

Porphyrographe : Nouvelles fonctionnalités pour l'été 2024

- un scénario complet `PG_full_scenario.csv` contient toutes les variables possibles utilisées pour contrôler le PG.

Tout scénario ne peut utiliser qu'un sous-ensemble de ces variables. Les variables supplémentaires ne seront pas prises en compte à moins qu'elles ne soient ajoutées au scénario complet et que PG ne soit recompilé après l'exécution du script `PG_source_generator.py`.

- les données de l'ancien fichier d'en-tête ont été réparties comme suit :

- les données du projet (client/serveur UDP, caméras, shaders) ont été ajoutées aux scénarios après les scènes et avant les données déjà existantes
 - les variables du projet, telles que la position de l'écran, ont été ajoutées aux scénarios complets
 - les variables de structure telles que la taille de l'écran ont été placées dans un nouveau fichier d'inclusion `pg-header.h` avec d'autres constantes de `pg-all_include.h`

- le script `PG_source_generator.py` a principalement deux fonctions :

- il génère du code C++ et du code glsl pour lier les variables C++ aux variables glsl dans les shaders
 - il produit une nouvelle version des scènes dans laquelle les variables sont classées dans le même ordre que dans les scénarios complets.

Il n'est pas nécessaire de l'utiliser avant d'exécuter porphyrograph.

- Les modules C++ ont été réorganisés en fonction de fonctionnalités plus fines, toutes les variables et fonctions globales ont été renommées avec le préfixe `pg_`. Les énumérations ont été préfixées par `pg_enum_`.