

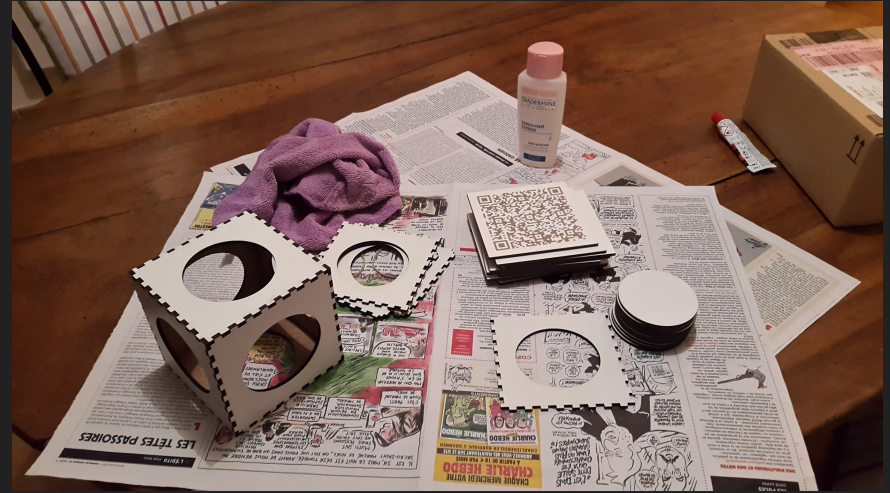
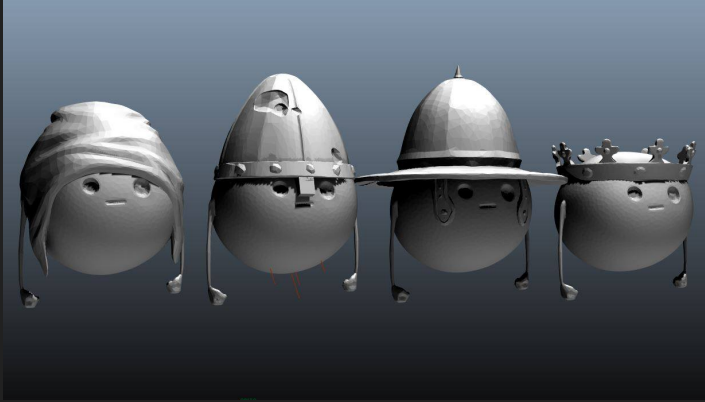
EAT THAT



