

# Synthèse d'Image - Projet

## Jeu de Course

### Pratique

#### Critères de notations

La pertinence des solutions, l'élégance et l'efficacité du code, la qualité et la difficulté des techniques implémentées et la présentation des résultats.

#### Travail d'équipe

Le projet se fera par groupe de 3. Le projet doit être réalisé en équipe : une personne ne doit pas tout faire. Si une difficulté apparaît dans le groupe, assurez vous de le notifier aux encadrants dès que possible (quelques jours avant la deadline, c'est trop tard).

#### Rendu du projet

Vous enverrez par mail une archive *nom1\_nom2\_nom3.zip* contenant le code, une vidéo de vos résultats ainsi que plusieurs slides ou un rapport présentant votre projet. Le code devra être facilement compilable et exécutable sur les machines de l'UJF. La date limite de réception des projets est le **11/04 à minuit**.

### Description du sujet : Jeu de course

#### Fil rouge

Un véhicule peut être commandé à l'aide du clavier dans un environnement virtuel.

#### Contenu minimal

Chacune des techniques vues en TP ( éclairage, texturing, courbes de Bézier ) doit être intégrée dans votre projet de manière cohérente. Vous devrez également pouvoir visualiser la carte sur laquelle la course se déroule dans une sous fenêtre, le temps de course, le nombre de tours ainsi que le rang du joueur par rapport aux adversaires. Les adversaires ne sont pas nécessairement dotés d'une intelligence artificielle mais doivent être capable de finir la course.

#### Suggestions

Vous pourrez gérer des événements. Par exemple le passage dans une certaine zone, ou la récupération d'un certain item changera les propriétés de la lumière, des matériaux pendant un certain temps. Vous gèrerez les collisions entre votre véhicule et son environnement.

**Toute suggestion/discussion est la bienvenue**