



# RAPPORT PROJET IHM

## UNITY

### ETUDIANTS:

SAHLI MALEK

MIKEDOR EPHRAÏM

### ENSEIGNANTS:

Hakim Ferrier Belhaouari

Xavier Skapin

## Table des matières

I.	Introduction .....	3
II.	Widgets créer et utilisation.....	3
A.	Menu (PanelTrigger) .....	3
B.	Carrousel (PanelBackground) .....	3
C.	Onglets Dynamique ().....	3
D.	Joystick .....	3
III.	Conclusion.....	4

## **I. Introduction**

Dans le cadre de ce projet, nous nous sommes attelés à la conception et à la mise en œuvre de widgets interactifs dans Unity, une plateforme de développement de jeux et d'applications en 3D. Notre objectif était de créer des widgets complexes, fonctionnels et facilement utilisables dans divers contextes.

## **II. Widgets créer et utilisation**

### **Menu ( AKA Panel Trigger) :**

Ce widget correspond à un menu "File" similaire à celui que l'on retrouve dans Notepad. Il permet d'ajouter des options dans le menu en utilisant les boutons "+" et de supprimer des options avec les boutons "-". Le fonctionnement est le suivant : lorsque vous lancez le jeu, dès que le curseur touche le bouton déclencheur, un événement est déclenché, affichant la suite du menu avec les boutons bascules et les boutons "+" et "-". Il est important de noter que pour maintenir le menu affiché, vous devez cliquer sur le bouton déclencheur. Sinon, dès que le curseur se déplace, le menu disparaîtra. Le widget est déjà équipé de son bouton prédéfini, mais vous pouvez le modifier selon vos besoins.

### **Carrousel (AKA PanelBackground) :**

Pour ce widget, nous nous sommes concentrés principalement sur l'aspect esthétique et fonctionnel, en ajoutant plusieurs options comme vous pouvez le constater dans l'inspecteur. Une option notable est "auto move", mais il y en a beaucoup d'autres que vous pouvez tester à votre guise. Chaque option est accompagnée d'un nom et d'une explication juste à côté pour faciliter sa compréhension et son utilisation.

### **Onglets Dynamique (AKA Panelonglet)**

Ce widget, tel que son nom l'indique, est conçu pour créer un nombre illimité d'onglets. Lorsque vous cliquez sur l'un des onglets, il masque automatiquement les autres et affiche celui qui a été sélectionné.

### **Joystick**

Ce widget permet de gérer les déplacements d'un objet en 3d. Pour l'utiliser il suffit de l'ajouter dans un Canvas et de lui attribuer l'objet qu'il doit gérer le déplacement.

### **III. Conclusion**

Ce projet nous a permis de concrétiser des concepts clés du développement logiciel en combinant habilement l'interaction utilisateur, la dynamique des widgets et la réutilisabilité des éléments. En offrant une expérience immersive et interactive grâce à des widgets composés de plusieurs parties et intégrant des fonctionnalités dynamiques, nous avons mis en avant notre expertise en création d'interfaces utilisateur. De plus, la transformation des widgets complexes en Prefabs témoigne de notre capacité à produire des éléments modulaires et réutilisables, adaptés à une intégration aisée dans diverses applications.