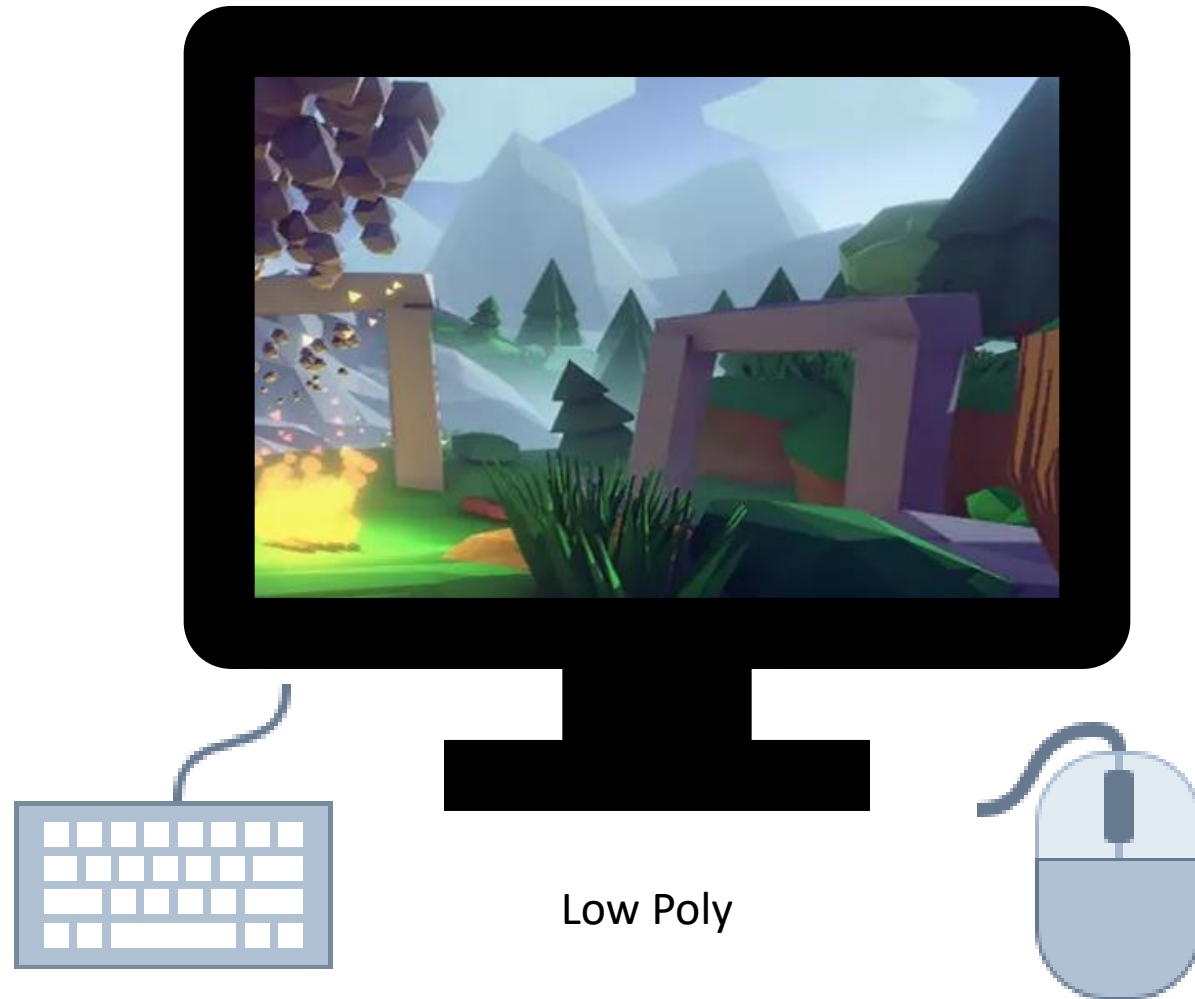


Aller le plus haut possible



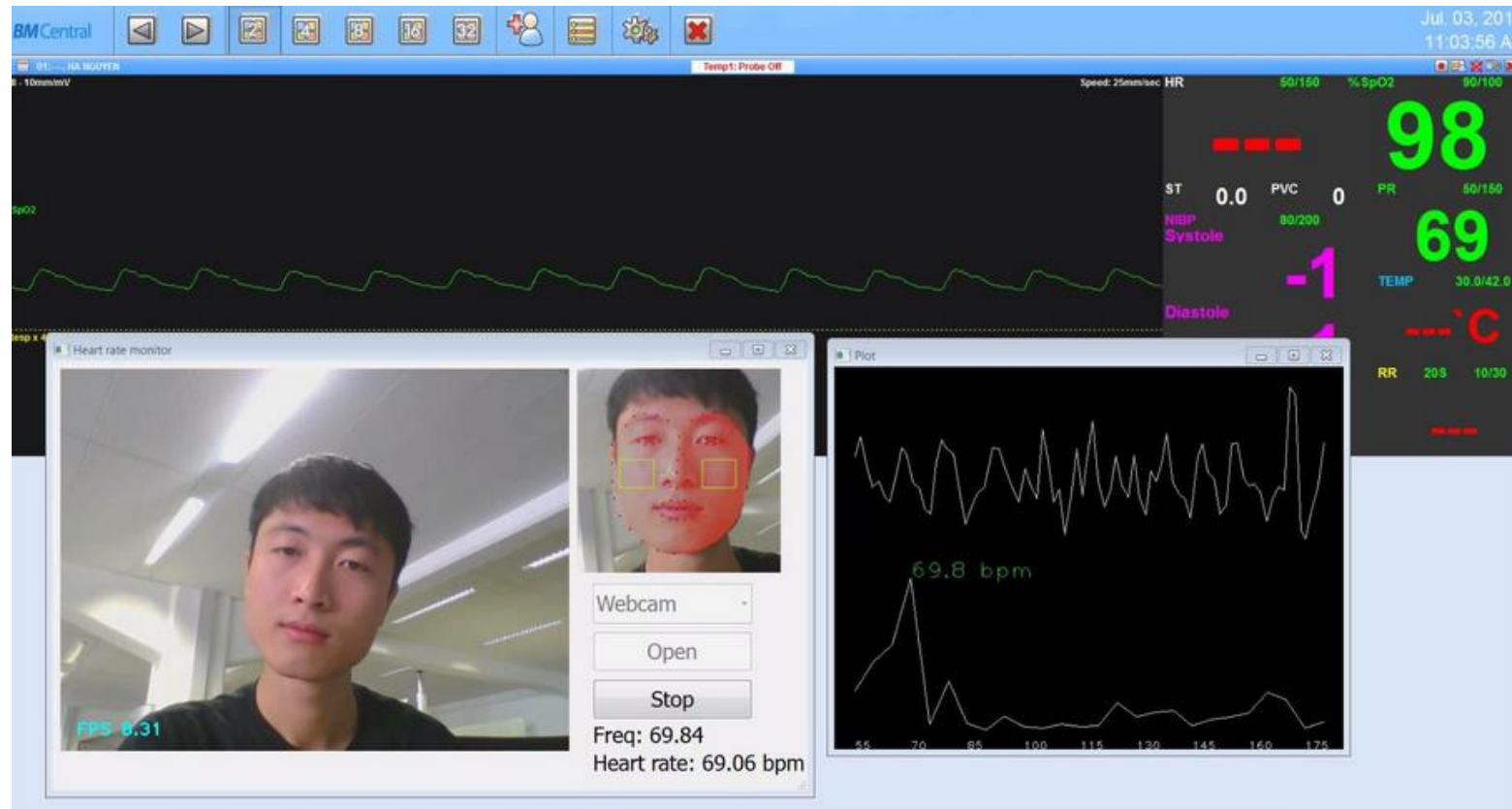
Ne pas faire tomber

