

# Amministrazione

Innocenzo Biondo

July 22, 2015

## Oggetti three.js in amministrazione

- Ogni oggetto è descritto in una classe dove viene richiamata nel file `fornitures.js` e posizionato nella posizione desiderata all'interno della mappa in seguito sono riportati tutti i nomi delle classi con una descrizione e con un esempio della struttura da creare per poterlo utilizzare nel nostro progetto.

### Server

- per utilizzare l'oggetto `server` si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura :

```
{  
  
  "id": "server",  
  
  "type": "Feature",  
  
  "geometry":  
  {  
    "type": "Polygon",  
    "coordinates": [  
      [ [0, 0], [1, 0], [1, 1], [0, 1] ]  
    ]  
  },  
}
```

```

    "properties":
    {
        "parent": "serverRoom",
        "class": "server",
        "height": 2,
        "tVector": [0.96, 0.58, 0],
        "rVector": [0, 0, 0]
    }
}

```

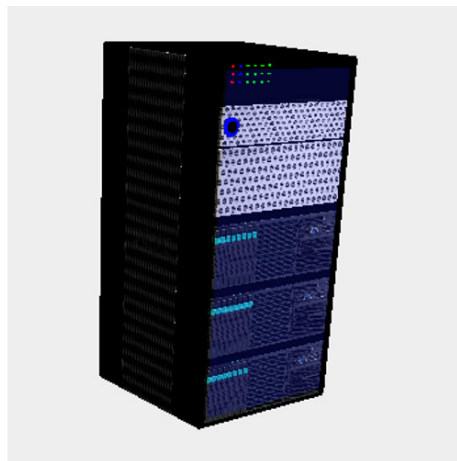


Figure 1: Server

---

In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire l’oggetto 3d , in questo caso è stato definito un quadrato di lato un metro. In properties è definita la variabile “height” che viene presa come parametro per dare l’altezza del server.

---

## Router

- per utilizzare l'oggetto Router si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```
    "id": "router",

    "type": "Feature",

    "geometry":
    {

        "type": "Polygon",

        "coordinates": [

            [ [0, 0], [1, 0], [1, 0.3], [0, 0.3] ]

        ]

    },

    "properties":
    {

        "parent": "dataCenter",

        "class": "router",

        "tVector": [2.375, 0.3, 0],

        "rVector": [0, 0, 0]

    }

}
```

---

In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell'oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire la base dell'oggetto 3d ,l'altezza di ogni blocco è presa dalla coordinata y in questa classe l'oggetto è creato con quattro blocchi.



Figure 2: Router

---

## Cooling Sistem

- per utilizzare l'oggetto Cooling Sistem si definisce nel file fornitures.js la seguente struttura :

```
{  
  
  "id": "coolingSistem",  
  
  "type": "Feature",  
  
  "geometry":  
  {  
  
    "type": "Point",  
  
    "coordinates": [0, 0]  
  
  },  
  
  "properties":  
  {
```

```

    "parent": "dataCenter",
    "class": "coolingSistem",
    "tVector": [0.21, 1.21, 1.5],
    "rVector": [90, 0, 180]
  }
}

```

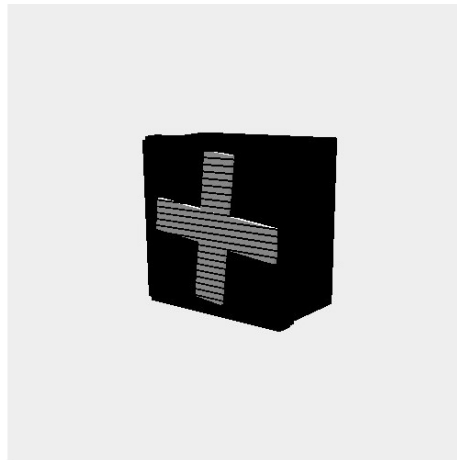


Figure 3: Cooling Sistem

---

Cooling Sistem è un oggetto standard di dimensioni un metro per un metro e larghezza mezzo metro. L'oggetto viene posizionato su un muro, l'oggetto ha la ventola che ruota. L'oggetto viene visualizzato nella mappa 2d con un'icona dove ci indica la posizione esatta nella mappa.

---

## Desk

- per utilizzare l'oggetto Desk si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```

    "id": "desk",

    "type": "Feature",

    "geometry":
    {
        "type": "Polygon",

        "coordinates": [

            [ [0, 0], [3.5, 0], [3.5, 1.5], [0, 1.5] ]

        ]
    },

    "properties":
    {
        "parent": "suite11",

        "class": "desk",

        "height": 1,

        "tVector": [0.42 , 6.9, 0],

        "rVector": [0, 0, 0]
    }
}

