



Présentation Projet AR Micromachines



Contributeurs

OpenCv ++ Zakarya ESSAHBI

Réalité Virtuelle Théo BONNAUD

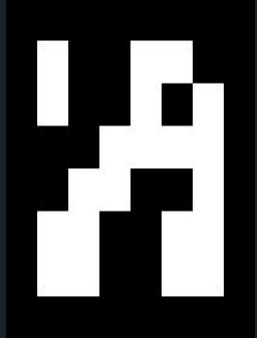
Réalité augmentée Gauthier BIZZARI

Moteur du jeu Quentin ANDRE

Manette Florian BOUROUX

Intelligence Artificielle Florian BOYER

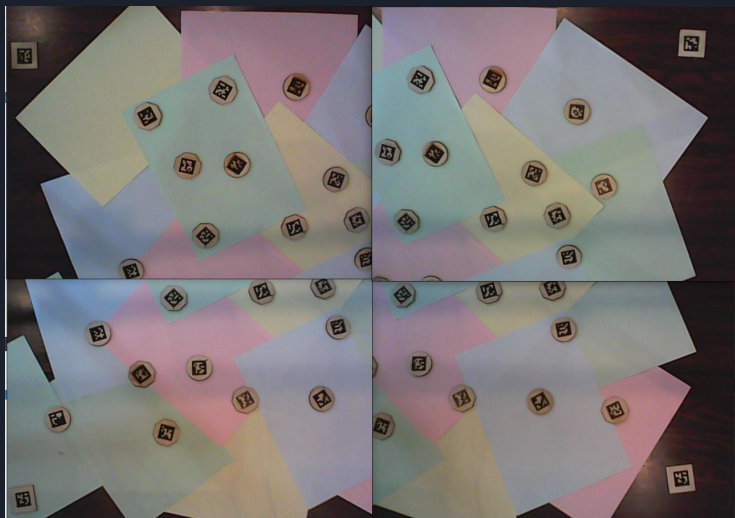
Analyse d'images



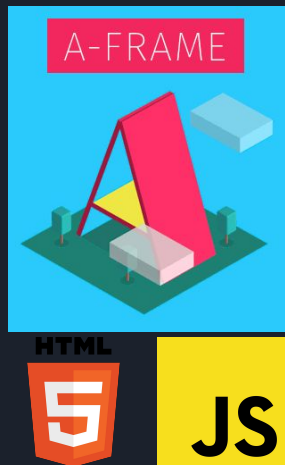
-Une expérience de jeu évolutif !

-Une infinité de possibilités pour
votre terrain de jeu.

- La possibilité d'agrandir à volonté.



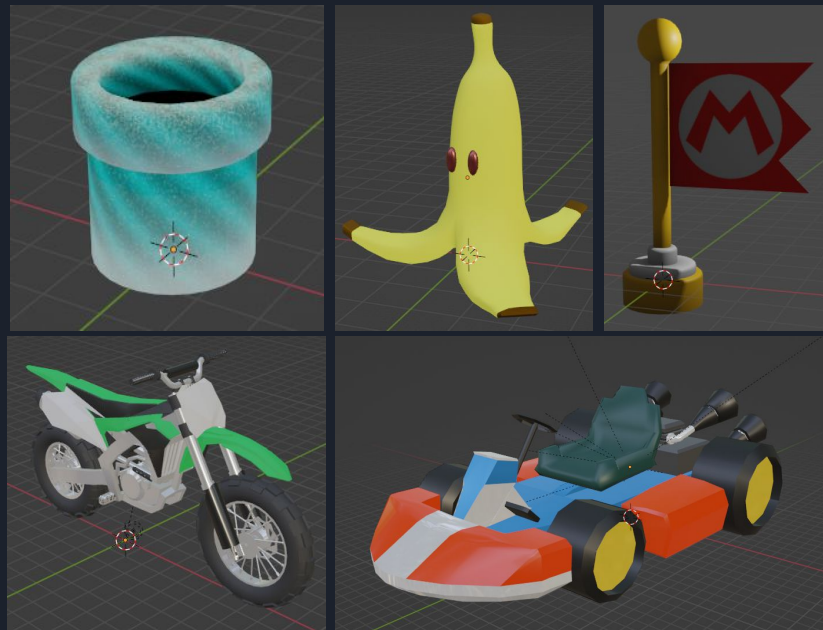
VR



Développé avec AFRAME
en HTML et javascript.

