

Compte rendu de la réunion du 23/01/15

Lors de cette réunion nous avons parlé de plusieurs choses.

Tout d'abord, en ce qui concerne l'affichage, nous utiliserons le modèle VBO.

Ensuite, pour l'interface, nous avons décidé de :

- créer plusieurs vues de l'objet sur l'écran principal
- intégrer un slider sur l'écran principal que nous pourrions déplacer dans la fenêtre
- créer une lumière fixe à trois endroits différents pour voir l'objet sous différentes luminosités
 - créer un scale dans la fenêtre
- intégrer le undo et redo : on pourra revenir sur 2 ou 3 étapes précédentes
- faire apparaître le sélectionner et le cliquer qui agiront sur l'objet directement, que nous mettrons dans un pannel déplaçable

Puis, nous avons défini les opérations, sur les objets et leurs contraintes, listées ci-dessous :

- nous pourrions sélectionner un triangle et le déplacer. Lors de ce déplacement, nous génèrerons le raccord entre la zone de déplacement et le reste. De ce fait, au lieu d'étirer les triangles, nous rajouterons des points.
- nous pourrions sélectionner un point d'impact, de ce fait nous sélectionnerons la direction des normales.
- nous incorporerons, si possible, les opérations d'union et de différence. Nous passerons donc de surfacique à volumique et inversement.
- nous pourrions aussi manipuler des demi-arêtes. (à compléter par Cécile)

Nous avons aussi décidé d'enregistrer tous nos objets en .obj.

A la fin de la réunion, il a été décidé de :

- refaire la répartition du travail : outils, base de données, Api
 - créer une API
- créer une classe de maillage qui servira pour le parcours, en se basant sur openMesh
 - regarder les design pattern.

Travail à faire pour la prochaine réunion :

- Créer l'API
- Faire le Gantt