

Rapport TP4 moteur de jeu

Nouvelles fonctionnalités

Ajout d'une classe permettant de parser un fichier PLY afin d'extraire les positions des vertices et les faces.

Dans TriangleWindow, je charge tous les modèles à l'initialisation comme ça je n'ai plus qu'à me servir des modèles dont j'ai besoin sans recharger le modèle. J'ai aussi un tableau de position pour les arbres qui a une taille aléatoire. C'est à dire que pour chaque fenêtre, un nombre aléatoire (compris entre 5 et 10) d'arbres sera généré, avec une position aléatoire. Et selon la saison, j'affiche le modèle correspondant.

Par manque de temps, je n'ai pas pu implémenter la partie sauvegarde. Je vais quand même décrire la démarche que j'aurais suivi pour implémenter cette fonctionnalité.

J'aurais créé un SIGNAL `getData()` coté serveur qui déclencherait un SLOT `sendData()` coté client qui enverrait les données à sauvegarder au serveur. Le message envoyé serait de la forme suivante :

saison SUMMER

nbModel 5

0.1 0.3 0.2

0.2 0.2 0.4

0.4 0.7 0.1

0.1 0.3 0.2

0.2 0.2 0.4

Une fois que le serveur a reçu les données, il pourra les enregistrer dans un fichier qui ressemblerait à cela:

saison AUTUMN

nbModel 6

0.3 0.3 0.2

0.2 0.2 0.4

0.1 0.7 0.1

0.5 0.3 0.2

0.6 0.2 0.4

0.7 0.2 0.4

saison SUMMER

nbModel 5

0.1 0.3 0.2

0.2 0.2 0.4

0.4 0.7 0.1

0.1 0.3 0.2

0.2 0.2 0.4
saison WINTER
nbModel 6
0.3 0.3 0.4
0.2 0.2 0.4
0.1 0.7 0.1
0.5 0.3 0.3
0.3 0.4 0.2
0.1 0.4 0.2
saison SPRING
nbModel 5
0.1 0.3 0.1
0.2 0.2 0.2
0.5 0.3 0.5
0.4 0.2 0.4
0.7 0.2 0.4

Pour charger les scenes, il suffit de coder un parser qui lit les lignes et initialiser les scenes avec ces données.

Difficultés rencontrés

Centre des modèles décalés sur 2 des modèle d'arbre proposé, ce qui fait que quand on les posent sur le sol, ce arbre se retrouvent décalés. Il faudrait les gérer différemment des autres arbres.