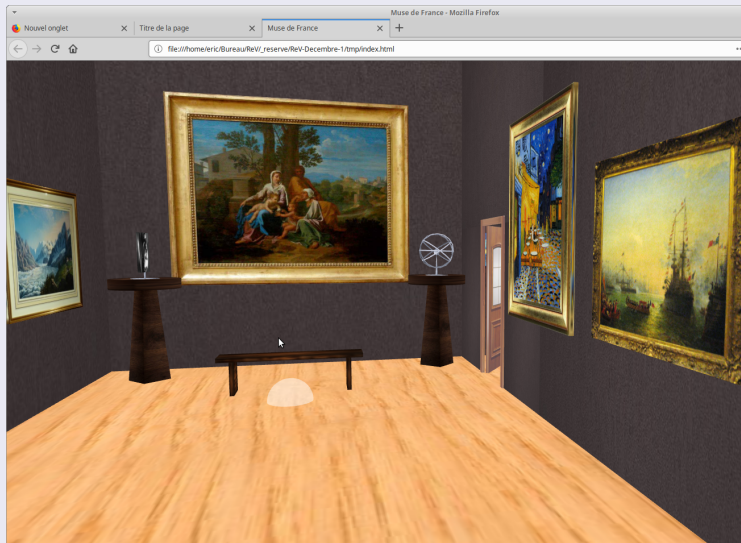


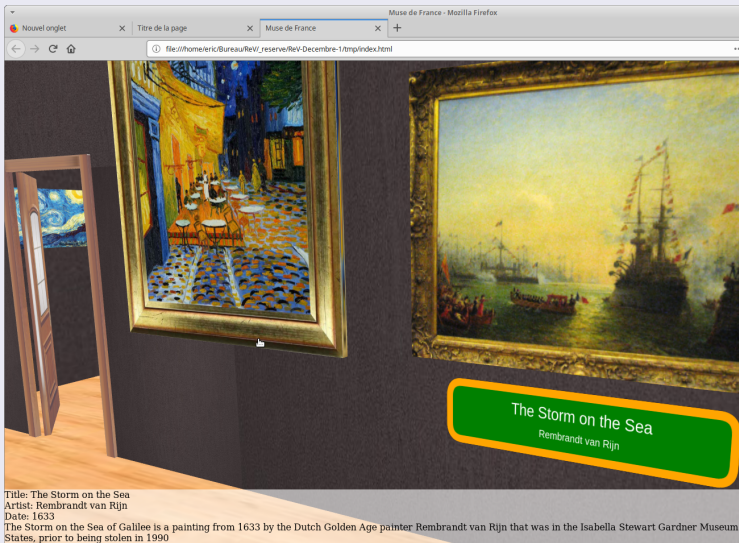
# PRI - Automne 2018

## Création de visites de musée virtuel

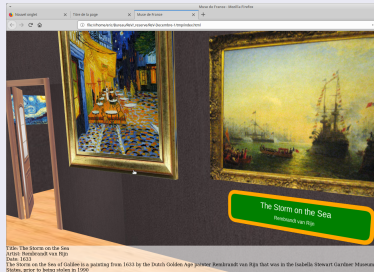
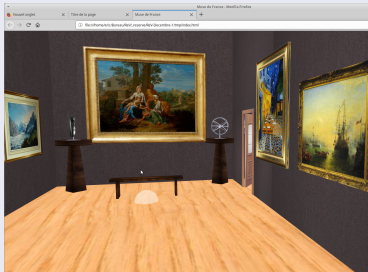
Product owner : Eric Maisel

# Objectif





# Objectif



## Objectif

- base de données → graphe de scène → image interactive
- Architecture client / serveur
- Métaphore 3d + Modèle d'attention
- Outil auteur
- Programmation modulaire

## Rôle

- Equipe
- Commissaire d'exposition
- Visiteur

## Sprints

Sprint 0	appropriation
Sprint 1	modèle d'attention
Sprint 2	génération de scène 3d
Sprint 3	gestion de grandes quantités de données

## User Stories

- US 0.1 : L'**Equipe** sait créer une scène 3d **AFIN** de comprendre Three.js,
- US 0.2 : L'**Equipe** sait télécharger depuis un serveur Nodejs des graphes de scène **AFIN** de disposer de plus de flexibilité,
- US 0.3 : Le **Visiteur** peut se déplacer vers des objets sélectionnés **AFIN** d'explorer le monde 3d.

## Livrables

- Tutoriaux
- Logiciel de visualisation 3d

# Sprint 1 : modèle d'attention

## User Stories

- US 1.1 : Le **Visiteur** peut recevoir des informations du tableau qu'il a sélectionné **AFIN** d'accroître ses connaissances,
- US 1.2 : Le **Visiteur** peut recevoir des informations du tableau auquel il fait attention **AFIN** d'accroître ses connaissances,
- US 1.3 : Le **Visiteur** peut recevoir des informations des tableaux de son voisinage **AFIN** d'accroître ses connaissances,

## Livrables

- Documentation technique,
- Logiciel de visite de musée réactif.

## User Stories

- US 2.1 : Le **Commissaire d'exposition** peut utiliser un format de fichier **AFIN** de décrire un musée 3d,
- US 2.2 : Le **Visiteur** peut charger un fichier décrivant un musée 3d **AFIN** de pouvoir le visiter.
- US 3.2 : Le **Commissaire d'exposition** peut appliquer un filtre à une base de données **AFIN** de décrire un musée 3d.

## Livrables

- Grammaire du langage de description de scène 3d,
- Tutoriels commissaire d'exposition et visiteur,
- Documentation technique,
- Utilitaires de création de scènes,
- Logiciel de visite de musée.



## User stories

- U.S 3.1 Le **Commissaire d'exposition** décrit un grand musée **.AFIN** d'avoir une belle démo,
- U.S 3.2 Le **Visiteur** peut parcourir un musée qui se télécharge progressivement **AFIN** de réduire la complexité en temps et en espace.

## Livrables

- Grammaire de l'extension du langage de description,
- Documentation technique,
- Tutoriel pour le commissaire d'exposition,
- Logiciel de visite progressive,
- Scène complète.

## Bibliothèques

- Nodejs
- Three.js
- Sqlite
- Format JSON

## Langages

- Javascript
- Python