```



In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire la base dell’oggetto 3d. In properties è definita la variabile “height” che viene presa come parametro per dare l’altezza della scrivania.



Figure 4: Desk



Figure 5: desk back

---

## Desk Office

- per utilizzare l'oggetto desk office si definisce nel file furnitures.js la seguente struttura : {

```
    "id": "deskOffice",

    "type": "Feature",

    "geometry":
    {
        "type": "Polygon",
        "coordinates": [
            [ [0, 0], [2.5, 0], [2.5, 1.5], [0, 1.5] ]
        ]
    },

    "properties":
    {
        "parent": "suite21",
        "class": "deskOffice",
        "height": 0.9,
        "texture": "wood-2.jpg",
        "tVector": [ 4.11, 2.21, 0],
        "rVector": [0, 0, 0]
    }
}
```





Figure 6: Desk office

---



Figure 7: Desk office back

---

In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire la base dell’oggetto 3d. In properties è definita la variabile “height” che viene presa come parametro per dare l’altezza della scrivania, in questo oggetto possiamo utilizzare il parametro texture per cambiare il tipo di materiale dell’oggetto.

---

## Chair

- per utilizzare l'oggetto chair si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```
    "id": "chairSuite21B",  
  
    "type": "Feature",  
  
    "geometry":  
    {  
  
        "type": "Point",  
  
        "coordinates": [0, 0]  
    },  
  
    "properties":  
    {  
  
        "parent": "suite21",  
  
        "class": "chairDesk",  
  
        "tVector": [ 4.6, 9.81, 0],  
  
        "rVector": [0, 0, 0]  
    }  
}
```

---

Chair è un oggetto standard. L'oggetto non viene visualizzato nella mappa 2d dato che una sedia non è un ostacolo per la navigazione.

---

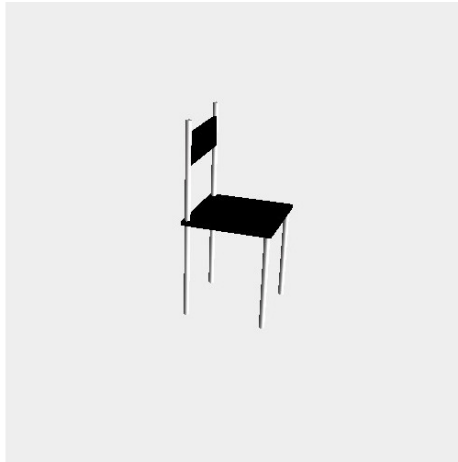


Figure 8: chair

## Monitor

- per utilizzare l'oggetto monitor si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```
"id": "monitor1",  
"type": "Feature",  
"geometry":  
{  
  "type": "Point",  
  "coordinates": [0, 0]  
},  
"properties":  
{  
  "parent": "suite11",  
  "class": "monitorPc",  
  "height": 1,
```

```
    "tVector": [ 1.52, 7.62, 1.03],  
    "rVector": [0, 0, -90]  
  }  
}
```



Figure 9: monitor and keyboard

---

Monitor e tastiera è un unico oggetto standard. L'oggetto viene visualizzato nella mappa 2d che ci indica la posizione in cui si trova a questo oggetto può essere affiancato l'oggetto torre PC descritto in seguito.

