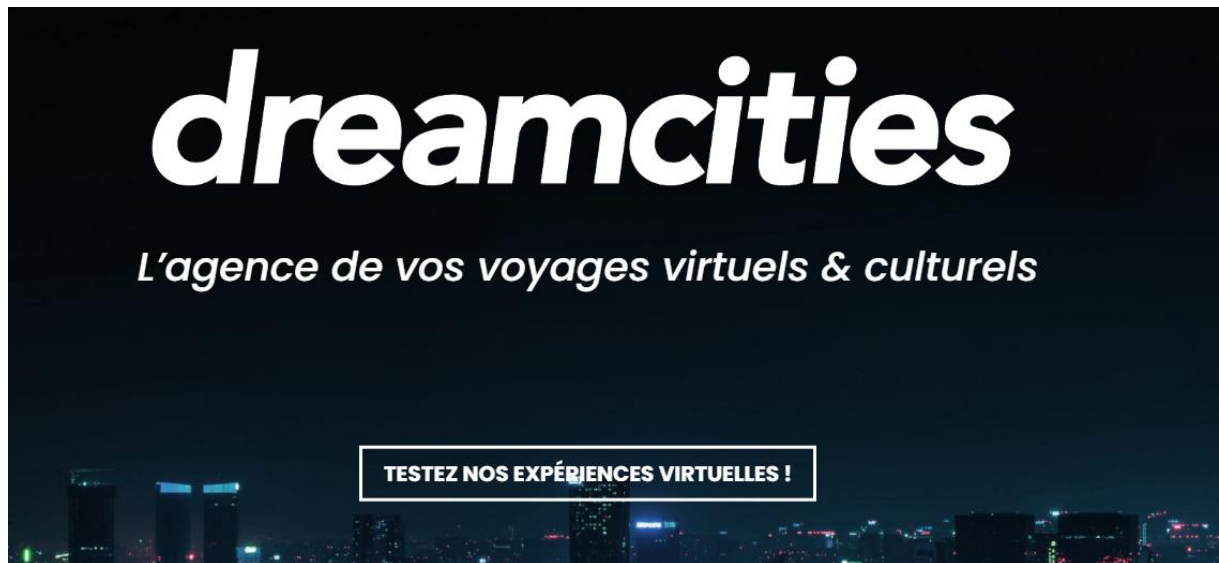


dreamcities

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 build 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);
}

```