

# Rapport

Moteur 3D - 7Physics



**Équipe 3 : Noa AMMIRATI, Fanny DELNONDEDIEU, Quentin GENDARME, Pierre LOTTE, Théo PIROUELLE, Éléa TURC**



ENSEEIHT  
Département Sciences du Numérique  
1APP SN 2020-2021

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>2</b>
1.1	....	2
<b>2</b>	<b>Principales fonctionnalités</b>	<b>3</b>
2.1	Sprint 1	3
2.1.1	Manipuler des objets 3D	3
<b>3</b>	<b>Découpage de l'application</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Diagramme de classe</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Principaux choix</b>	<b>6</b>
5.1	Conception	6
5.2	Réalisation	6
5.3	Problèmes rencontrés et solutions apportées	6
<b>6</b>	<b>Organisation de l'équipe et mise en oeuvre des méthodes agiles</b>	<b>7</b>

# 1. Introduction

L'idée de ce projet est de réaliser un moteur 3D permettant de réaliser des simulations de notions de physique élémentaires telles que la gravité, les collisions etc.

## 1.1 ....



## 2. Principales fonctionnalités

### 2.1 Sprint 0

#### 2.1.1 Afficher une scène 3D

Une des premières fonctionnalités à implanter a été la création d'une scène 3D. Cette scène 3D est constituée d'un sol et d'un ciel afin de permettre à l'utilisateur d'avoir les notions d'espace et de profondeur.

### 2.2 Sprint 1

#### 2.2.1 Manipuler des objets 3D

Ajouter un objet 3D

Supprimer un objet 3D

### 3. Découpage de l'application

## 4. Diagramme de classe

## 5. Principaux choix

### 5.0.1 Mise en place du projet

L'objectif du sprint 0 a été de mettre en place le projet. Pour cela, il a tout d'abord fallu déterminer les différents objectifs et les différents besoins utilisateur. Ensuite, l'équipe a défini les outils à utiliser concernant la gestion de projet. Pour finir, le projet a été structuré en différents répertoires et l'environnement de travail a été configuré pour chaque membre de l'équipe.

### 5.0.2 Création de la maquette IHM

A l'aide de l'outil Figma, une maquette IHM a été réalisée afin de concrétiser les idées des membres de l'équipe et de représenter concrètement le concept à construire.

### 5.0.3 Création d'un diagramme de classe

## 5.1 Conception

## 5.2 Réalisation

## 5.3 Problèmes rencontrés et solutions apportées

## 6. Organisation de l'équipe et mise en oeuvre des méthodes agiles