|  |
| --- |
| JAM |
| Fonctionnalités |
| Johan |

Sommaire

[Version 1 1](#_Toc297889598)

[1. Objectifs 1](#_Toc297889599)

[2. Fonctionnalités 1](#_Toc297889600)

[3. Scénarios 3](#_Toc297889601)

[3.1. Gestion de Sources 3](#_Toc297889602)

[3.2. Gestion de Volumes 3](#_Toc297889603)

[3.3. Gestion de Meta Object 3](#_Toc297889604)

[3.4. Gestion de Packs 3](#_Toc297889605)

[3.5. Génération d’un pack à partir d’un fichier sua 3](#_Toc297889606)

[Version 2 4](#_Toc297889607)

[1. Objectifs 4](#_Toc297889608)

[2. Fonctionnalités 4](#_Toc297889609)

[3. Scénario : 5](#_Toc297889610)

# Version 1

## Objectifs

Les données de bases sont représentées dans un arbre virtuel. Elles peuvent être organisées comme on le souhaite. Il est simplement possible d’instancier une MetaClass. Les MetaObjects peuvent être réorganisés comme on le désire. L’ensemble des MetaObjects forme une bibliothèque d’entités qui seront ajoutées à des paks finaux. Il est possible d’ajouter des ressources aux Pak (des MetaObjects), de construire un pak à partir de ses ressources et de l’explorer. Ce Pak peut directement être envoyé à la partie visualisation par Drag & Drop. Les différents points de montage virtuels de l’application sont listés. Il est possible de récupérer un projet qui possède des points de montage non renseignés (qui étaient présents sur une autre machine mais pas sur la nouvelle). Il est donc possible de renseigner un point de montage, d’en monter de nouveau ou bien d’en démonter. Trois vues seulement sont disponibles (Console, Browser, Viewer).

## Fonctionnalités

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions GENERALES | Actions |
| Supporter le FBX, COLLADA, SUA |  |
| Créer un pak |  |
| Construire un pak |  |
| Naviguer dans le File System |  |
| Gérer des ressources |  |
| Remplir un pak |  |
| Afficher un pak |  |
| Sauver et Recharger le contexte graphique |  |
| Renseigner les Inspectors des MetaObjects |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions SOURCE FILES | ACTIONS |
| Ajouter des dossiers, fichiers depuis un explorer extérieur à JAM | **Drag & Drop** |
| Renommer chaque entrée dans l’arborescence (pas sur disque) | **F2** |
| Supprimer des entrées (pas sur disque) | **SUPPR** |
| Créer des dossiers virtuels (pas sur disque) | **ENTER** (frère), **INSERT** (fils) |
| Déplacer des entrées avec multi sélection (pas sur disque) | **Drag & Drop** |
| Sélectionner plusieurs entrées | **CTRL** ou **SHIFT** |
| Naviguer dans l’arborescence | **FLECHES CLAVIER** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions METACLASSES | ACTIONS |
| Instancier une metaClass | **Drag & Drop** sur MetaObject |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions METAOBJECTS | ACTIONS |
| Ajouter des metaObject (voir instanciation MetaClass) | **Drag & Drop** |
| Créer des dossiers virtuels | **ENTER** (frère), **INSERT** (fils) |
| Renommer un metaObject | **F2** |
| Supprimer un metaObject | **SUPPR** |
| Déplacer des entrées avec multi sélection | **Drag & Drop** |
| Sélectionner plusieurs entrées | **CTRL** ou **SHIFT** |
| Naviguer dans l’arborescence | **FLECHES CLAVIER** |
| Renseigner l’Inspector du metaObject | **Drag & Drop** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions PAK | ACTIONS |
| Instancier un Pak (nouvelle entrée qui ne pointe sur rien) | **New…** |
| Renseigner un Pak (faire pointer un pak sur un fichier disque) | **Drag & Drop** |
| Explorer un Pak (lister les ressources, les maps) | **Open / Close** |
| Renommer un Pak (ne renomme pas sur disque) | **F2** |
| Supprimer un Pak (ne supprime pas sur disque) | **SUPPR** |
| Naviguer dans l’arborescence | **FLECHES CLAVIER** |
| Afficher un pack dans un viewer | **Drag & Drop** |
| Remplir un pack à partir de MetaObjects | **Drag & Drop** |
| Construire un pack (build des MetaObjects) | **Menu Contextuel : clic droit** |
| Ajouter un pack depuis l’extérieur directement | **Drag & Drop** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions VOLUMES | ACTIONS |
| Monter un nouveau volume | **New…** |
| Démonter un volume | **SUPPR** |
| Renseigner un point de montage | **Drag & Drop** |
| Explorer un point de montage | **FLECHES CLAVIER** |

## Scénarios

### Gestion de Sources

* **Ajouter** ’un dossier depuis l’extérieur dans la partie SOURCE FILES par Drag & Drop.
* **Renommer** des dossiers et des fichiers (pas renommés sur disque).
* **Supprimer** des dossiers et des fichiers (vérifier non suppression sur disque).
* **Créer** des dossiers virtuels (pas de création sur disque).
* **Déplacer** des dossiers et des fichiers dans d’autres dossiers (pas de changement sur disque).
* **Sélectionner** des entités avec multi-sélection ou sélection simple.
* **Naviguer**  dans l’arborescence avec les flèches du clavier.

