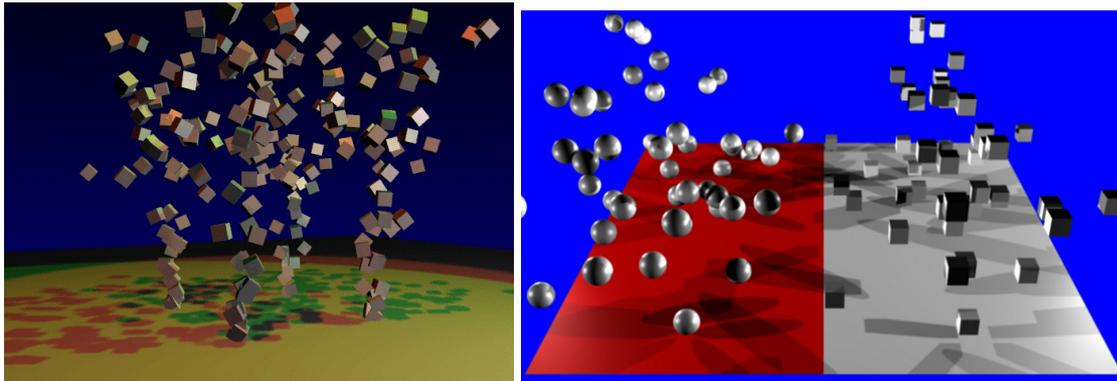


NSY116 - Multimédia et Interaction Homme-Machine

Projet 2010-2011

C'est physique !



Le but de ce projet est d'implémenter sous processing une interface ou une visualisation exploitant des lois physiques.

Le projet ne compte que 2 contraintes :

- que des objets de l'environnement (pas nécessairement tous) obéissent à une ou des lois physiques (gravité, collisions, attractions, répulsions, ...)
- que le programme ne soit pas un jeu mais que la physique soit utilisée d'une manière originale, c'est-à-dire dans un contexte applicatif ou de visualisation classique (bureautique, documents textes, images, sons, ...). Donc pas de jeu basé sur la physique sauf si le jeu cache la réalisation d'une tâche classique.

Pour implémenter les lois physiques, vous pourrez procéder de l'une des 3 manières suivantes :

1. coder tout le moteur physique vous-même
2. utiliser la librairie Physics de Jeffrey Traer Bernstein (disponible sur le site web de processing) qui permet d'implémenter des systèmes de particules (pas de collisions)
3. utiliser la librairie fisica de Ricard Marxer (également disponible sur le site de processing) qui est un moteur physique 2D.

Le projet sera à faire en binôme de préférence. Il devra être soutenu à la fin de l'UE NSY116. Le rendu se fera sous la forme d'une présentation d'une dizaine de minutes (5 slides) et d'une archive contenant le projet. La notation prendra en compte des critères d'originalité, de robustesse, de qualité du code et d'esthétisme.