Méthodes et descriptions : Interface



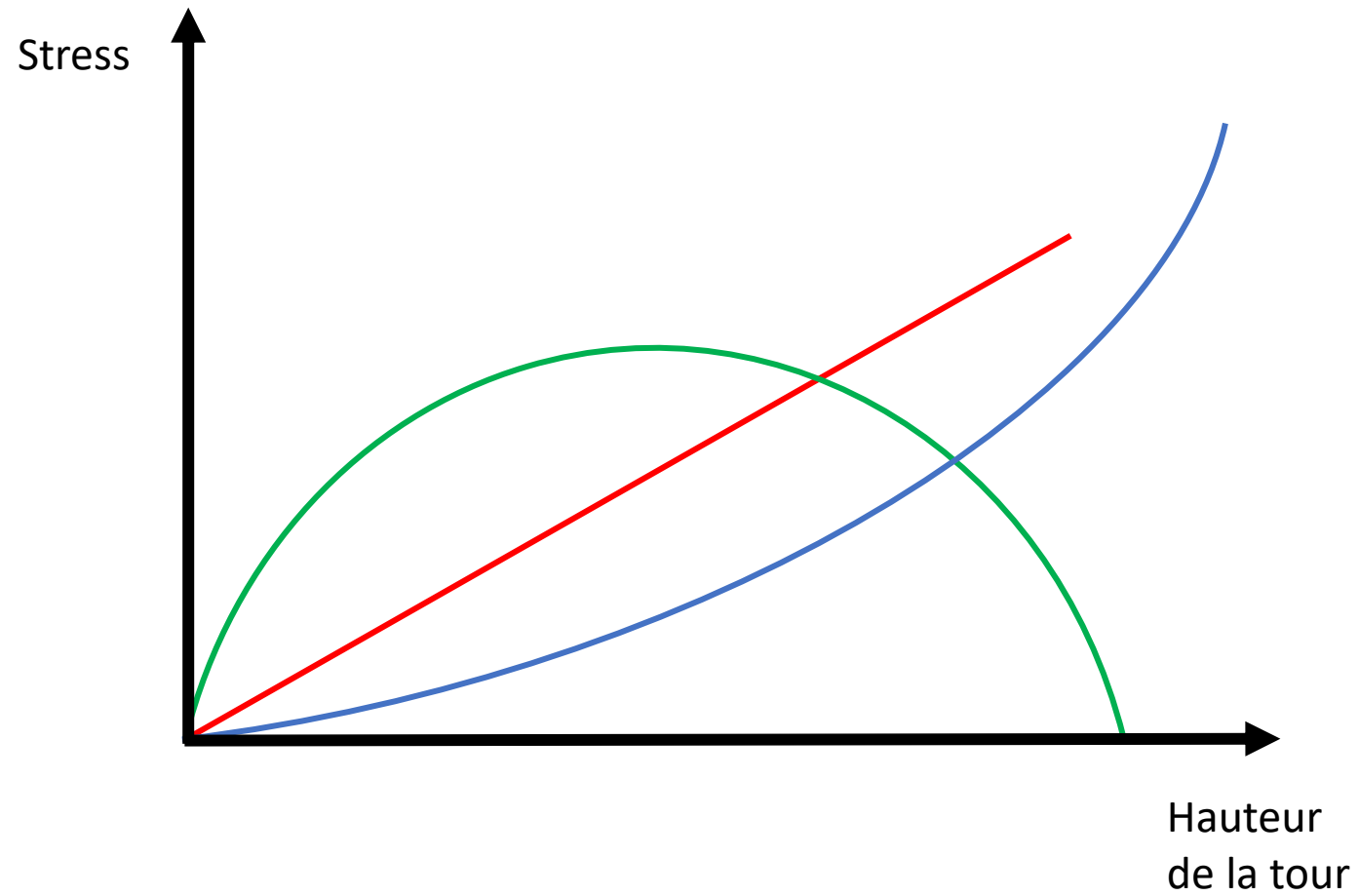
Low Poly

Méthodes et descriptions : Capteurs

