

TD 1 Réalité Virtuelle : Yeux Virtuels

■ Du REEL dans beaucoup de VIRTUEL



□ Projet « Yeux Virtuels » : La souris impacte le « monde virtuel 2D »

- Les yeux (voir `ellipse`) doivent suivre les mouvements réels de la souris
- ... en proportion des mouvements au sein de la fenêtre (voir `map`)
- Clic droit : verrouillage des yeux dans la position actuelle (voir `boolean`)
- Molette : change la couleur de fond (voir `hue`, `colorMode`);
- Drag : éventuellement, gestion du drag, en effectuant une action quelconque...
- Appui sur touche(s) clavier : différentes actions, telles que l'affichage des noms / prénoms (voir `text`), affichage d'un taux de rafraîchissement, ...
- Clic : active ou non une image (JPG, PNG, ...) attention : image (dans le dossier « data »), préchargée dans `setup` (voir `PImage`, `loadImage`, `image`, `.resize`)