Utilisation de modèles 3D
pour représenter les véhicules,
projectiles, obstacles et checkpoints.

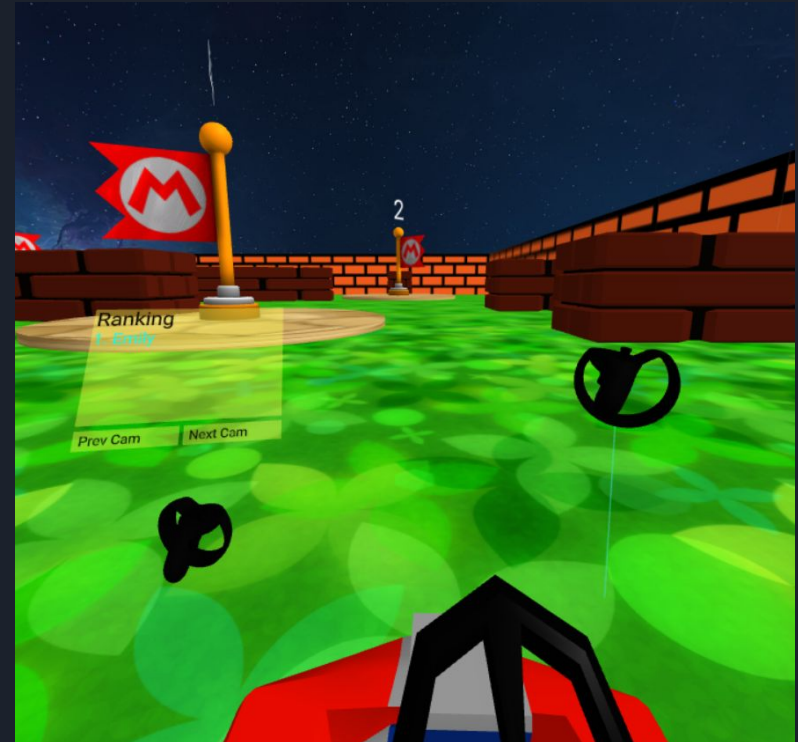
Observation de la partie,
visualisation du classement,
possibilité de suivre les joueurs
à la première personne.



VR - Aperçu



VR - Aperçu



Réalité Augmentée

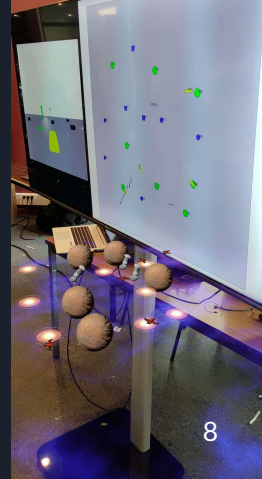
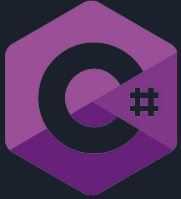
Outil adapté au développement de jeux vidéo, un asset store et une communauté très impliquée (StackOverflow, Forums...)

