

I - Les objectifs

a - Les objectifs de l'énoncé

- ⌘ Ecrire un programme *PorRay* permettant de dessiner un damier dont le plus d'informations possibles seront lues dans un fichier comme :
 - o Le nombre de cases du damier
 - o Les dimensions des pions
- ⌘ Les cases sont de deux couleurs intercalées.
- ⌘ Les pions doivent tous être sur une case de même couleur.
- ⌘ De la taille du damier dépend la position de la caméra, afin que cette dernière permette de visualiser la totalité du damier tout en étant le plus près possible
- ⌘ La texture des pions doit permettre de distinguer les deux joueurs

b - Les objectifs rajouter

- ⌘ L'utilisateur à le choix entre deux types de jeu :
 - o 1er type : tous les pions sont modéliser de manière simple
 - o 2ième type : Le 1ier joueur possède des pions modélisés en forme de Diable, alors que le 2ième joueur possède des pions en forme d'Ange.
- ⌘ L'utilisateur à le choix entre 3 types de textures pour le 1ier et le 2ième joueur.
- ⌘ L'utilisateur à le choix entre 3 types de vu caméra (toutes les 3 sont positionnées dynamiquement en fonction du nombre de cases) :
 - o La vue joueur 1 (camera derrière les pions du joueur 1)
 - o La vue joueur 2 (camera derrière les pions du joueur 2)
 - o La vue spectateur (camera situé de profil du damier)
- ⌘ De la position de la caméra dépend également les sources de lumière, il y en à 3 permettant d'assuré un bon éclairage, et d'amélioré le rendu de la scène.
- ⌘ Une bordure à été rajouté au damier pour le rendre plus réaliste.

II - Description du programme

Le programme s'appelle « *damier.por* ». Il comporte 3 macros aux fonctions précises tel que la création du pion, le positionnement du pion et le positionnement de la caméra, et une macro qui crée le damier et fait appel à ces 3 macros. C'est grâce à cette dernière macro que l'utilisateur spécifie tous les paramètres qu'il souhaite pour personnaliser le damier et les pions.