

Rapport de la réunion du 20/02/2020

Projet WAP3D

Présent : Van Zelst Jelle ; Durand Valentin ; Le Berre Samuel ; Audurier Jules

Date de la réunion : 20 février 2020.

Excusés : Aucun

Ordre du jour : Présentation des progrès et détermination des prochains objectifs

Résumé

Démonstration de nos progrès

Lors de cette réunion nous avons eu l'occasion de montrer nos progrès initiaux. Nous avons en effet réussi à charger un fichier BVH dans le lecteur et à le jouer dans son intégralité. Nous avons aussi pu montrer le squelette initial de ce que nous prévoyons pour la page, la disposition du lecteur, la barre de progression ainsi que les boutons lecture et replay.

Points évoqués

Nous avons relevé certains points qui seront à travailler pour la prochaine réunion, ou auxquels il faudra penser pour la suite du projet :

- Mieux parser le fichier BVH afin de pouvoir prélever :
 - les frames pour le contrôle des frames avec le slider temps
 - des informations sur la taille du visuel afin de pouvoir situer la caméra correctement
 - le frametime pour pouvoir gérer l'affichage en fonction de la fréquence d'affichage du client
- La gestion du cas où de multiples fichiers doivent être chargés, notre idée étant d'utiliser une boîte de dialogue ou un "drag and drop" dans l'application dans lequel déposer tous les fichiers que l'on veut charger puis de faire le rendu de la scène seulement après avoir "validé" cette sélection.

- Bien penser aux problèmes de concurrence pouvant avoir lieu avec les contrôles de la scène (orientation de la caméra, déplacement de la caméra, sélection d'éléments dans la scène).

Objectifs pour le mois de Mars

Analyser l'application C++ que M. Le Naour a développé afin d'avoir une meilleure idée des attentes. Poursuivre le développement du lecteur pour les fichiers BVH. Création des icônes pour les boutons du lecteur.