



AR BOWLING

RÉALISÉ PAR **GRELET--CARTIER Suzanne**
VON AESCH Nicolas

Supervisé par M. BLANCHARD Emmanuel & M. COUPRY Corentin



OBJECTIF DE L'APPLICATION

UN JEU DE BOWLING EN RÉALITÉ
AUGMENTÉE

Contexte : Un moment d'ennui ? Une partie de
bowling !



COMMENT JOUER ?

1

SCANNER LE SOL

2

LANCER SA BOULE DE BOWLING D'UN MOUVEMENT DU DOIGT

3

MARQUER DES POINTS AVEC LES QUILLES
TOMBÉES

4

GAGNER LA PARTIE EN AYANT PLUS DE POINTS QUE SON
ADVERSAIRE

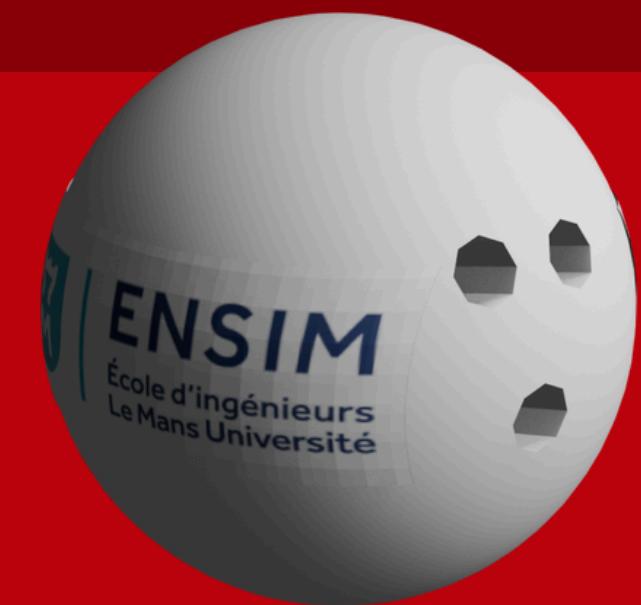
LES RÈGLES DU BASE DU
BOWLING

Un joueur a droit à 10 jeux, chacun comportant 2 lancers.
Si le joueur marque 10 points en 1 lancer, il fait un strike.
Si le joueur marque 10 points en 2 lancers, il fait un spare.

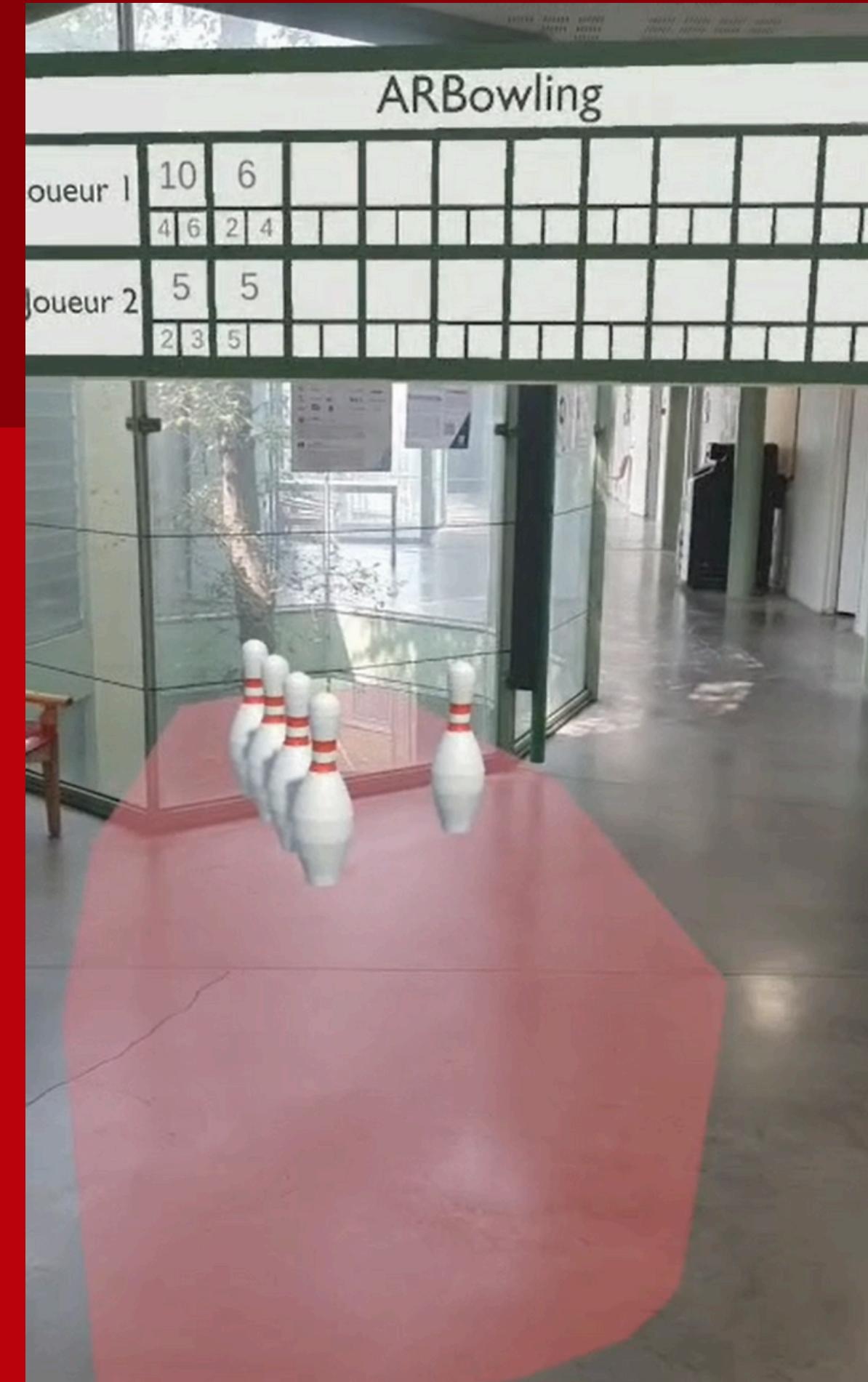
QUILLE



BOULE DE BOWLING



AFFICHEUR DE SCORE



RÉPARTITION DU TRAVAIL

Responsable	Tâche
Suzanne	<p>Gestion du scan du sol Menu d'accueil et interface de scan du sol Gestion des règles d'une partie de bowling Placement des quilles après chaque lancer Gestion du lancement des vidéos lors d'une partie Refactoring</p>

RÉPARTITION DU TRAVAIL

Responsable	Tâche
Nicolas	<p>Création des modèles 3D</p> <p>Création de la mécanique de lancer</p> <p>Position des quilles et du panneau des scores dans l'espace</p> <p>Actualisation des textes du panneau des scores</p> <p>Recherche des vidéos à implémenter et création des éléments pour la gestion de vidéos dans le jeu</p>

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

DÉTECTION DU SOL

PLACEMENT DYNAMIQUE DES ÉLÉMENTS DANS LA SCÈNE

GESTION DES SCORES

PLACEMENT DES QUILLES APRÈS CHAQUE LANCER

CONCLUSION