# Editor de Mobles 3D - Sprint 1/4

Marc Pascual Sánchez

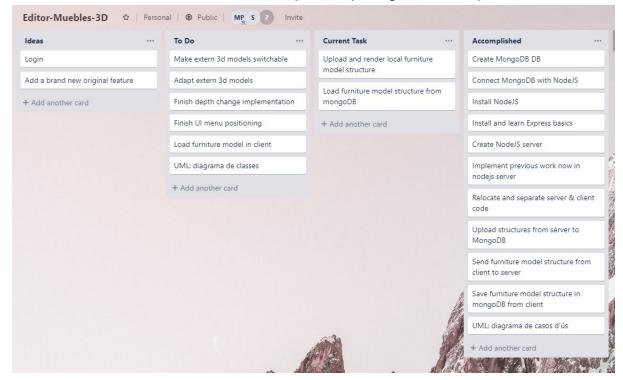
# Guía d'implementació

Partint de disposar del repositori del projecte (link a la Webgrafia) i descarregar-lo, indiquem els passos a seguir a continuació. Aquest projecte necessita tenir instal·lat NodeJS i MongoDB (servei aixecat al port per defecte, el 27017).

- 1. Disposar-nos al directori principal de l'apliació "Furniture-Editor-3D".
- 2. Fer servir la comanda "node server/index.js" per iniciar el servidor.
- 3. Al cercador web escriure la URL "localhost" (port 80, que és el es troba per defecte).

#### **SCRUM**

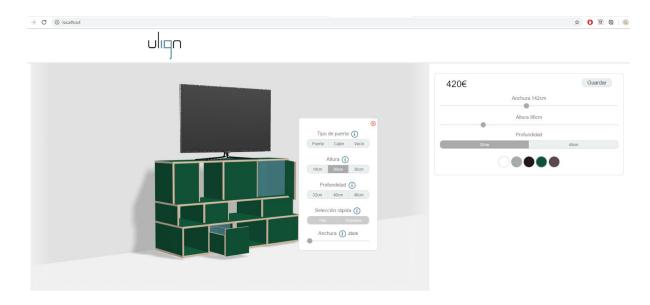
Aquest projecte es realitza de forma individual de manera que les reunions no són possibles però si les reflexions i organització pròpia abans de cada jornada de treball. Per aconseguir un hàbit eficient hem fet servir Trello com a pissarra per a gestionar tasques:



#### Versió actual

Les implementacions en aquesta versió són bàsiques i enfocades a la part del servidor. També hem realitzat un diagrama de casos UML. A continuació el llistat d'implementacions:

- El muntatge del servidor amb NodeJS, fent servir els paquets d'Express per a gestionar les rutes i també les peticions HTTP, de moment de guardat dels models, per exemple.
- També el muntatge de la base de dades de MongoDB i l'estructura dels objectes que guardarem a les col·leccions.
- Les dades del programa han estat editades per adaptar-s'hi.
- Per a la connexió amb MongoDB hem afegit i fet servir el paquet de Mongoose.
- Actualment es poden guardar a MongoDB les configuracions de l'estructura del moble que s'ha editat en el client.



## Próxima versió

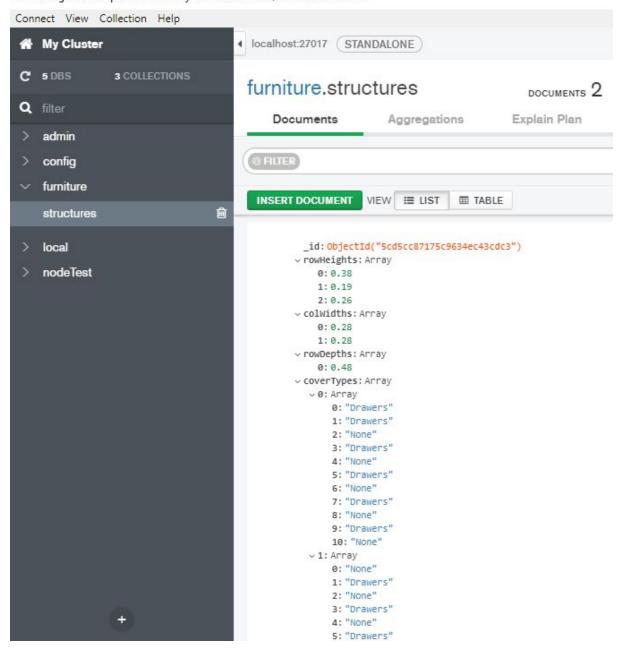
A continuació es llisten els punts que tenim previstos implementar cap a les futures versions:

- Habilitar la gestió de sessions (login) per controlar també els models guardats de cada usuari.
- Implementar la càrrega de models des de la base de dades.
- Actualment el servei s'ha d'aixecar de forma manual i de forma local. En el futur, volem que aquest servidor sigui públic.
- Millorar la robustesa de l'aplicació per la part del client.
- Millorar la gestió de models 3D externs (com la televisió de la figura anterior).

