



PROJET spécialisé 2024

Analyse fonctionnelle

QUELIN Julien



FONCTIONNALITÉ

Tourner la caméra autour de la scène

INTERFACE UTILISATEUR

Tourner la caméra autour de la scène

Pour tourner la caméra autour de la scène, la librairie Three.js possède une fonction `OrbitControls` qui le fait tout seul. En effet, la fonction `OrbitControls` prend en paramètre la caméra sur laquelle tourner. La fonction `OrbitControls` permet ainsi de naviguer tout autour de la scène en fonction des différents paramètres que la caméra possède auparavant comme la distance par rapport au point vers lequel elle est tournée ainsi que les coordonnées du point vers lequel elle regarde.

Avant d'arriver à ça, j'ai essayé de faire tourner la caméra par moi même puisque je n'avais pas connaissance que Three.js pouvait le faire nativement. Pour cela, j'ai effectué des calculs d'angles de caméra pour que celle ci se tourne autour de la scène en fonction de x et de z. Pour pouvoir tourner la caméra comme un cercle autour de la scène, je devais calculer grâce à PI les valeurs de x et de z mais cela devenait un peu compliqué. En faisant mes recherches pour une meilleure solution que celle que j'essayais de faire, j'ai découvert `OrbitControls`.

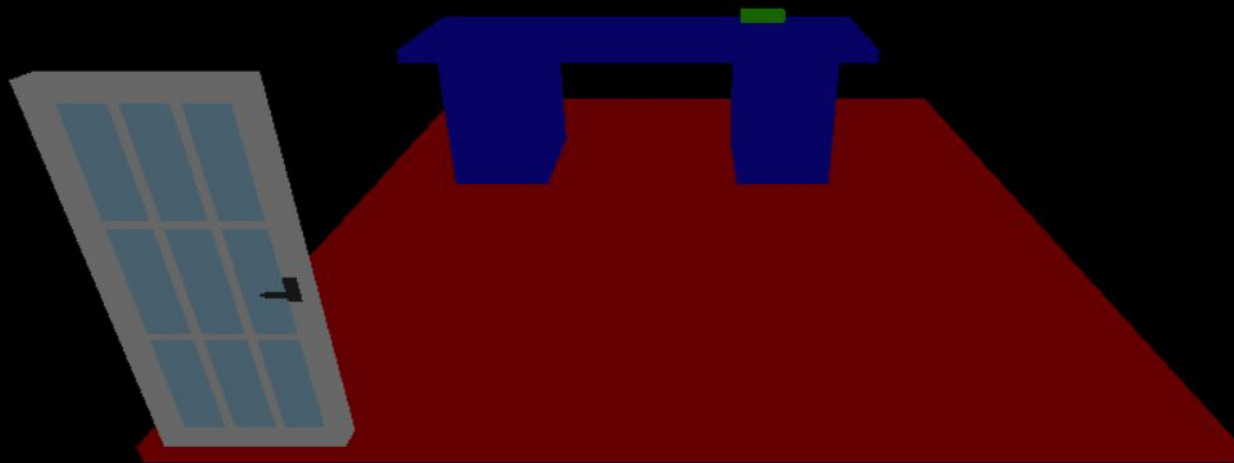
FENÊTRES

Dessin de la fenêtre de jeu

INTERFACE UTILISATEUR

Fenêtre de jeu

Ceci est la fenêtre de jeu. Cette fenêtre est l'endroit où l'utilisateur pourra jouer directement au jeu. La scène est composée d'objets avec lesquelles il faut interagir pour pouvoir débloquer la porte de la chambre et ainsi terminer le jeu.



SCÉNARIO

Ici vous expliquez le scénario d'utilisation de votre fonctionnalité

STORYBOARD ou USE CASE

Il faut remplir seulement 1 des deux templates

L'idée est de montrer
CLAIREMENT le scénario
d'utilisation du logiciel
d'une manière ou d'une autre.

