

Main Camera

RenderCamera\_Player1 = Hitbox 1

Dans le template d'Hitbox  
(= A00 Debug dans le repo Github UnityTemplate)

**ImpactPointControl.cs**  
From Hitbox template.  
Calculate impact position based on  
Hitbox pressure data points

Send impact position through event  
ImpactPointControlEventArgs()

**ImpactManager.cs**  
Receive impact position and  
send instructions based on  
game progression

Instantiate

**ImpactFeedback.cs**

Clic de souris dans l'éditeur Unity  
(pour simuler un sac quand on n'en a pas et qu'on développe)

MouseClickPosition

Send impact position  
GetInteractPoint(Vector2)

**SessionManager.cs**

**UserInterface.cs**  
Interface utilisateur pour  
renseigner le déroulement de la  
session

Set session parameters

Bilan de la session  
(données utiles utilisateur)

Command export

**ExportManager.cs**  
Export les données des différentes  
sessions dans un fichier type .csv

Données complètes  
(courbes cardio, positionnement boxeur,  
positionnement consigne...)

**Scenario 1 Prefab**

scenario1.cs

Instantiate / Start  
(Send impact position)

Bilan du round  
sur scenario 1

**Scenario 2 Prefab**

scenario2.cs

Instantiate / Start  
(Send impact position)

Bilan du round  
sur scenario 2

**Scenario 3 Prefab**

scenario3.cs

Instantiate / Start  
(Send impact position)

Bilan du round  
sur scenario 3

**DeviceManager.cs**  
Receive data from different  
devices

Movuino

Polar (cardio)

HTC Vive (position absolue)

Hitbox (impact)

Hitbox (acc + gyro)

data.csv





