

API VR

1. Unity3D avec le plugin Oculus Integration :

- Si vous envisagez de développer principalement pour les casques Oculus (comme l'Oculus Rift ou l'Oculus Quest), Unity3D avec le plugin Oculus Integration est une option solide. Il offre une intégration native avec les casques Oculus et une grande flexibilité pour la création d'applications VR.

2. Unreal Engine :

- Si vous visez une expérience visuelle haut de gamme et que vous avez de l'expérience avec Unreal Engine, c'est une excellente option. Il est également compatible avec de nombreux casques VR.

3. OpenVR :

- Si vous souhaitez une compatibilité multiplateforme, OpenVR est une option à considérer. Il prend en charge une variété de casques VR, y compris Oculus Rift, HTC Vive et Windows Mixed Reality.

4. WebVR/WebXR (pour une approche Web) :

- Si vous envisagez de créer une expérience VR basée sur le web, WebVR (ou WebXR) peut être une option, permettant aux utilisateurs d'accéder à votre application VR via un navigateur web compatible.
- Exemple : A-frame.io

5. Google VR SDK (pour Android) :

- Si vous ciblez principalement les appareils Android, le Google VR SDK peut être utile pour créer des expériences VR mobiles. Cela pourrait être approprié si vous souhaitez offrir une version mobile d'Aladin Lite.

6. Native SDK Oculus (pour une intégration spécifique Oculus) :

- Si votre application VR sera principalement destinée aux utilisateurs d'Oculus, vous pouvez opter pour le SDK Oculus natif, qui offre une intégration plus approfondie avec les appareils Oculus.

WebXR

<https://www.youtube.com/watch?v=b0KglUkvEak>