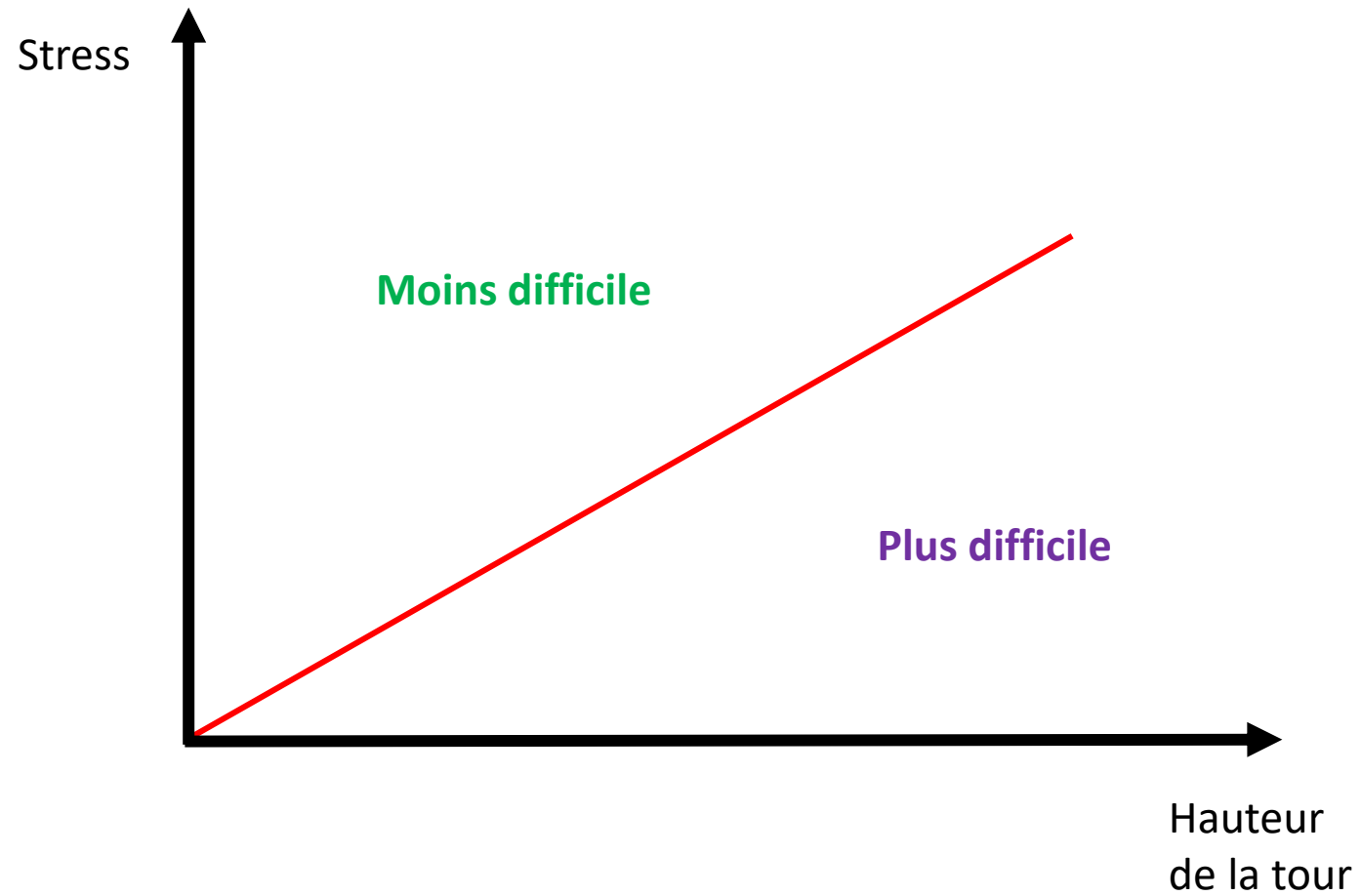


Heart rate measurement using camera

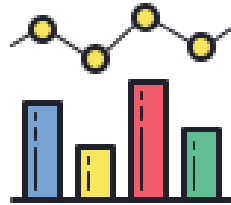
Evaluation



Evaluation