Projet de Fin d'Études

01/03/2017

I. Notre projet

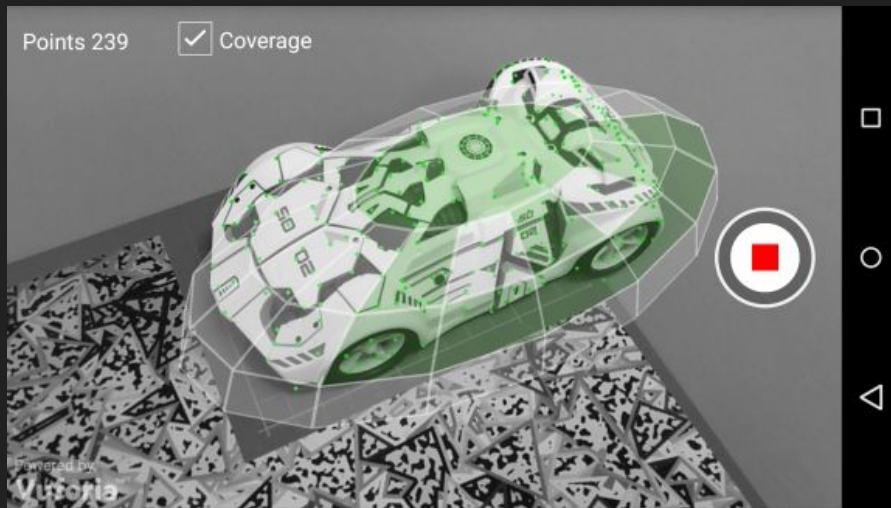


II. Choix des technologies



III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

A. Interactions avec la Réalité Augmentée



Scanner d'objets 3D Vuforia



Objets scannés

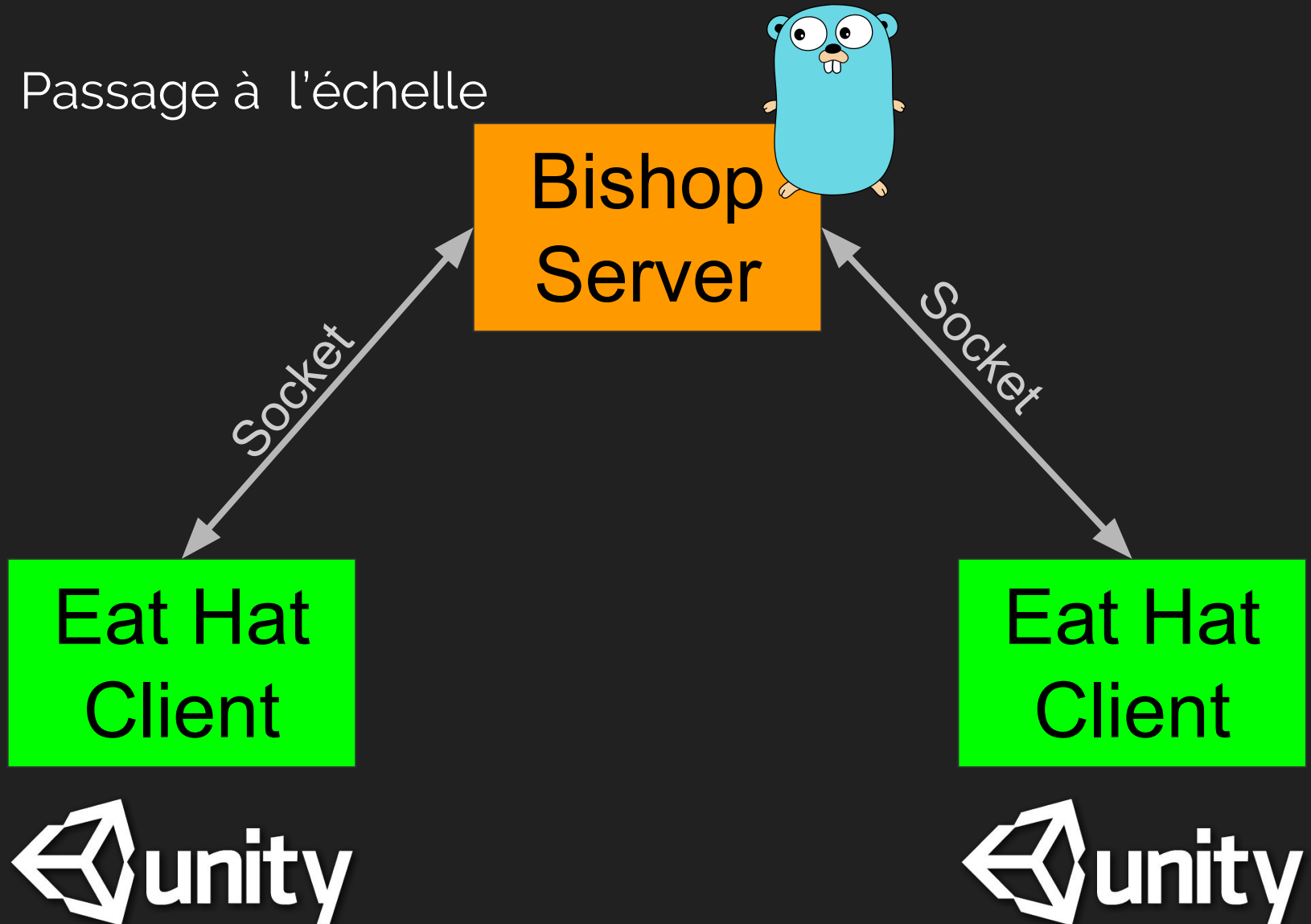
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

