

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