### **Annexos:**

Dades extretes del client, visualitzades a MongoDB Compass (interfície gràfica de MongoDB):

MongoDB Compass Community - localhost:27017/furniture.structures



#### Inserció de dades emprant Mongoose:

▶ models

▶ plugins

```
JS index.js
                                            JS save.js
                                                              JS saveStructure.js x JS muebles.js
                                                                                                       JS init.js
                                  const mongoose = require('mongoose');

▲ OPEN EDITORS

                                  const connection = require('./connection.js');
    JS index.js server M
    JS save.js client\js\ajax
                                   var furnitureSchema = new mongoose.Schema({
 x JS saveStructure... M
    JS muebles.js cli... M
                             6
                                     width: Number,
    JS init.js client\js
                                    rowHeights: [Number],
▲ FURNITURE-EDITOR-3D
                                    colWidths: [Number],
   JS objectLoader.js
                                     rowDepths: [Number],
                                      coverTypes: [[String]]
   JS renderer.js
   JS scene.js
   JS textureLoader.js
                                    var furnitureModel = mongoose.model('structures', furnitureSchema);
   JS UI.js
   JS wall.js
                                    exports.insertNewFurniture = (structure) =>{
  ▶ models
                                      var newFurniture = new furnitureModel(structure);
  ▶ plugins
                                      newFurniture.save(function (err) {
  ▶ textures
                                          if (err) return handleError(err);
  ▶ three
                                           console.log("Collection saved");
                           20
  index.html
 mongodb
  JS connection.js
   JS testConnection.js
  ▶ node_modules
                      JS index.is
                                                                          JS connection.js × JS muebles.js
                                      JS save.is
▲ OPEN EDIT... 🔓 🛂 1 const mongoose = require('mongoose');
                       const host = "localhost";
const port = "27017";
const database = "furniture";
 x Js save.js client\js\ajax
   JS mueblesjs cli... M 7 van dh:
                                mongoose.connect("mongodb://" + host + ":" + port + "/" + database, {useNewUrlParser: true});
FURNITURE-EDITOR-3D
  JS objectLoader.js
                               db = mongoose.connection;
  JS renderer.js
                               db.on('error', console.error.bind(console, 'connection ERROR'));
db.once('open', function() {
    console.log("Connection OK");
  JS scene.js
  JS textureLoader.js
                        14
  JS UI.js
  JS wall.js
```

connect(host, port, database);

Enviament de dades al servidor per part del client emprant AJAX:

```
JS index.js
                                         JS save.js
                                                     x JS saveStructure.js
                                                                              JS muebles.js
                                                                                               JS init.js
                               document.addEventListener("DOMContentLoaded", ()=>{
△ OPEN EDITORS
                                   var saveButton = document.querySelector("#save-button");
   JS index.js server M
                                   var xhttp = new XMLHttpRequest();
 x Js save.js client\js\ajax
                                   var structure;
   JS saveStructure... M
    JS muebles.js cli... M
                                   var comprovar = () => {
    JS init.js client\js
                                        structure = MUEBLE.getFullStructureJSON();
▲ FURNITURE-EDITOR-3D
                                        xhttp.onreadystatechange = function(data) {
 if ( (this.readyState == 4 && this.status == 200)) {
                                                console.log("AJAX OK: " + this.responseText);

✓ ajax
                                        xhttp.open("POST", "saveStructure", true);
                                        xhttp.setRequestHeader('Content-Type', 'application/json');
   JS save.js
                                        xhttp.send(JSON.stringify(structure));
  JS animations.js
  Js camera.js
                                    saveButton.addEventListener("click", comprovar);
  JS controls.js
                               });
                          19
   JS floor.js
```

Gestió del servidor amb Express:

```
JS index.js
                                     x Js save.js
                                                          JS saveStructure.js
                                                                               JS muebles.js
                                                                                                 JS init.is
                           var express = require('express');
🗸 OPEN EDIT... 📙 🕍 🗐
                                var parser = require('body-parser');
 x JS index.js server M
                                var path = require('path');
    JS save.js client\js\ajax
                                var app = express();
    JS saveStructure... M
   JS muebles.js cli... M
                                var saveStructure = require("./mongodb/saveStructure.js");
    JS init.js client\js
▲ FURNITURE-EDITOR-3D
                                app.get('/', function(req, res) {
                                    app.use(express.static(__dirname + "/../client"));
   JS objectLoader.js
                                    res.sendFile(path.join(__dirname + "/../client/index.html"));
   Js renderer.js
   JS scene.js
   JS textureLoader.js
                                app.use(parser.json('application/json'));
   JS UI.js
                                app.post('/saveStructure', function(req, res) {
   JS wall.js
                          15
                                saveStructure.insertNewFurniture(req.body);
  ▶ models
                                    res.send("Data recieved");
  ▶ plugins
  ▶ textures
                                app.listen(80);
  ▶ three
  index.html
```

# Webgrafia

Eines:

Repositori GIT:

https://github.com/marcpascualsanchez/Furniture-Editor-3D.git

Trello:

https://trello.com/b/qpcFNCUU/editor-muebles-3d

Documentació:

MongoDB:

https://docs.mongodb.com/manual/

NodeJS:

https://nodejs.org/en/docs/

Express:

https://expressjs.com/en/guide/routing.html

Mongoose:

https://mongoosejs.com/docs/guide.html