A. Interactions avec la Réalité Augmentée



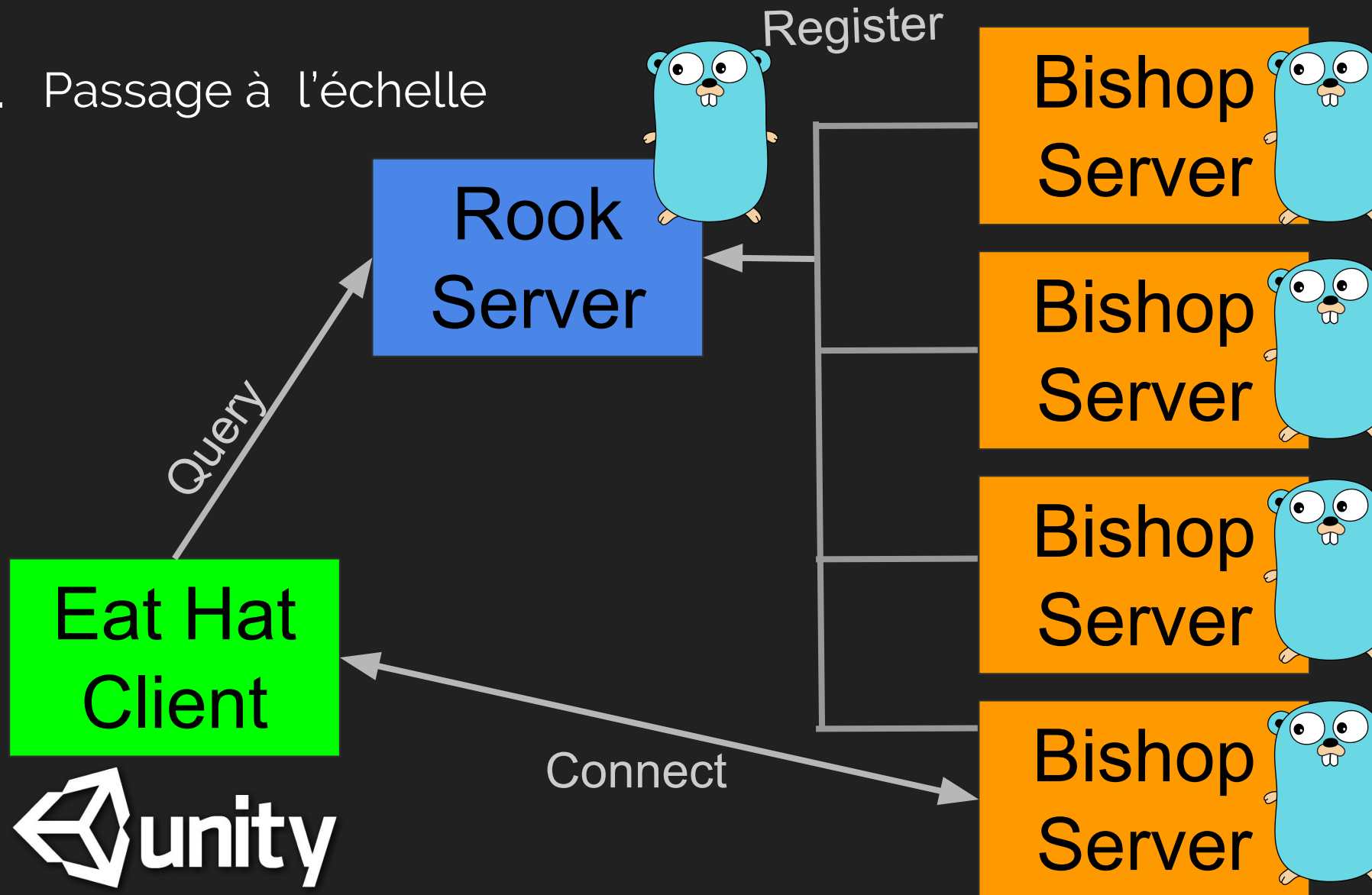
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

