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 | 完成 |
|  | IndoorType | 完成 |
|  | File | 待定 |
| Community | Post | 完成 |
|  | Comment | 完成 |

1. WebGL中three.js的demo编写
2. 用户点击进入设计，选择户型，户型展示，点击进入后，户型自动加载
3. 用户选择场景中的模型，模型选中，侧边栏出现模型的三维信息，包括位置，旋转，缩放等，点击数字可进行修改，进行实时变换呢
4. 完成场景的设计后，用户可以导出json格式的场景文件，以便于后期加载
5. 家装社区，用户发布帖子，查看帖子，评论帖子的基本实现，用户在点击家装社区进入后，先是展示最近他人发布的帖子，帖子内容包括最近的模型上传，纹理，以及作品等信息，查看他人帖子，可以直接定位到模型或者作品的展示界面，便于对他人的帖子进行评价，评价时，输入自己的内容，点击评论，即可在他人帖子下方增加评论。
6. 用户作品，暂时先按照用户自己上传作品文件的方案，在添加作品界面中，上传自己导出的JSON作品文件，然后输入作品相关信息，点击上传到服务器，然后跳转到作品列表界面，接下来就是直接查看每个作品的详情信息，在详情中点击作品漫游，进入全屏查看作品场景的界面（漫游暂时未完成）

下周目标：

1. 完成剩下的其他model编写，基本完成Model的基本框架
2. WebGL的其他demo编写，
3. 鼠标拖拽模型到场景中，场景根据鼠标位置生成模型
4. 鼠标点击模型，实时更换模型的材质，纹理，并展示在场景中
5. 考虑材质文件的加载，显示，上传等，以及其他模型，场景格式的加载

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