

# ***dreamcities***

## **A- Présentation de l'entreprise**



Dreamcities est une agence de voyage virtuel et culturel.

Elle propose une expérience de réalité virtuelle qui permet de découvrir les atouts culturels des plus belles villes du monde, de façon totalement immersive.

## **B – Les missions réalisés**

Dans un premier temps, je devais comprendre comment fonctionne les différents outils utilisés par l'entreprise, comme Unity permettant de faire du développement 3D.

Ensuite j'ai fait de la revue de code, car Unity permet de développer des builds en C++ ou en C#, comme ci-dessous.

Ce code permet

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class IsVisibleExt : MonoBehaviour
{
    [SerializeField]
    Camera mainCamera;

    SpriteRenderer myRenderer;
    Animator myAnimator;

    bool Visible = false;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        myRenderer = GetComponent<SpriteRenderer>();
        if (!myRenderer)
        {
            Debug.Log("Renderer not found");
        }
        myAnimator = GetComponent<Animator>();
        if (!myAnimator)
        {
            Debug.Log("Animator not found");
        }
        else
        {
            myAnimator.enabled = Visible;
        }
    }
}
```

```
// Update is called once per frame
void Update()
{
    if (myRenderer && myAnimator && mainCamera)
    {
        bool v = IsVisibleFrom(myRenderer, mainCamera);
        if (v != Visible)
        {
            Visible = v;
            if (v)
            {
                Debug.Log("Visible");
                myAnimator.enabled = true;
            }
            else
            {
                Debug.Log("Hidden");
                myAnimator.enabled = false;
            }
        }
    }
}

bool IsVisibleFrom(Renderer renderer, Camera camera)
{
    Plane[] planes = GeometryUtility.CalculateFrustumPlanes(camera);
    return GeometryUtility.TestPlanesAABB(planes, renderer.bounds);
}
```

## C – Diagramme de Gantt



### Diagramme de Gantt Dreamcities

Stage 1<sup>re</sup> année : 29/05/2023 au 23/06/2023

TÂCHES	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4
Découverte du projet				
Gestion des appareils périphériques				
Configuration des outils de réalité virtuelle				
Prise en main de Unity/C#				
Revue de code c#				
Présentation du projet VivaTech				