B. Passage à l'échelle



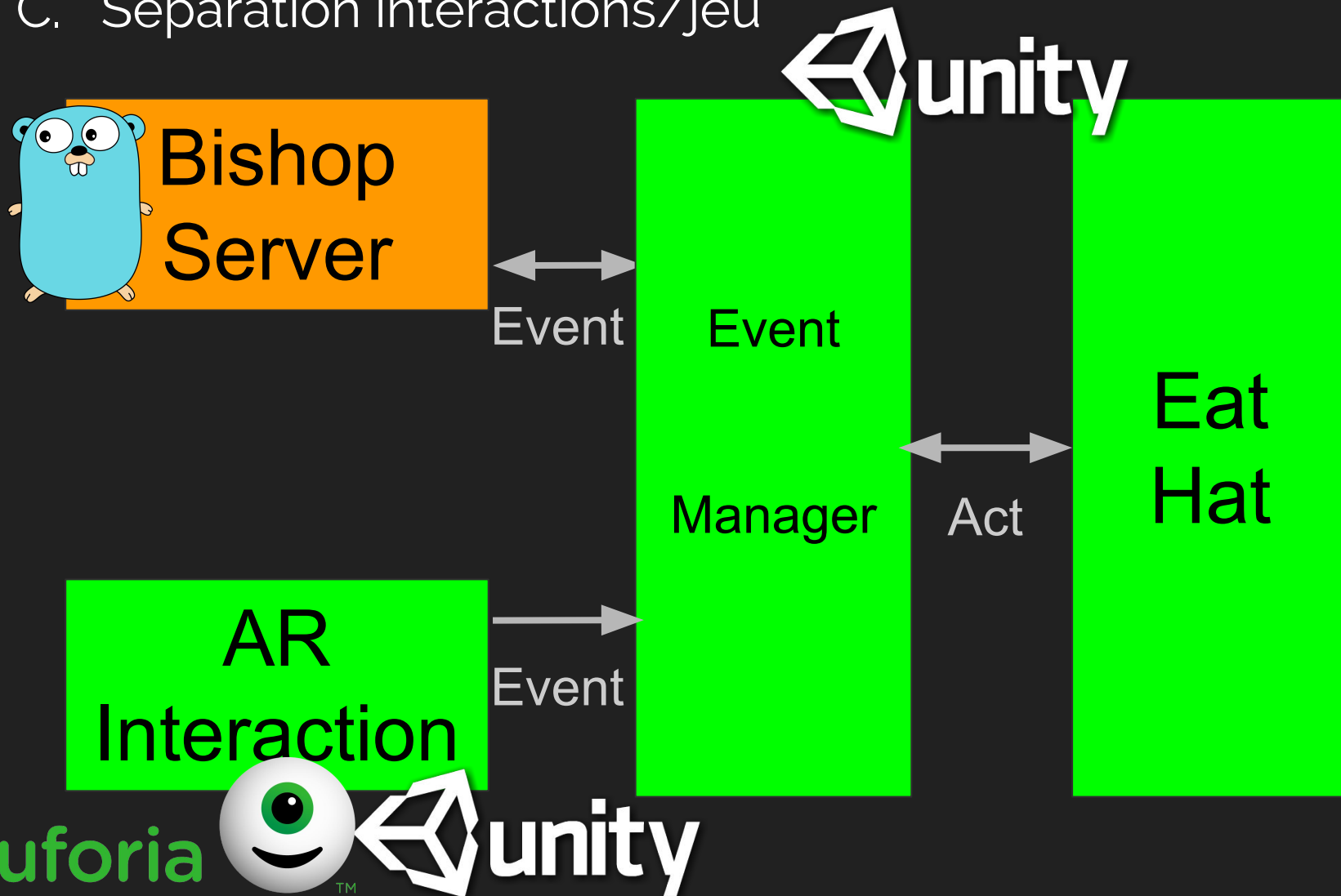
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

