
COURS DE GEOLOCALISATION ET CARTOGRAPHIE

Christophe Vestri

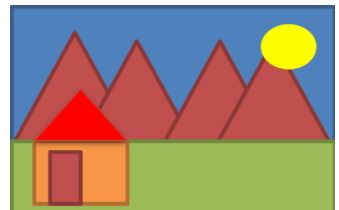
TD 3

Outils de debug :

- En local:
 - Avoir python (miniconda ou autre)
 - Se placer dans le répertoire html
 - `python3 -m http.server`
 - <http://localhost:8000/> firefox ou chrome
- Smartphone android -> Chrome
- <https://developers.google.com/web/tools/chrome-devtools/javascript>
 - Simulation de smartphone (F12)
 - Connecté à un smartphone: <chrome://inspect/>

Exercice 1 : Dessiner dans un canvas HTML et avec un svg (1H environ) :

- 1 pages ou 2 pages séparées
- Canvas:
 - Choisir et afficher une image avec ciel, prairie, montagne
 - Dessiner Maison + soleil simplifié : Rectangle + triangle + ronds
- SVG: https://www.w3schools.com/graphics/svg_intro.asp
 - Dessiner ciel, montagne, soleil et Maison (simplifiée)
 - Quand on passe curseur sur la porte, elle change de couleur
 - Quand on clique sur Soleil le ciel change de couleur (gris->bleu)
- Qqs infos :
https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/JavaScript/Building_blocks/Ev%C3%A8nements
- Tester en local, puis publiez sur votre Github pour que je puisse corriger



Exercice 2 : Créer une scène Three.js (2H)

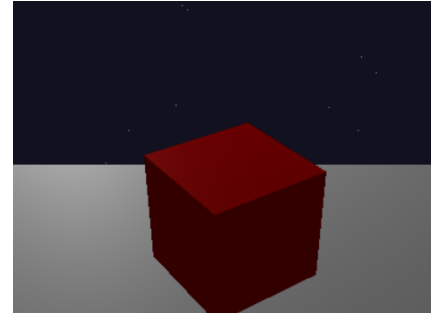
<https://threejs.org/>

<https://davidlyons.dev/threejs-intro/>

<https://threejs.org/examples/>

<https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction/Creating-a-scene>

- Créez une scène + caméra + light + renderer
- Créez un objet générique (sphère ou cube)
- Lire avant d'utiliser les textures/modèles 3D :
<https://threejs.org/docs/#manual/en/introduction/How-to-run-things-locally>
- Texturez cet objet
- Téléchargez un objet 3D, **lire**
<https://threejs.org/docs/#manual/en/introduction/Loading-3D-models> puis les exemples avec [Loader](#) ([3DMLoader](#)...) ou [ObjectLoader](#) (json)
- Animez les objets avec les DeviceEvents: DeviceOrientation, DeviceMotion
- Ajoutez [Fog](#)/pluie ou particules



Exo3-Bonus, mettre un contexte : compas/gyro, système solaire.... ou [Physique](#), animation... ou autre

SVP : ne copier pas sans réfléchir, codez pour apprendre

publiez sur votre Github pour que je puisse corriger