Tests utilisateurs



Récolte des données

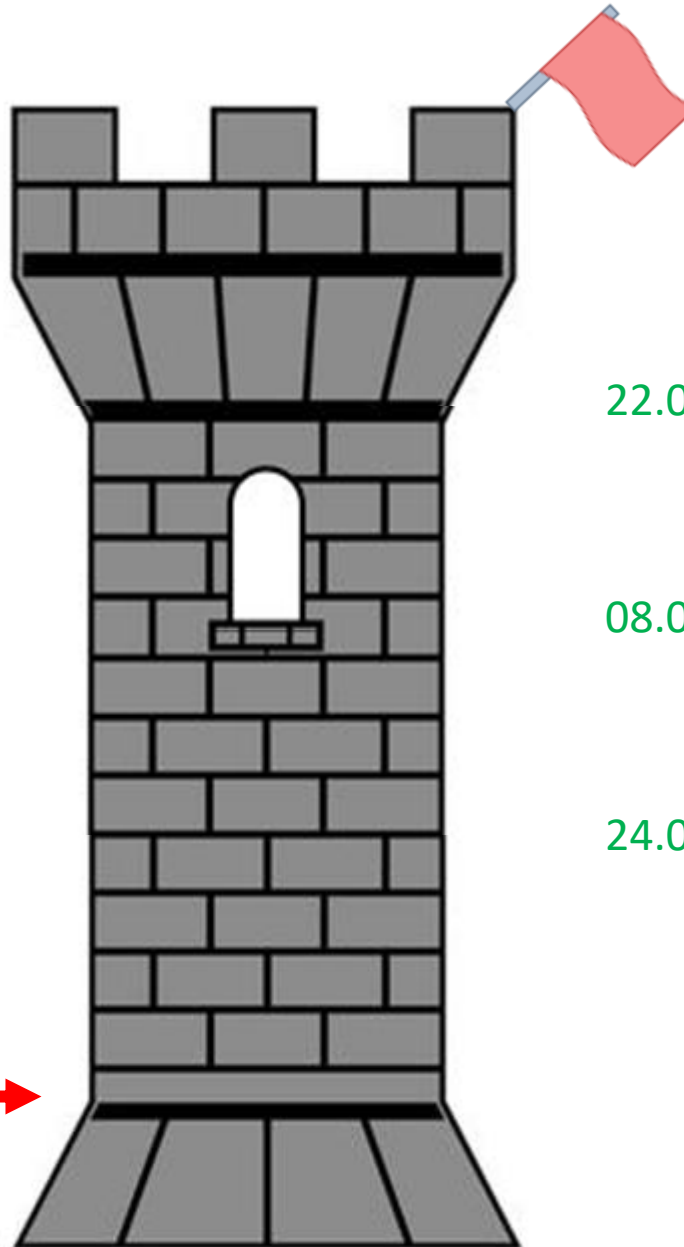


Test du jeu en lui-même

Planning

- Tests
- Premiers résultats
- Finalisation du jeu
- Traitement/interprétation des données
- Pouvoir récolter les données
- Création de l'environnement