B. Passage à l'échelle



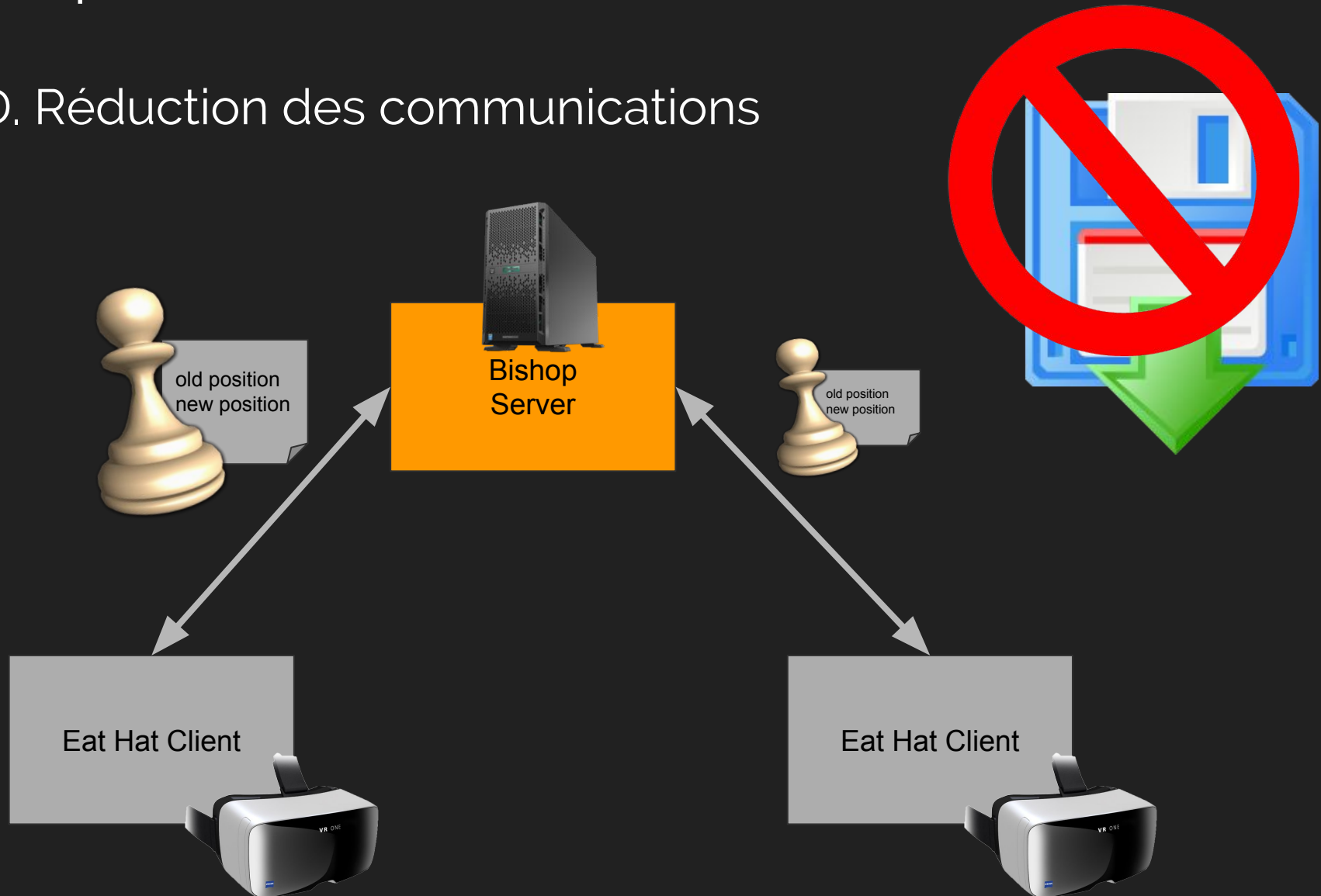
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

