Framework pour la visualisation d'algorithmes intéractifs

Lucas Mohimont & Monir Hadji

Licence 3 Info - INFO606 - Projet de programmation Resp. Projet : Jean-Charles Boisson Resp. Module : Christophe Jaillet

2014-2015



Framework pour la visualisation d'algorithmes intéractifs

Cela doit permettre de

- Pouvoir visualiser des structures de données
- Pouvoir visualiser des algorithmes sur ces structures
- Pouvoir intéragir avec le framework

Table des matières

- 1 Choix des technologies
- Cas de la structure graphe

Visualisation

Possibilités en environnement graphique

- SDL2
- SFML
- Qt
- GTKmm

Possibilités en environnement graphique

- SDL2 et SFML pas très approprié pour de l'interface graphique
 - Davantage utilisé pour faire du jeu vidéo 2D
- GTKmm pas portable, la dernière version pas présente sur Windows
 - Difficilement portable
- Qt semble un bon compromis

Visualisation

Contenu 3D

- Direct3D
 - Exclusif à Windows
- OpenGL est multiplateforme

Choix finaux

- OpenGL pour l'API de rendu
- Qt pour l'environnement graphique

Comment placer les noeuds du graphe?

Le graphe doit être placé harmonieusement

- Lisible
- Pas de noeuds trop proche (pas de chevauchement)
- Pas de noeuds trop éloignés

Plusieurs approches existantes

- Force directed graph drawing
- Spectral graph drawing

Force directed graph drawing

Caractéristiques

- Analogie à un système physique
- Résultat trop aléatoire
- Placement différent d'une exécution à l'autre

Spectral graph drawing

Caractéristiques

- Calculs de valeurs et vecteurs propres
- Placement toujours identique d'une exécution à l'autre

Spectral graph drawing

Exemple

Résultat obtenu

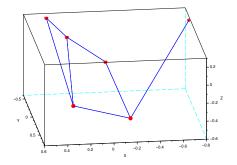


FIGURE: Représentation 3D du graphe de référence sur Scilab

Comment représenter les noeuds?

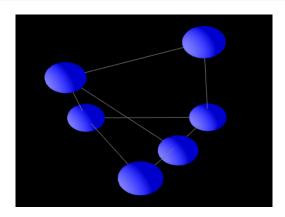
Comment représenter les noeuds?

- Impossibilité de visualiser de simple algorithme
- Impossibilité de visualiser le noeud courant
- Obligation d'ajouter une visualisation des noeuds

Comment visualiser un algorithme sans noeuds?

Ajout de données 3D représentant les noeuds

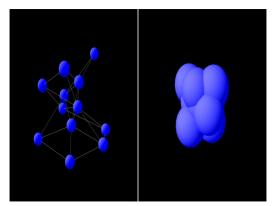
- Couleur
- 3D (au format Collada .dae)



Problème pouvant survenir

Problème de dimension

- Problème : Si le modèle 3D a une taille trop grande par rapport aux tailles des arêtes
- Solution : Calcul de la plus petite norme



Intéraction utilisateur

Ajout d'une gestion de la caméra géré à la souris

- Caméra trackball
- Utilisé dans Google Earth
- Caméra fixe, rotation de la scène

Comment identifier les noeuds?

Ajout d'identifiant de noeuds

- Obligation d'ajout de label pour identifier les noeuds
- Rectangle avec texture dynamique
- Translation du repère vers les coordonnées du noeuds
- Dessin du rectangle texturé

Comment identifier les noeuds?

Exemple

Résultat obtenu

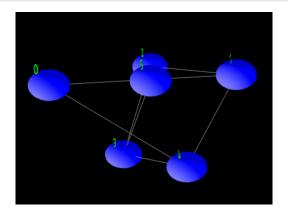


FIGURE: Problème de rendu : texte pas toujours face à la caméra si rotation de la scène

Comment faire en sorte que le texte soit toujours face à la caméra?

Texte toujours face à la caméra

Utilisation du billboarding

Billboarding

- Rotation du repère
- Translation du repère
- On supprime la rotation du repère
- On dessine le modèle

Billboarding

Exemple d'application

Très utilisé dans le jeu vidéo



FIGURE: Utilisation du billboarding dans MARIO KART 64

Comment faire en sorte que le texte soit toujours face à la caméra ?

Texte toujours face à la caméra

Rendu obtenu

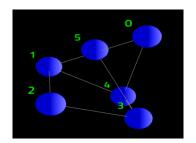


FIGURE: Texte avec billboarding

Comment visualiser l'exécution d'un algorithme

Typage de noeuds

- On associe un type enum à chaque noeuds
- Chaque type enum est associé à un ensemble de donnée de rendu
- Modification du type enum des noeuds durant l'exécution de l'algorithme

Conclusion et perspectives

Prototype de framework

- Permet l'ajout de structure de donnée
- Permet l'ajout de structure 3D
- Permet une visualisation élementaire de l'exécution d'un de ses algorithmes

Perspectives

- Porter le projet sur OpenGL ES et/ou WebGL
- Adaptation du projet en programme éducatif