

Projet n° 13 - Yohan SOLON

Pour pouvoir créer un addons cela m'a demandé de chercher et analyser la méthode de fonctionnement de l'outil blender.

Étant un utilisateur de l'outil je n'avais jamais exploré les possibilités, qu'elle offrait en matière de script développer en python afin d'y ajouter des nouvelles fonctionnalités ou de personnaliser l'outil dans son utilisation.

J'ai consulté les templates fournis, fait des recherches sur des forum, suivi des vidéos sur les différentes méthodes et approches pour la conception de plugins. J'ai exploré les addons existant pour comprendre comment pour certaines parties intéressantes ils ont procédé, le but était de comprendre et m'approprier la technique utiliser.

J'ai été confronté à plusieurs difficultés, de par la nature de la demande de mon interlocuteur qui nécessitait d'établir une connexion vers un serveur distant.

Les méthodes fournies par blender ne permettaient pas de mettre en place ce genre d'utilisation.

La solution que j'ai employée a été de développer une class afin de gérer les connexions vers le serveur et de formaliser les entrées d'informations afin de simplifier la procédure.

De ce qui est de l'aspect difficulté j'ai dû m'approprié la méthode de conception d'addons sous blender et jauger se qui était possible et dans quelles conditions de mise en place et ce qui allait être problématique donc qu'elle était la/les solutions à apporter et surtout si cela était réalisable depuis l'outil.

J'ai réalisé beaucoup d'itération dans ma phase de conception et surtout de factorisation pour simplifier au maximum mon code.

La prise en main d'un outil qui possède un convention d'écriture de code, nous oblige à passer par une phase d'apprentissage et surtout de recherche de solutions car le plus souvent nous apportons une nouvelle fonctionnalité car elle n'existe pas.

Donc aucune information ne correspond parfaitement à notre travail la méthode consista à décomposer le problème de base en de plus petit, ce qui a facilité son intégration.

La phase de test d'intégration sur l'outil a elle aussi été un peu problématique, n'étant pas sur une méthode de développement conventionnel, j'ai dû faire des tests par le biais du terminal.

Ce travail a été une belle expérience, me permettant de découvrir les joies de l'ajout de fonctionnalité dans un système existant.