

# Histoires utilisateur

Groupe 3

17 novembre 2014

## 1 iteration1

### 1.1 Enregistrement d'un projet

**Durée estimée : 20h | Difficulté estimée : 2/3 | Assigné à : Titouan | Groupe 3**

Les projets d'architecture doivent être enregistrables dans des fichiers, et il doit être possible de charger un projet depuis un fichier. Différents éléments doivent être enregistrés, comme la configuration du projet (nom, auteur, ...), ainsi que des éléments affichables (polyèdres pour le moment, éventuellement les tags par la suite).

Les projets doivent être enregistrés séparément et sélectionnables dans un navigateur de fichiers pour ouverture ou enregistrement.

**Statut : fait | Remarques :**

### 1.2 Interface graphique

**Durée estimée : 30h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Julian et Pierre | Groupe 3**

L'interface graphique sera composé d'un menu, d'une barre d'outils et d'un écran splitter en deux. Sur cet écran splitter il y aura à gauche les objet utilisés et a droite le rendu 2D et 3D.

**Statut : fait | Remarques :**

### 1.3 Affichage du monde 2D et 3D

**Durée estimée : 10h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Florentin, Bruno et Walter | Groupe 3**

L'utilisateur devra pouvoir choisir d'afficher le plan d'architecture autant en 3D qu'en 2D. Chaque pièce pourra avoir une forme différente et n'aura pas forcément la forme d'un rectangle.

**Statut : fait | Remarques :** Cette tâche a pris plus de temps que prévu à cause de notre perfectionnisme pour les caméras différentes, le look and feel de la vue et quelques détails qui ont amélioré l'usabilité de l'application

### 1.4 Navigation dans le monde

**Durée estimée : 5h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Bruno et Julian | Groupe 3**

Dans la vue 3D, l'utilisateur devra avoir le contrôle de la caméra, que ce soit pour zoomer ou déplacer la caméra sur les cotés, et ce, aussi bien grâce à la souris que grâce aux flèches.

**Statut : fait | Remarques :**

## 1.5 Modification de la géométrie d'une pièce

**Durée estimée : 40h | Difficulté estimée : 3/3 | Assigné à : Walter, Titouan, Bruno, Florentin | Groupe 3**

L'utilisateur a accès à une vue d'édition lui permettant de rajouter ou éditer des murs et des étages.

Tous les points du "sol" sont à la même hauteur, et à chacun d'eux est associée une élévation.

La hauteur de l'étage est déterminée par son point le plus haut. Le sol de l'étage suivant est égal à la hauteur du point le plus haut de l'étage précédent

**Statut : fait | Remarques :**

## 1.6 Création d'un projet de demo

**Durée estimée : 5h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Walter et Julian | Groupe 3**

Lorsque l'utilisateur lance pour la première fois le programme EA3D, un projet de démonstration complet s'ouvre, pour lui montrer tout ce qu'il est possible de faire.

**Statut : fait | Remarques :**

## 1.7 Enregistrement automatique d'un projet

**Durée estimée : 2h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Titouan et Pierre | Groupe 3**

Le projet sur lequel travaille l'utilisateur est sauvé automatiquement sur le disque. L'utilisateur peut aussi enregistrer une copie du projet, auquel cas un nouveau fichier de projet est créé, et devient le projet courant.

Par défaut, lorsque l'utilisateur ouvre le programme, le dernier projet utilisé lui est présenté.

**Statut : fait | Remarques :** Il faudra peut-être revoir le système car les performances en écritures/lectures fréquentes du disque ne sont pas excellentes.

## 1.8 Intégration de la vue 3D dans la GUI

**Durée estimée : 10h | Difficulté estimée : 2/3 | Assigné à : Pierre | Groupe 3**

Il faut intégrer jmonkey qui s'occupe de la 3d dans swing qui s'occupe de l'interface graphique

[http://hub.jmonkeyengine.org/wiki/doku.php/jme3:advanced:swing\\_canvas](http://hub.jmonkeyengine.org/wiki/doku.php/jme3:advanced:swing_canvas)

**Statut : fait | Remarques :**

# 2 iteration2

## 2.1 Vue Création d'objets

**Durée estimée : 4h | Difficulté estimée : 1/3 | Assigné à : Pierre et Julian | Groupe 3**

Il faut rajouter une autre vue 3D que celle de l'éditeur principal, dans laquelle on peut créer des objets, et les modifier.

**Statut : TODO | Remarques :**

## 2.2 Vue Librairie d'objets dans l'éditeur principal

**Durée estimée : 7h | Difficulté estimée : 2/3 | Assigné à : Julian et Walter | Groupe 3**

Il est nécessaire de pouvoir rajouter des objets que l'utilisateur a créé dans l'éditeur général. Dès lors, il faut rajouter une vue qui permet de consulter tous les objets créés et d'en sélectionner un dont on peut créer une instance dans l'éditeur général.

**Statut : TODO | Remarques :**

## 2.3 Librairie de textures

**Durée estimée : 30h | Difficulté estimée : 2/3 | \*Assigné à : Pierre, Walter \* | Groupe 3**

Autant dans l'éditeur général que dans l'éditeur d'objets, on doit avoir accès à la librairie de texture qui se matérialise sous la forme d'un panneau de l'interface graphique dans lequel on peut avoir un aperçu des textures déjà importées dans le projet.

Ce panneau doit également donner la possibilité de rajouter une texture au projet, ou d'en supprimer. Ces changements seront réfléchis sur les objets qui portent ces textures.

On doit pouvoir rajouter une texture à un objet.

**Statut : TODO | Remarques :**

## 2.4 Création d'objets et modification de leurs propriétés

**Durée estimée : 40h | Difficulté estimée : 2/3 | Assigné à : Titouan, Bruno, Florentin | Groupe 3**

Dans la vue de création d'objets, on doit pouvoir rajouter des formes de base de jMonkey (parallélépipède rectangle, ellipsoïde, plan, ...). On peut changer la position de ces formes, leur échelle sur les 3 axes et leur rotation, aussi sur les 3 axes. Chacune des formes peut porter une texture.

**Statut : TODO | Remarques :**