本周主要内容

1. 后台model编写进度表，

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Application名称 | Model名称 | 状态 |
| Supervise | User | 完成 |
|  | AccountInfo | 完成 |
|  | PersonalInfo | 完成 |
|  | Role | 进行中 |
|  | Operation | 进行中 |
|  | RolePermission | 进行中 |
| Design | Model | 完成 |
|  | Texture | 完成 |
|  | Work | 进行中 |
|  | IndoorType | 进行中 |
|  | File | 待定 |
| Community | Post | 完成 |
|  | Comment | 完成 |

1. 完成Model相关界面和后台的整合，包括获取我上传的Model的列表显示，Model在Canvas中加载，渲染，在界面中的分布，以及Model详情的显示等基本功能，而Texture的展示方式和Model类似，因此一并在本周完成。
2. 多个loader在界面中的分离与加载，在JS代码中创建单个Canvas，单个Scene，单个Renderer的话容易造成多个模型的混乱，因此，需要在加载时区分界面中的不同canvas元素，不同的场景对象，不同的渲染器对象等
3. WebGL的demo编写：
4. 用户点击模型，针对不同的模型模型生成适应的包围盒，
5. 用户点击模型，侧边栏UI中出现模型相关的信息，包括各类贴图，材质等
6. 用户导入模型文件，格式包括OBJ,JSON等，场景中生成模型

下周目标：

1. 完成后台design应用也就是作品，户型等Module的后台逻辑
2. 完成用户发表帖子，查看帖子，评论帖子的功能
3. WebGL的demo编写：
4. 用户点击进入设计，选择户型，进入编辑器界面自动加载户型
5. 用户点击模型，侧边栏出现模型的三维参数，可以点击数字修改大小，选中，位置等基本信息
6. 用户在完成设计后，可以将场景进行导出，格式暂时是JSON数据

Github路径：<https://github.com/hdhyy/EasyHome>