

DOCUMENT DE MAINTENANCE

PROJET VIRTUAL ART EXPO – IUT D'ARLES – 2011 / 2012

1. Structure et arborescence rapide des fichiers

1.1 Sources (*./Sources*)

/Fichiers OGRE Additionnels (contient tous les fichiers à copier dans le répertoire de l'application une fois cette dernière compilée)

/VAE (contient les sources du logiciel)

- Fichiers OGRE Additionnels:

/media (répertoire contenant toutes les ressources du programme)

plugins.cfg (configuration des plugins OGRE à utiliser)

ReadMe.txt (contient toutes les instructions d'installation)

resources.cfg (liste les répertoires où OGRE doit chercher les ressources)

- VAE:

Dessin (codes sources de l'interface de dessin)

Moteur (codes sources du moteur 3D)

VAE.pro (fichier de projet Qt)

- Build :

Contient le MakeFile du projet.

1.2 Binaires (*./Binaires*)

Dessin (Contient l'exécutable de l'interface de dessin et les fichiers de configuration de OGRE)

Frameworks (Contient toutes les bibliothèques de OGRE)

Lien vers Dessin (Raccourci vers l'exécutable MacOS (Compilé pour 10.7 Lion))

Moteur (Contient l'exécutable du moteur 3D et les fichiers de configuration de OGRE)

- Dessin:

Dessin.app (Exécutable)

media (Fichiers OGRE Additionnels)

ogre.cfg (Fichiers OGRE Additionnels)

plugins.cfg (Fichiers OGRE Additionnels)

- Moteur:

Contents (Répertoire contenant toutes les librairies des plugins supplémentaires que OGRE doit charger (définis dans plugins.cfg))

media (Fichiers OGRE Additionnels)

Moteur (Executable)

ogre.cfg (Fichier de configuration OGRE)

plugins.cfg (Fichiers OGRE Additionnels)

resources.cfg (Fichiers OGRE Additionnels)

1.3 Cahiers (./Cahier)

Contient le document de maintenance ici présent ainsi que le cahier de réalisation

1.4 Présentation (./Présentation)

Contient la présentation PowerPoint présentée lors de la revue finale du projet, une vidéo de présentation ainsi que quelques captures d'écran effectuée sous MacOS et Ubuntu.

2. Installation de l'application**2.1 Via les binaires (pour OS X 10.7 - Lion)**

- Récupérez le dossier « Binaires »
- Dans ce dossier, lancez Virtual Art Expo

2.2 Via le makefile

- Executer `Sources/install.sh`

2.3 Via qmake

- Executer `qmake Sources/VAE/VAE.pro`
- Executer `make Sources/VAE`