---

## Case PC

- per utilizzare l'oggetto case PC si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {



Figure 10: monitor and keyboard back

```
"id": "pc1",  
"type": "Feature",  
"geometry":  
{  
  "type": "Point",  
  "coordinates": [0, 0]  
},  
"properties":  
{  
  "parent": "suite11",  
  "class": "torrePc",  
  "height": 1,  
  "tVector": [ 1.02, 7.62, 1.03],  
  "rVector": [0, 0, -90]
```

```
}  
  
}
```



Figure 11: case Pc

---

Case pc è un oggetto standard. L'oggetto viene posizionato su una scrivania. L'oggetto non viene visualizzato nella mappa 2d a questo oggetto può essere affiancato l'oggetto monitor PC descritto in precedenza.

---

## Mac PC

- per utilizzare l'oggetto mac PC si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```
"id": "pcMacSuite21B",  
  
"type": "Feature",  
  
"geometry":
```

```
{  
  "type": "Point",  
  "coordinates": [0, 0]  
},  
"properties":  
{  
  "parent": "suite21",  
  "class": "pcMac",  
  "tVector": [ 4.06, 9.05, 1.03],  
  "rVector": [0, 0, 270]  
}  
}
```



Figure 12: Mac Pc

---

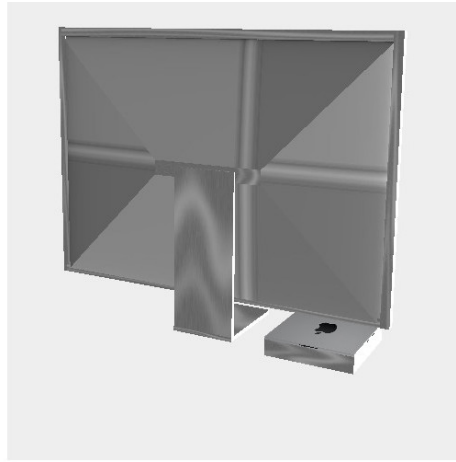


Figure 13: Mac Pc

---

Mac pc è un oggetto standard con logo apple composto da case tastiera e monitor. L'oggetto viene posizionato su una scrivania. L'oggetto viene visualizzato nella mappa 2d con un'icona dove ci indica la posizione esatta nella mappa.

---

## Table marble

- per utilizzare l'oggetto table marble si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura : {

```
"id": "tableMarble",  
  
"type": "Feature",  
  
"geometry":  
{  
  
  "type": "Polygon",  
  
  "coordinates": [  
  
    [ [0, 0], [5, 0], [5, 2], [0, 2] ] ]
```



```
    ]  
  },  
  "properties":  
  {  
    "parent": "meetingRoom",  
    "class": "tableMarble",  
    "texture": "marmo045.jpg",  
    "tVector": [ 1.9, 1.6, 0.8],  
    "rVector": [0, 0, 0]  
  }  
}
```

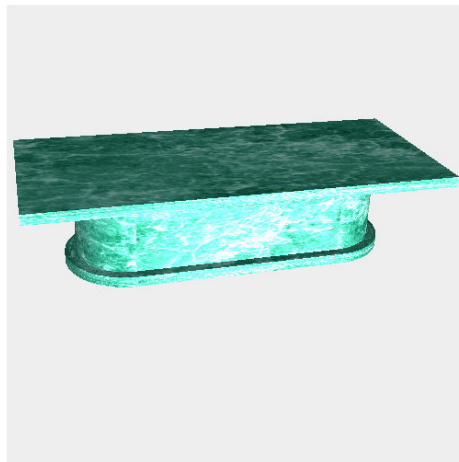


Figure 14: Table marble

---

In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire il piano dell’oggetto 3d. In properties è definita la variabile “texture” per cambiare il tipo di materiale dell’oggetto.

---

## Monitor TV

- per utilizzare l’oggetto monitor tv si definisce nel file furnitures.js la seguente struttura :

```
{  
  
  "id": "tv",  
  
  "type": "Feature",  
  
  "geometry":  
  {  
    "type": "Point",  
    "coordinates": [0, 0]  
  },  
  
  "properties":  
  {  
    "parent": "meetingRoom",  
    "class": "tv",  
    "tVector": [ 5.71, 4.81, 1],  
    "rVector": [0, 0, 0]  
  }  
}
```

---



Figure 15: Monitor tv

---

Monitor TV è un oggetto di dimensioni standar che viene posizionato su un muro. L'oggetto non viene visualizzato nella mappa 2d.

---

## Picture

- per utilizzare l'oggetto picture si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura :

```
{ "id": "pictureSuite21B1",  
  
  "type": "Feature",  
  
  "geometry":  
  {  
    "type": "Point",  
    "coordinates": [0, 0]  
  },
```

```
"properties":  
{  
  "parent": "suite21",  
  "class": "picture",  
  "texture": "colosseo.jpg",  
  "height": 1.5,  
  "width" : 2.5,  
  "tVector": [ 5.41, 11.95, 1.5],  
  "rVector": [0, 0, 0]  
}  
}
```

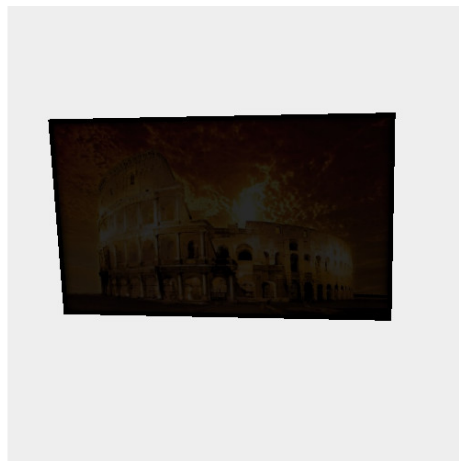


Figure 16: Picture

---

Picture è un oggetto che viene posizionato su un muro. L'oggetto non viene

visualizzato nella mappa 2d con un'icona. In properties è definita la variabile “height” e “width” che servono per definire l'altezza e la larghezza del quadro.

---

## Library

- per utilizzare l'oggetto library si definisce nel file `fornitures.js` la seguente struttura :

```
{  
  
  "id": "librarySuite21B1",  
  
  "type": "Feature",  
  
  "geometry":  
  {  
  
    "type": "Polygon",  
  
    "coordinates": [  
  
      [ [0, 0], [1.5, 0], [1.5, 0.6], [0, 0.6] ]  
  
    ]  
  
  },  
  
  "properties":  
  {  
  
    "parent": "suite21",  
  
    "class": "library",  
  
    "texture": "books_texture3015.jpg",  
  
    "tVector": [ 3.91, 5.22, 0],  
  
    "rVector": [0, 0, 0]
```

```
}  
}
```



Figure 17: Library

---

In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire la base dell’oggetto 3d. In properties è definita la variabile “texture” che rappresenta l’immagine contenuta dentro lo scaffale , l’oggetto è composto da quattro scaffali alti quanto la coordinata Y della base.

---

## Record

- per utilizzare l’oggetto record si definisce nel file furnitures.js la seguente struttura : {

```
"id": "archivioA1",
```

```
"type": "Feature",
```

```

    "geometry":
    {
        "type": "Polygon",
        "coordinates": [
            [ [0, 0], [1.5, 0], [1.5, 1], [0, 1] ]
        ]
    },
    "properties":
    {
        "parent": "medicalRecord",
        "class": "records",
        "tVector": [ 4, 4.21, 0],
        "rVector": [0, 0, 180]
    }
}

```



In “geometry” definiamo le coordinate del poligono servono a rappresentare lo spazio occupato dell’oggetto che corrisponde nella mappa 2d e vengono prese come parametri per costruire la base dell’oggetto 3d.L’oggetto è composto da quattro scaffali alti 60 cm.



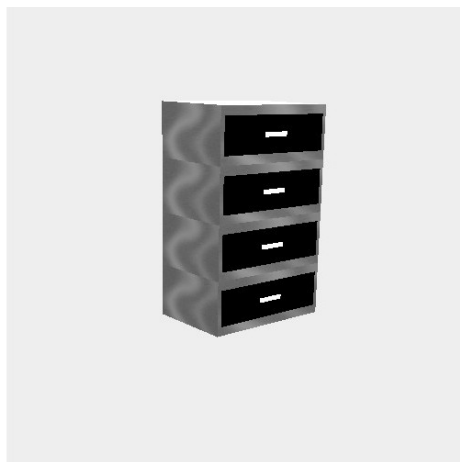


Figure 18: Record