03.04 – Présentation



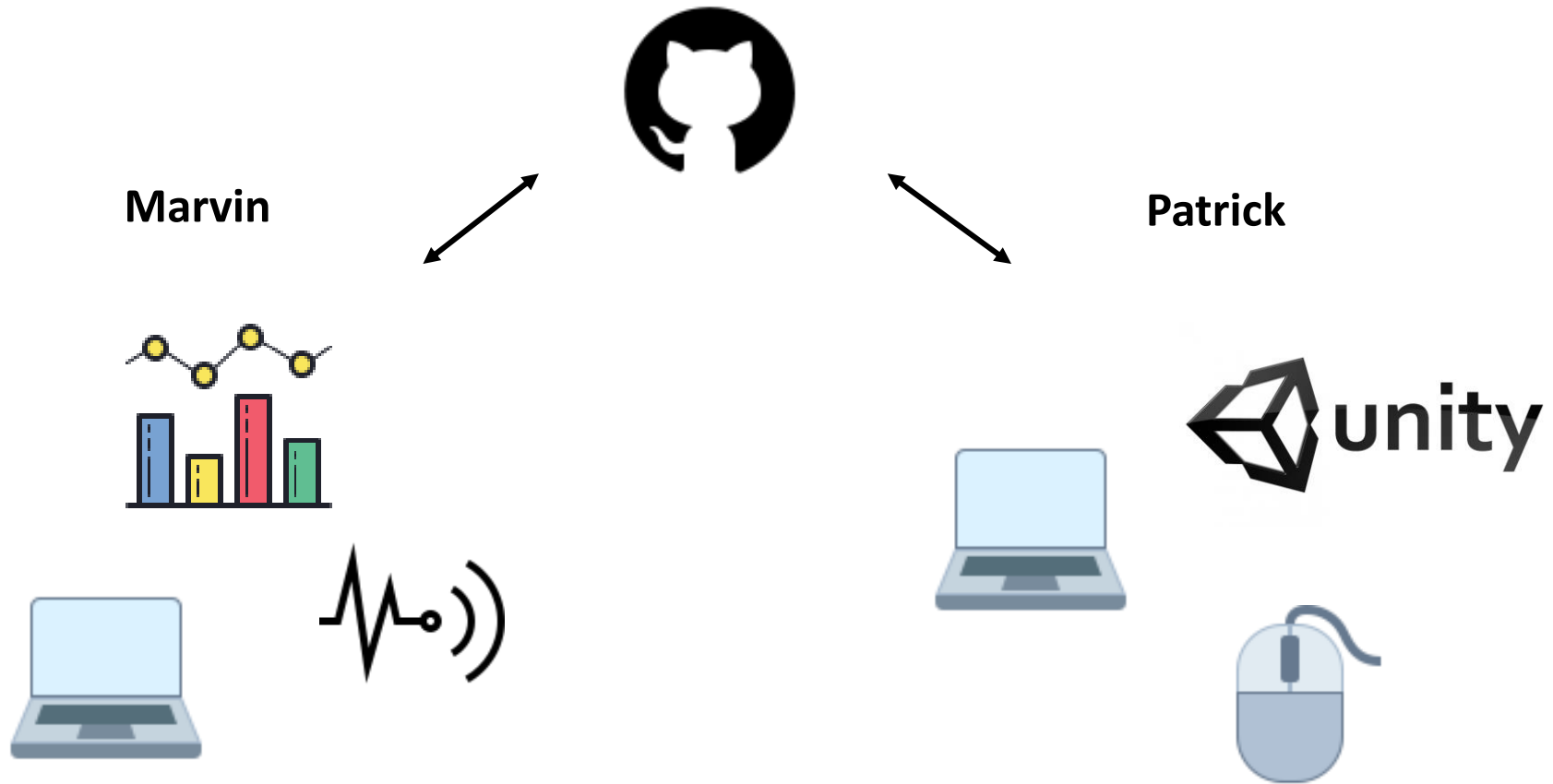
12.06 – Présentation finale

22.05 – Checkpoint III

08.05 – Checkpoint II

24.04 – Checkpoint I

Répartition des tâches



Builder King

Marvin FOURASTIE - Patrick SARDINHA