

Ecole Supérieure Informatique Sidi Bel Abbès
Second Cycle
RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE
TP1.4- Jeu de Bowling -

Objectif :

Apprendre à créer une scène de bowling en style VR simple dans Unity en utilisant le clavier et la souris.



Vous pouvez suivre les étapes suivantes :

- Crée un nouveau projet 3D nommé VRBowling
- Va dans Fenêtre – Gestionnaire de paquets (Package Manager)
- Installe XR Plugin Management
- Installe XR Interaction Toolkit
- Va dans Édition – Paramètres du projet – XR Plugin Management et active OpenXR pour le bureau
- Construire la Scène
 - Ajoute un Plane (ce sera le sol du bowling)
 - Ajoute un XR Origin (Action-Based) (disponible dans les prefabs du XR Toolkit)
 - Ajoute un XR Device Simulator (dans les exemples du XR Toolkit)
- Ajouter les Objets de Bowling
 - Ajoute une Sphère et renomme-la BowlingBall
 - Ajoute un Rigidbody et un Sphere Collider
 - Ajoute un XR Grab Interactable pour la rendre saisissable
 - Ajoute 10 Cylindres pour représenter les quilles
 - Dispose-les en forme triangulaire comme de vraies quilles de bowling
- Tester la Scène Utilise le XR Device Simulator :
 - Touches WASD = se déplacer
 - Maj + souris = regarder autour
 - Q/E = faire pivoter la main
 - Espace = saisir ou relâcher la boule