

Rapport Projet IGSD

Objectifs :

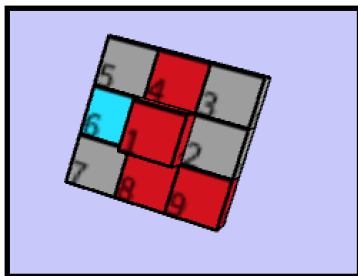
Nous avons pour objectif de créer des pyramides et un cube avec la spirale d'Ulam composé de cubes contenant un nombre sur une couleur selon sa caractérisation (premier, parfait, abondant, déficient). Egalement, l'incrementation de chaque forme pourra être contrôlé par l'utilisateur sous forme de polynôme. Enfin, les formes auront des rotations dont les vitesses pourront être contrôlé par l'utilisateur.

Choix:

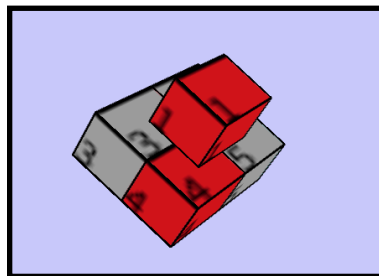
Nous avons choisis de faire un PShape Cube créant un cube qui est la source de nos pyramides et de notre BigCube qui sont des assemblages particuliers de ses Cube. Le cube n'est pas en spirale et il est vide mais peut aussi être plein.

La différence des deux pyramides est la formation de chaque étage avec pour la 1ère, un premier étage une base 1 - 8 (voir a) et 1-4 pour la seconde (voir b).

a



b



Limites :

Nous avons eu des difficultés à mettre les shaders avec les textures sur les PShape Cube donc nous avons décidé de ne pas les mettre dans le projet mais nous avons réussi à les intégrer avec des box(). Le picking n'a pas été réalisé car nous avons eu de nombreuses difficultés dans les étapes précédentes.

Repartition du travail :

Nous nous retrouvons à chaque fois pour avancer au même rythme sur chacune des parties du projet. Stevan s'est occupé du BigCube et Thomas des Pyramid. Enfin, nous avons tous les deux cherchés pour les Fonctions, Polynôme , Texture et Cube.

Conclusion:

Projet très divertissant à réaliser car très complet. Avoir un résultat visuel permet d'avancer et d'ajuster le code plus rapidement et ainsi rend le projet beaucoup plus stimulant.