### Gestion de Volumes

* **Monter** un nouveau volume nommé « test » avec le bouton « New… »
* **Renseigner** par drag & drop un dossier depuis Windows sur l’entrée « test »
* **Explorer**  un point monté avec les flèches du clavier.
* **Ajouter** dans un dossier des SOURCE FILES un dossier virtuel depuis un point de montage.
* **Démonter** un volume en le supprimant.

### Gestion de Meta Object

* **Ajouter** des Meta Object par Drag & Drop d’une MetaClass
* **Créer** des dossiers virtuels avec le bouton « ENTER » ou « INSERT ».
* **Déplacer** les Meta Object dans les dossiers virtuels par Drag & Drop.
* **Naviguer** dans l’arborescence avec les flèches du clavier.

### Gestion de Packs

* **Ajouter** un pack par Drag & Drop d’un fichier existant sur la catégorie PAK.
* **Renommer** le pack dans le browser (ne renomme pas sur disque).
* **Supprimer** le pack dans le browser (ne supprime rien sur disque).
* **Ajouter** plusieurs packs.
* **Naviguer**  dans l’arborescence des packs avec les flèches du clavier.

### Génération d’un pack à partir d’un fichier sua

* **Ajouter** le dossier « sufw-data\samples\s01\_cube » dans les SOURCE FILES par Drag & Drop.
* **Instancier (Ajouter)** la Meta Class SCENE sur l’entrée META OBJECT par Drag & Drop.
* **Sélectionner** et **Renommer** le nouveau Meta Object en « Cube ».
* **Renseigner** l’ Inspector du Meta Object « Cube » (Drag & Drop d’un SUA depuis SOURCES).
* **Instancier** une nouvelle entrée Pack avec un double clic sur le new dans la catégorie Pack.
* **Renommer** le Pack avec F2 en « Cube ».
* Création dans un Explorer Windows d’un fichier vide appelé « cube.pak » vide.
* **Renseigner** entrée « Cube » des packs avec le fichier vide créé par Drag & Drop.
* **Remplir** les ressources du Pack « Cube.pak » avec un Drag & Drop du MetaObject Cube.
* **Construire** le pack par le menu contextuel (clic droit sur le pack : build).
* **Afficher** le Pack dans le Viewer par Drag & Drop.
* **Explorer** les maps et les tags du pack créé.

# Version 2

## Objectifs

On désire synchroniser les différentes actions de la version 1 possible sur les sources files, les pak et le File System avec des actions sur disque. Il est possible de rajouter de nouvelle metaclass par des scipts Lua. Un système de debug est mis en place pour vérifier le bon fonctionner des scripts avec une nouvelle vue. Il y a également la possibilité d’avoir une nouvelle vue pour afficher les networks des MetaObjects instanciés permettant ainsi de vérifier les valeurs des plugs.

## Fonctionnalités

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions GENERALES | Actions |
| Synchroniser les actions utilisateurs avec les fichiers et dossiers sur disque |  |
| Interpréter des scripts LUA |  |
| Afficher des Network non éditables pour vérifier les blocs et les valeurs des plugs |  |
| Exécuter des commandes console pour réaliser différentes actions |  |
| Debugger le script LUA |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions SOURCE FILES | ACTIONS |
| Synchroniser des dossiers, fichiers avec warning visuel | **F5** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions METACLASSES | ACTIONS |
| Ajouter une metaClass dynamiquement à partir d’un script lua | **Drag & Drop** |
| Assigner un script à un metaClass | **Drag & Drop** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions METAOBJECTS | ACTIONS |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions PAK | ACTIONS |
| Synchroniser des dossiers, fichiers avec warning visuel | **F5** |

|  |  |
| --- | --- |
| Fonctions VOLUMES | ACTIONS |
| Ajouter un fichier ou dossier sur disque par JAM | **ENTER** (frère), **INSERT** (fils) |
| Supprimer un fichier ou dossier du disque par JAM | **SUPPR** |
| Changer un point de montage | **F2** |
| Renommer un fichier ou un dossier du disque par JAM | **F2** |

## Scénario :

* Créer un fichier lua dans les metaclass par le FileSystem.
* Ouvrir ce fichier dans un éditeur classique et coder une Metaclass.
* Relancer l’application et vérifier que la nouvelle Metaclass a bien été collectée.
* Ouvrir une vue designer pour créer une vue d’inspecteur pa rapport à la Metaclass précédemment créée.
* Activer me debugger LUA et essayer la nouvelle MetaClass en vérifiant les différents logs laissé dans le script dans une console.