1/ Phase de découverte et première features

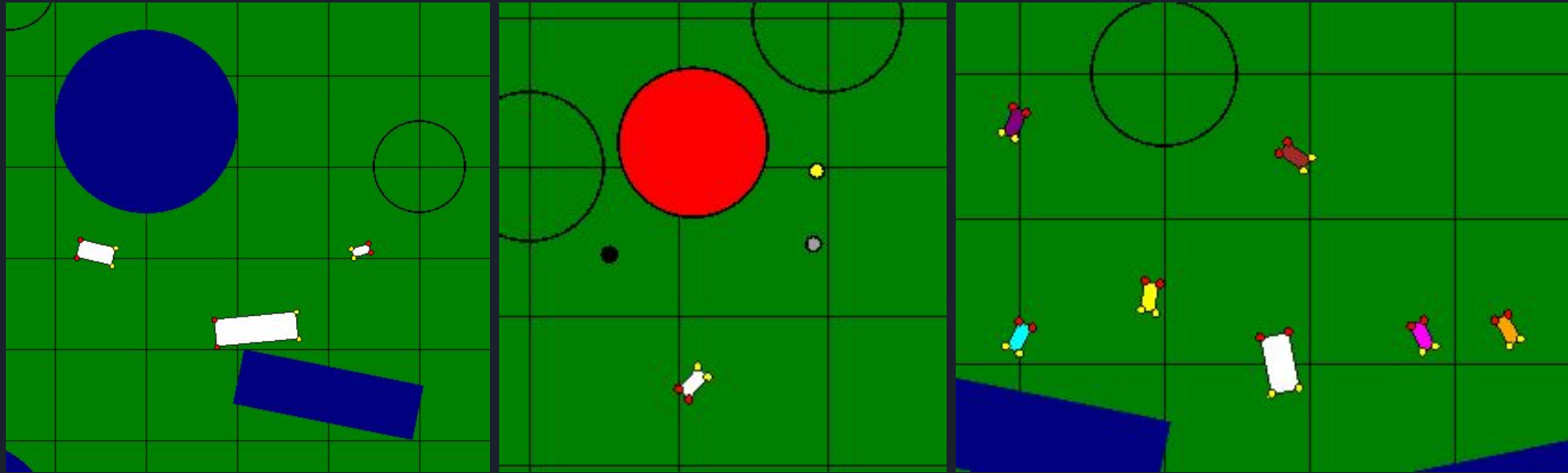
2/ Phase de développement et de création des assets plus développés



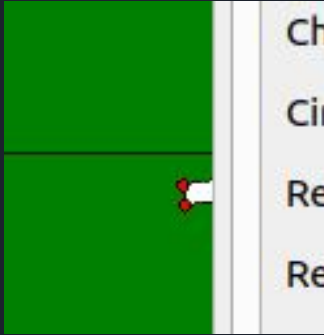
unity



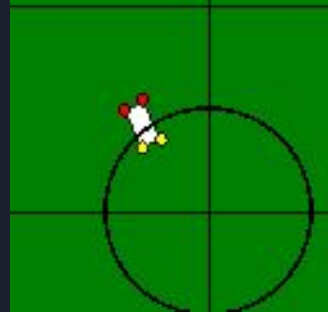
Game Engine - Contenu



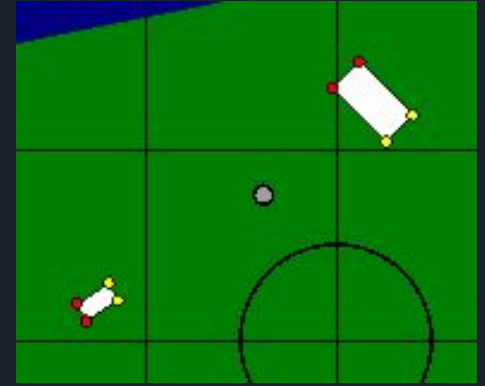
Game Engine - Fonctionnalités



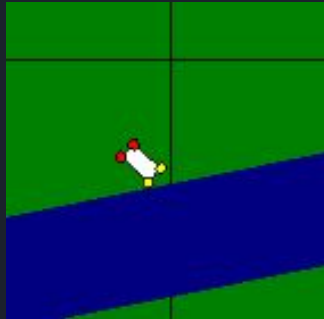
Les collisions



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 .