Soit on remplit

- FICHE de CAS
d'utilisation

Soit on remplit

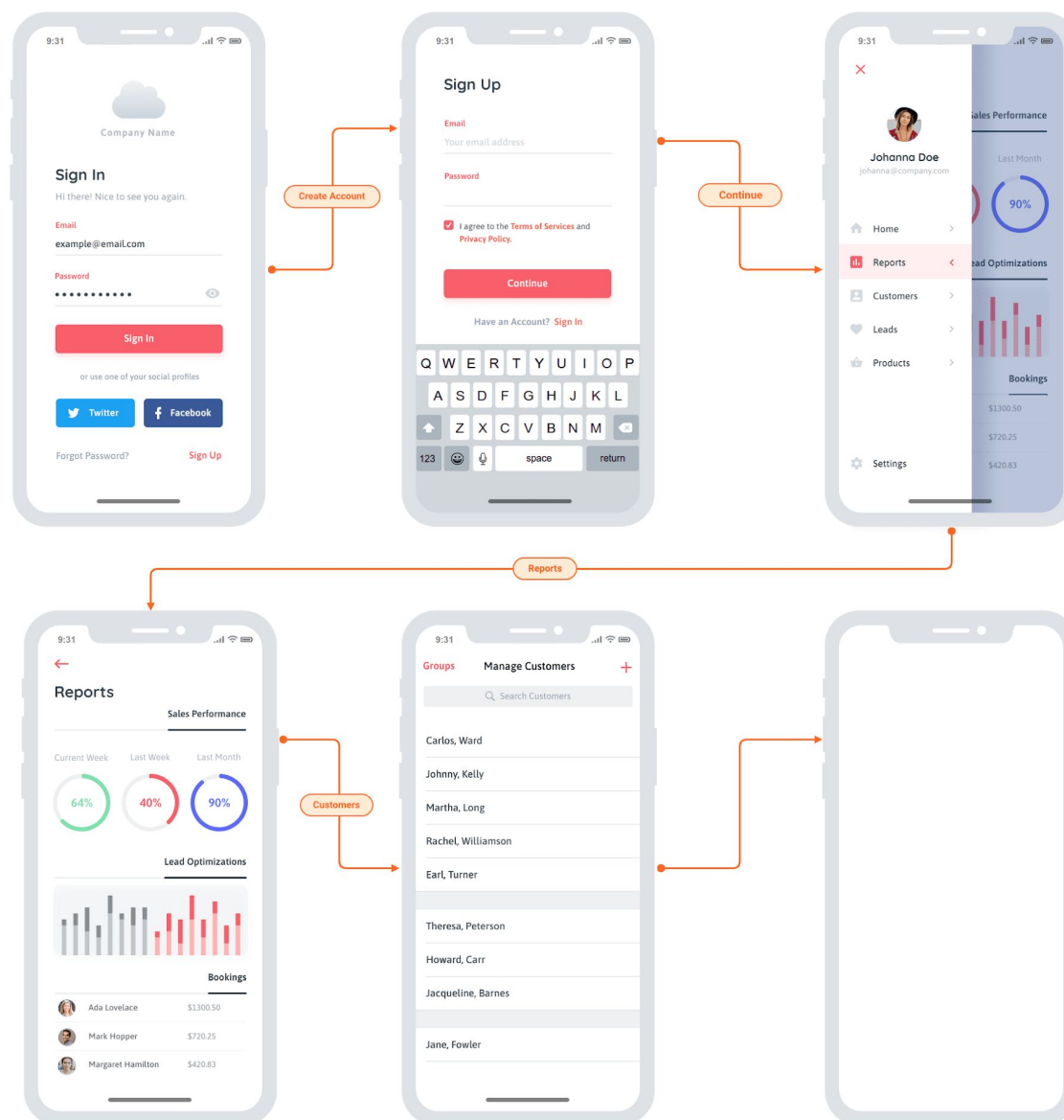
- STORYBOARD

—

STORYBOARD : nom de la fonctionnalité

ICI vous POUVEZ placer un lien vers un storyboard EXTERNE s'il est public ou vers une image si vous désirez offrir une vue plus détaillée que ci-dessous. (facultatif)

PLACEZ une copie de votre storyboard ci-dessous : (obligatoire)



CHAQUE
fenêtre doit avoir
un **TITRE**

Le TITRE peut
apparaître
DANS le dessin
de fenêtre ou
en-dessous ou
au-dessus.