

FICHE : PoC & CHOIX TECHNOLOGIQUES

=> Après avoir rempli cette fiche : convertir ce document en PDF et le téléverser dans votre dépôt Github dans un répertoire nommé 'doc'.

COMPTE RENDU DE LA VEILLE TECHNOLOGIQUE PoC

QUESTIONS DE RECHERCHE SUR LA PoC

Quel est l'opération la plus risquée de votre projet, l'élément qui risque de ne pas fonctionner ? Quelle est l'interaction entre deux technologies ? Quel est le PROBLÈME technique à résoudre ?

Réussir à Drag & Drop un objet et garder de la fluidité dans l'écran

Quelle est la QUESTION que vous vous posez et que vous demandez à Internet de répondre ?

Comment drag & drop un élément avec Three.js

POC = PREUVE DE CONCEPT

Quel genre de preuve de concept minimale pourrait valider que le problème n'existe pas ou qu'une solution a été trouvée ? Décrivez chaque élément du code requis.

Il me faudrait déjà un objet pour pouvoir bouger. Cet objet doit être simple car le problème n'est pas dans sa forme, un cube fera donc largement l'affaire. Ensuite, il me faudrait pouvoir cliquer sur cet objet et pouvoir l'emmener là où je veux en gardant le clic appuyé.

LES MARQUE-PAGES IDENTIFIÉS LORS DE VOS RECHERCHES

Lien vers une page publique contenant vos marque-pages collaboratifs ou lister les marque-pages directement ici. Pour chaque lien : URL, nom de la page et description sommaire.

<https://threejs.org/docs/#manual/en/introduction/Installation>, installation de Three.js

<https://sbcode.net/threejs/drag-controls/>, DragControls, le module qui va me permettre de Drag & Drop

LES PREUVES DE CONCEPT

Pour chaque preuve de concept réalisée : identifier le but de la preuve de concept (ce qu'elle vérifie), le lien vers le sous-répertoire de votre dépôt GitHub qui contient le code de la preuve de concept ainsi que les résultats de votre expérimentation, puis, finalement, vos conclusions.

Au moins une preuve de concept doit être documentée et réalisée.

PREMIÈRE POC RÉALISÉE

Preuve : Le Drag & Drop est réalisable (l'élément le plus complexe du jeu)

URL Github : <https://github.com/cegepmatane/projet-sp-cialis-2024-The0o/issues/1>

EXPLIQUEZ VOTRE POC

Décrivez la Poc en détails.

Dans cette PoC, je dois créer une scène Three.js, y ajouter un cube, et faire en sorte qu'il est possible de bouger ce cube via le Drag & Drop

Que PROUVE la Poc ?

Le Drag & Drop est réalisable (l'élément le plus complexe du jeu)

Que reste-t-il à prouver ?

Plus rien au niveau de la PoC, la partie la plus complexe vient d'être faite avec ce PoC

Quels sont vos résultats de la Poc ?

Les résultats sont concluants, il est possible de bouger des éléments, tout en gardant de la fluidité. Il est aussi possible de bouger des éléments uniquement sur l'axe X

PREMIÈRE TECHNOLOGIE SÉLECTIONNÉE (LA NOUVELLE)

Technologie : Three.js

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

JUSTIFIER VOTRE CHOIX TECHNOLOGIQUE POUR CETTE TECHNOLOGIE

Expliquer à l'aide d'une argumentation rationnelle votre choix technologique. Établir votre justification à l'aide de liens avec les fonctionnalités, contraintes et risques de votre projet. Un tableau comparatif permettant de synthétiser votre réflexion pourrait être un apport judicieux à vos explications.

Three.js permet de manier des objets 3D, il était donc logique de l'utiliser quand on sait que je veux réaliser un tacos. De plus, Three.js est très connu et possède une forte communauté, ce qui pourra m'aider lors du développement de mon projet

DEUXIÈME TECHNOLOGIE SÉLECTIONNÉE (LA CONNUE)

Technologie : JavaScript

URL :

JUSTIFIER VOTRE CHOIX TECHNOLOGIQUE POUR CETTE TECHNOLOGIE

Expliquer à l'aide d'une argumentation rationnelle votre choix technologique. Établir votre justification à l'aide de liens avec les fonctionnalités, contraintes et risques de votre projet. Un tableau comparatif permettant de synthétiser votre réflexion pourrait être un apport judicieux à vos explications.

Je vais utiliser JavaScript afin de réaliser certains calculs comme l'algorithme de note du tacos. Three.js est codé en JavaScript, alors il sera très simple de lier les deux technologies