C. Séparation interactions/jeu



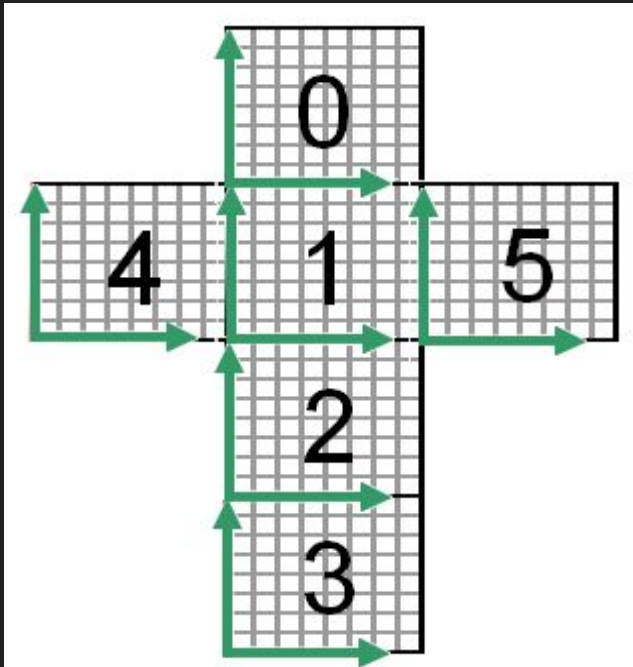
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

D. Réduction des communications



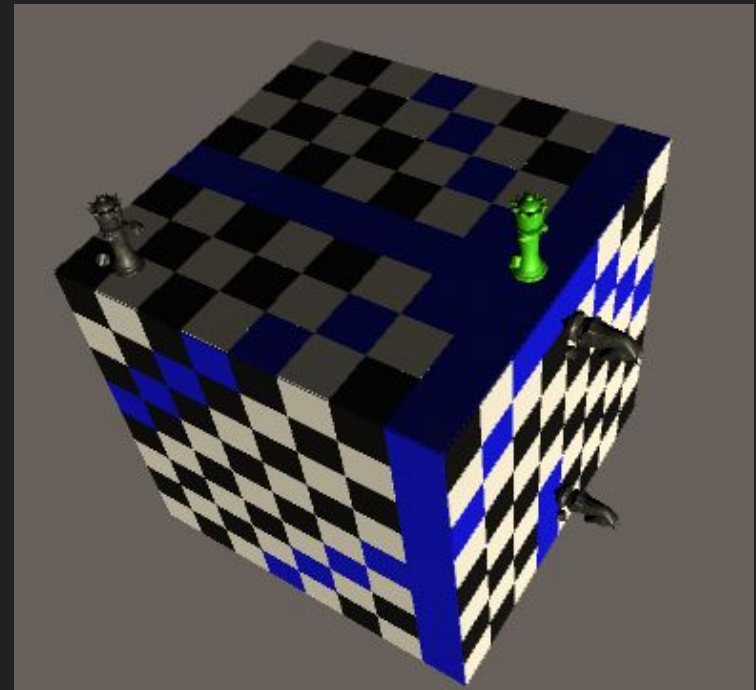
III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

E. Modèle de jeu



Fonctionnel pour des plateaux composés de polygones

- Matrice de conversion
- Lambda-expression
- Repère local à la face



III. Problèmes rencontrés & solutions proposées

F. Collision avec le monde du jeu vidéo

- Nécessité d'écrire un *Game Design Document*
- Refonte du décor du jeu : nouveau pion, concept de chapeau, visuels plus détaillés...



ChessProject (PNSInnov)



ChessProject (PNSInnov)

V. Conclusion

V. Conclusion



Projet de Fin d'Etude

Festival International des Jeux

11



Conclusion du projet innovation (PNSInnov) de SI4

Plus qu'un PFE !

Un projet personnel réalisé avec succès.