

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEUR D'INGÉNIEURS DE CAEN
DANS LE CADRE DU PROJET 2A

28 mars 2015
Rapport projet de 2^{ème} année



Jeu vidéo pédagogique utilisant la technologie Oculus VR

Emmanuel Breton--Belz



Table des matières

0.1 Remerciements	1
1 Introduction	3
2 Contexte	4
3 Réalisation	5
3.1 Outils	5
3.2 Composants	5
4 Difficultés	6
5 Résultats	7
6 Glossaire	8
7 Annexes	9

0.1 Remerciements

Table des figures

7.1	JDialog permettant le réglage d'une LED 4 couleurs	9
-----	--	---

Chapitre 1 Introduction

Chapitre 2 Contexte

Chapitre 3 Réalisation

3.1 Outils

3.2 Composants

Chapitre 4 Difficultés

Chapitre 5 Résultats

Chapitre 6 Glossaire

Chapitre 7 Annexes



FIGURE 7.1 – JDialog permettant le réglage d'une LED 4 couleurs