

Procédure à suivre pour ajouter un nouvel élément ou une nouvelle texture

Les fichiers à modifier sont au nombre de 3 et localisés dans le répertoire **references**. Il s'agit des fichiers javascript *photos_carousel.js*, *prototype.js* et *references.js*.

I) Rajout d'un nouvel objet

Cet objet doit avoir une référence interne modulotheque du type *Ref6xx* s'il s'agit d'un poteau ou assimilé(les references Ref601 à Ref609 sont déjà prises), *Ref1xx* ou *Ref2xx* ou *Ref4xx* s'il s'agit de tablette, *Ref3xx* s'il s'agit d'accessoires et enfin *Ref8xx* s'il s'agit d'un modele. Il faut absolument respecter ces notations.

L'objet doit être stocké au format *.obj* dans le dossier nommé **obj**; il doit avoir son centre de coordonnées locales (0,0,0) placé en son centre de gravité sinon les retournements de l'objet ne pourront pas se faire « sur place »; ce n'est pas grave si les 0 de X et Z sont approximatifs, par contre le 0 des Y doit absolument être au milieu de l'épaisseur d'une tablette . Cette étape peut être sautée pour les objets correspondant à des primitives de WebGL comme les poteaux ou boîtes parallélipédiques. Cette étape est aussi à sauter pour les modèles.

L'image de l'objet doit être stockée au format *.jpg* dans le dossier nommé **photos_tablettes** ; sa taille sera de préférence 80x80 pixels mais ce n'est pas une obligation.

Les noms des fichiers obj et jpg doivent respecter les règles de nommage suivies par les autres objets. Donc, copier la nomenclature des autres éléments.

Dans le fichier *references.js*, faire un copier-coller d'une ligne quelconque de ce fichier puis mettre à jour les champs concernant l'objet à rajouter, à savoir dans l'ordre:

- Reference modulotheque, ex Ref412
- Descriptif, ex Poteau 121 cm
- Nom de référence ou tag sur le site, ex poteau(toujours en minuscules)
- Id woocommerce(laisser vide si l'objet est un modèle)
- Id variations. Si pas de variations laisser un string vide .
- longueur, largeur et hauteur en cm(si poteau, rayon inf, rayon sup et hauteur)
- le prix TTC
- Le dernier champ est à mettre toujours à 0

Dans le fichier *photos_carousel.js*, faire un copier-coller d'une ligne quelconque de ce fichier puis mettre à jour les attributs de balise concernant l'objet à rajouter, à savoir dans l'ordre:

- *src='photos_tablettes/nom_de_la_photo.jpg'*
- *id='reference modulotheque objet', ex: id='Ref602'*
- *alt='numero ref modulotheque', ex alt='602'*

Dans le fichier *prototype.js*:

- si l'objet est un poteau: faire, par exemple, un copier-coller des lignes 231 à 235
else if(type === "Ref602") {

```

geometry = new THREE.CylinderGeometry(17.5, 17.5, 200, 16,1,false);
meshName = 'Poteau 20 cm.1.00 EUR Id: ';
geo.vertices.push(new THREE.Vector3( 0, -100, 0) ); geo.vertices.push( new
THREE.Vector3( 0, 100, 0 ) );
}

```

Insérer la copie juste après la ligne 235 et modifier *Ref602*, 17.5(rayons inf et sup du poteau), 200 (hauteur du poteau) , 16(si nécessaire, c'est le nombre de faces du poteau. Plus il est grand et plus on se rapproche d'un vrai cylindre); (0, -100, 0) et (0, 100, 0) sont les coordonnées des centres des faces inf et sup du poteau centré en son « milieu », en fait les coordonnées des trous sur les vrais poteaux.

Faire ensuite un copier-coller de la ligne vers 300,

```

if(type === "Ref602")obj.position.y=110; et modifier Ref602 et 110=demie-hauteur du
poteau+10cm

```

- si l'objet est une tablette , à la ligne 29, rajouter dans le *if* la condition *// type== 'Refxxx'* puis copier-coller, par exemple, les lignes 47 à 50

```

else if(type=="Ref101") {
name='101_tablette_simple.obj';
geo.vertices.push( new THREE.Vector3( -400, 10, -115 ) ); geo.vertices.push( new
THREE.Vector3( 400, 10, -115 ) ); geo.vertices.push( new THREE.Vector3( 400, 10, 115
) ); geo.vertices.push( new THREE.Vector3( -400, 10, 115 ) ); geo.vertices.push( new
THREE.Vector3( -400, -10, -115 ) ); geo.vertices.push( new THREE.Vector3( 400, -10,
-115 ) ); geo.vertices.push( new THREE.Vector3( 400, -10, 115 ) ); geo.vertices.push( new
THREE.Vector3( -400, -10, 115 ) );
} où il faut changer Ref101 et '101_tablette_simple.obj' puis les coordonnées locales de tous
les trous de la tablette.

```

- Si l'objet est un modèle, il n'y a rien à faire sauf l'enregistrer, après l'avoir changé de nom, dans le répertoire **modeles/00/**. Le nom doit être impérativement *admin_abcde*xx où xx est le numéro du modèle apparaissant dans Ref8xx, par exemple le modèle *Ref812* sera enregistré sous *admin_abcde12*.

II) Rajout d'une nouvelle texture

Rajouter sa photo dans le dossier **img**. Respecter les règles de nommage en s'inspirant des autres photos. Les dimensions peuvent être quelconques mais c'est mieux si elles sont puissance de 2(256, 512 ou 1024 pixels par exemple).

Dans le fichier *photos_carousel.js*, faire un copier-coller d'une ligne quelconque de ce fichier puis mettre à jour les attributs de balise concernant la texture à rajouter, à savoir dans l'ordre:

- *src='img/nom_de_la_photo.jpg'*
- *class='Bois'* si texture bois ou *class='Decor'* si texture sol ou mur
- *alt='Image xx'* avec xx de 00 à 29 pour le bois, de 30 à 59 pour les sols et au-delà de 60 pour les murs.

Et c'est tout!