

Meeting report - Génération de planètes - TD 16/03/2022

Objectifs pour la semaine prochaine

- Faire une première version du code « From scratch » sans l'algorithme CDLOD, comprendre sans aucun niveau de détail et en ne respectant pas forcément le diagramme de classes / séquence.
- Détaillez les diagrammes.

Diagramme de classes

- On doit pouvoir implémenter le diagramme directement dans le code
- Détaillez la relation entre QuadTree et Node
- Faire apparaître les classes / interfaces des lib externes (libnoise, quadtree)
- Abstraire le concept de génération de Terrain et la visualisation
- Ajoutez la notion de maillage
- Spécifier la portée des variables et méthodes

Diagramme de séquence

- Détaillez ce que l'on envoie à OpenGL, est-ce que ce sont des polygones ?