

# RAPPORT TP 1

## *CODER POUR LA VR, L'XR et L'AR*

**Fait par :** MABOM MANGWANDJO Valère

**Matricule :** 22p125

**Filière :** AIA-4

### Table des matières

Introduction .....	2
1.1 Présentation de la souris .....	2
1.2 Présentation de Pygame.....	2
Présentation du programme.....	3

# Introduction

Le présent document, présente le rapport de l'exercice 1 de l'UE Coder pour l'AR/VR, qui consiste à coder un programme qui prend en main un HDI, dans notre cas, nous avons utilisé le clavier.

## 1.1 Présentation de la souris

Un clavier est un périphérique d'entrée qui permet à l'utilisateur d'envoyer des données à un ordinateur ou à un autre dispositif. Il est composé d'un ensemble de touches, chacune correspondant à une lettre, un chiffre, un symbole ou une fonction spécifique. Lorsqu'une touche est enfoncée, elle envoie un signal électrique ou optique à l'ordinateur, qui interprète ce signal et exécute l'action associée à cette touche.

Les claviers sont largement utilisés comme moyen principal de saisie de texte et de commandes sur les ordinateurs personnels, les ordinateurs portables, les tablettes, les smartphones et de nombreux autres dispositifs électroniques. Ils peuvent être de différents types, y compris les claviers mécaniques, les claviers à membrane, les claviers virtuels tactiles, etc.

Un clavier standard comprend généralement des touches alphabétiques, des touches numériques, des touches de ponctuation, des touches de fonction (F1, F2, ..., F12), des touches de contrôle (Ctrl, Alt), des touches de modification de casse (majuscules/minuscules), et d'autres touches spéciales telles que la barre d'espacement, la touche Entrée, etc.

## 1.2 Présentation de Pygame

Pygame est une bibliothèque Python destinée au développement de jeux vidéo, d'applications multimédias interactives et d'autres projets graphiques. Elle fournit des fonctionnalités pour gérer les graphismes, le son, les événements utilisateur, etc. C'est une bibliothèque très populaire et facile à prendre en main pour ceux qui veulent débiter dans le développement de jeux en Python.

# Présentation du programme

Notre code principal est subdivisé en plusieurs étapes :

- Initialisation de pygame
- Création de la fenêtre pygame
- Création d'une police de texte
- Fonction pour afficher la touche pressée