

Castor3D - Évolution #1733

Mise à jour de CastorShape

09/14/2015 11:41 AM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	09/14/2015
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	100%
Category:	IHM	Estimated time:	40.00 hours
Target version:	0.8.0	Spent time:	22.00 hours
Lien forum:			
Description			
Il n'a pas encore reçu les modifications apportées à GuiCommon et CastorViewer, il faut faire ça. De plus, il faut revoir la manière de fonctionner des NewXXXDialog, en y intégrant des wxPropertyGrid.			

History

#1 - 09/14/2015 05:54 PM - dragonjoker59

Intégration d'un wxAuiManager, avec les AuiArts qui vont bien.
Les dialogues de création de géométrie sont modifiées afin de contenir des wxPropertyGrid.
Ca compile, ca s'affiche, il faut maintenant tester que les valeurs sont correctement récupérées.
NewMaterialDialog nécessite un plus gros travail.
Revue de l'organisation des dossiers, je les ai tout simplement supprimés, ceux-ci n'ayant plus de réelle raison d'être.

#2 - 09/14/2015 05:54 PM - dragonjoker59

- % Done changed from 0 to 30

#3 - 09/18/2015 11:56 AM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

- % Done changed from 30 to 100

Fait.

Il utilise maintenant les listes (Scene et Material) de GuiCommon.
Création de GuiCommon::CastorApplication, classe de base pour CastorShapeApp et CastorViewerApp.
Les fenêtres de création de matériaux et de géométries utilisent maintenant des property grid.
Il reste pas mal de boulot pour rendre CastorShape viable, mais l'essentiel est là.

#4 - 09/18/2015 11:56 AM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé