

CONAV : WebGL

Travail réalisé

J'ai pu réaliser la quasi-intégralité du travail demandé, les seuls points manquants sont les suivants :

- Pas de texture procédurale,
- Le multi-matériau ne fonctionne pas très bien, mon mesh est bien séparé en 3 parties différentes mais les textures appliquées à chaque partie ne sont pas bonnes,
- Certaines collisions ne fonctionnent pas, notamment celle avec l'ascenseur animé,
- La partie optionnelle « Weapon.js » n'a pas été réalisée, faute de temps.

Sauf erreur de ma part, toutes les autres parties du sujet ont été traitées.

Avis sur le tutoriel

Le tutoriel étant séparées en 2 parties très différentes, je vais ici les traiter indépendamment l'une de l'autre.

La première partie, bien qu'assez laborieuse, est toujours nécessaire quand on apprend à coder dans un nouveau langage. On y apprend à construire nos premiers Meshs, les textures, les animations, etc. Bref, une partie assez basique, ce qui est normal étant donné que très peu d'entre nous avaient déjà utilisé WebGL avant. La documentation de Babylon et le Playground étant très bien fournis, il n'est pas très difficile de trouver des exemples de code illustrant les fonctions que l'on doit utiliser, et j'ai donc pu la terminer en 7-8h.

La seconde partie a au contraire été un calvaire pour moi et, bien que théoriquement plus courte, elle m'a demandé à elle seule plus d'une dizaine d'heures. La documentation fournie dans le sujet est presque inexistante, et le peu qui y est donné ne m'a pas été utile. Je pense que cette partie devrait être détaillée en plusieurs sous-questions, chacune fournissant la documentation sur certaines fonctions que l'on doit utiliser pour y répondre.

Lien vers le gitHub :

<https://github.com/hydrexao/ConavWebGL>

