

Documentation développeurs

Fichier ajoutés

- *batiment.cc*
- *batiment.h*

Ils servent à gérer l'affichage des bâtiments ainsi que leurs dimensions et orientations, ils remplacent ainsi les fichiers *EyeGame* qui affichaient les yeux.

La construction des bâtiments se fait dans la fonction *DrawBatiment()*.

La valeur par défaut de l'angle et de la dimensions peut être modifiée dans le constructeur.

Si vous rencontrez une erreur de position systématique, une ligne à été insérée dans *DrawBatiment()*, il s'agit par défaut de « *glTranslated(0,0,-2)* »

Fichiers modifiés

- *GLWindows2* : une fonction *drawSquare()* à été rajoutées, elle permet d'afficher le carré bleu de calibrage.
- *System.cc* : dans lequel la fonction *drawSquare* à été appelée.

La gestion des boutons de zoom et de rotation se fait dans le constructeur (où on enregistre la commande), dans *Run* (où on gère l'évènement si l'utilisateur appuie sur le bouton) et dans la fonction *GUICommandCallBack* (où on crée le bouton).

- *ARDriver* : l'appel de *EyeGame* a été remplacé par l'appel de la classe Bâtiment.

La transmission des demandes de zoom et de rotation ont aussi été insérées.

Ajout de bibliothèque

La bibliothèque SOIL à été incluse pour la gestion des textures.