



# Présentation Projet AR Micromachines



# Contributeurs

OpenCv ++ Zakarya ESSAHBI

Réalité Virtuel Théo BONNAUD

Réalité augmenté Gauthier BIZZARI

Moteur du jeu Quentin ANDRE

Manette Florian BOUROUX

Intelligence Artificielle Florian BOYER



OpenCv



VR

# Réalité Augmentée



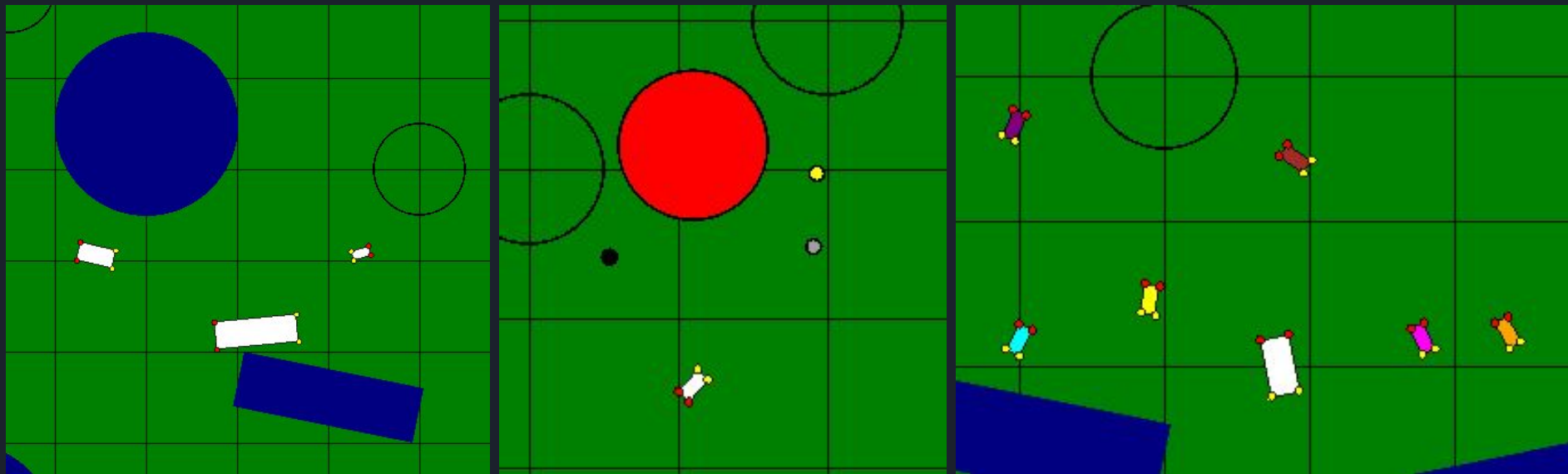
Outil adapté au développement de jeux vidéos, un asset store et une communauté très impliquée(StackOverflow , Forums...)

1/ Phase de découverte et première features

2/ Phase de développement et de création des assets plus développés



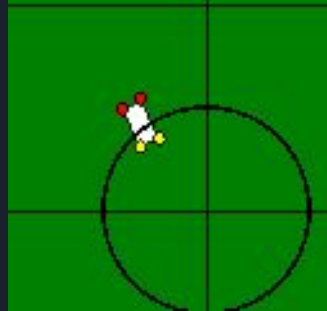
# Game Engine - Contenu



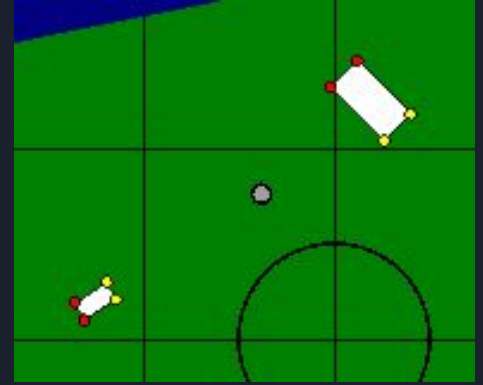
# Game Engine - Fonctionnalités



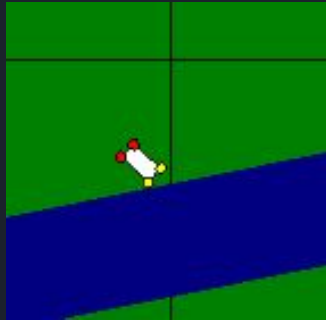
Les collisions



Les points de passage



Les attaques



# Controller

Manette basée sur une celle de la PlayStation 5 .

ESP32 ( wifi , écran LCD) , capteur Gyroscopique ( détection sur 3 axes, gestion accélération), le jeu des 5 boutons .

Développé en Cpp/h natif .







IA



# Questions