

# Raport z audytu grupy X3D

## Spis treści

1.	Sformułowanie zadania .....	3
2.	Główne założenia projektu.....	3
3.	Skład zespołu i zakres obowiązków .....	4
4.	Wykorzystane technologie i narzędzia .....	4
4.1	Technologie .....	4
4.2	Narzędzia .....	4
5.	Zmiany wprowadzone po audycie .....	5

# 1. Sformułowanie zadania

Postawiliśmy przed sobą zadanie stworzenia narzędzia, które w prosty sposób przedstawi użytkownikowi nieznającemu podstaw programowania możliwości X3D. W tym celu konstruujemy applet dostępny z poziomu przeglądarki internetowej, tak aby był ogólnodostępny, nie wymagał instalowania dodatkowych elementów do naszego systemu komputerowego a przede wszystkim był łatwy w użyciu.

Nasza aplikacja będzie zawierała takie funkcjonalności jak:

- dodawanie/usuwanie obiektu
- przesuwanie obiektu
- zwiększanie rozmiarów obiektu względem wybranego wymiaru
- zmienianie koloru obiektu
- zmiana położenia kamery
- dodawanie własnych obiektów

## 2. Główne założenia projektu

- Zapoznanie się ze standardem X3D
- Rozwinięcie umiejętności z zakresu zastosowań multimedialnych
- Doskonalenie umiejętności w pracy w grupie
- Zaliczenie przedmiotu z satysfakcjonującą nas oceną

### 3. Skład zespołu i zakres obowiązków

Imię i Nazwisko	Rola	Zakres obowiązków
Grzegorz Krukar	Główny programista	* zaprojektowanie działania brył geometrycznych za pomocą X3D
Adam Janda	Designer, programista	* zaprojektowanie interfejsu graficznego aplikacji * programowanie funkcjonalności aplikacji
Leszek Koziątek	Evangelista, programista	* reprezentowanie projektu * odpowiada za ostateczny kształt projektu * programowanie funkcjonalności aplikacji
Grzegorz Konieczny	Programista	* programowanie funkcjonalności aplikacji

### 4. Wykorzystane technologie i narzędzia

Wszystkie narzędzia zostały zaprezentowane i omówione na zajęciach, więc pozwolimy sobie jedynie je wymienić.

#### 4.1 Technologie

- X3D
- HTML 5
- CSS 3
- JavaScript (głównie biblioteka X3DOM)

#### 4.2 Narzędzia

- Sublime Text – zaawansowany edytor tekstowy
- Dreamweaver – edytor stron internetowych

## **5.Zmiany wprowadzone po audycie**

Zatwierdzono następujące funkcjonalności:

- dodawanie/usuwanie obiektu
- przesuwanie obiektu
- zwiększanie rozmiarów obiektu względem wybranego wymiaru
- zmienianie koloru obiektu
- zmiana położenia kamery

Usunięto funkcjonalność dodawania obiektu z własnych zasobów- uznano ją za zbędną.

Do zakończenia projektu zaproponowano wykonanie następujących funkcjonalności:

- Nakładanie tekstur na obiekty
- Kilka źródeł światła
- Cieniowanie brył
- Przezroczystość brył

Zespół zmiany zaakceptował i wdrożył je do swojego projektu. Aktualnie zespół zajmuje się implementacją appletu umożliwiającego pokazanie możliwości X3D.