

# DEVELOPPEUR Scol Haut niveau



## OBJECTIFS :

La formation «Développeur Scol haut niveau » a pour objectif de permettre à l'apprenant de maîtriser la logique de développement en langage Scol et de le rendre autonome dans le développement de nouveaux PlugITs d'interaction pour OpenSpace3D.



Formacode : 46003

Durée : 3 jours

Lieu : Sur site ou dans nos locaux

### > PUBLIC CONCERNE

Developpeur.

### > PRE - REQUIS

Connaissances en développement (C, C++)

### > PEDAGOGIE

A partir d'un template d'application et à l'aide de la documentation existante sur les bibliothèques disponibles, l'apprenant doit définir et développer un nouveau plugIT permettant de créer de nouveaux moyens d'interactions avec l'application 3D.

## CONTENU DE LA FORMATION

### Module 1

La technologie Scol

Introduction : Historique de la technologie, la communauté SCOL, particularités de la technologie, la programmation SCOL, le SCOL Voyager, les extensions du langage, les plugins SCOL, les partitions SCOL

Outils et Licence

Les licences SCOL : Versioning (subversion), Trac et Documentation

### Module 2

Introduction au langage Scol

Fonctionnement de la VM et des plugins, 2D, 2D Graphic Multimedia, 3D Engine (SO3Engine), Serial, Wiimote, NeuroSky, Sql, Security

Particularités du langage

Les types, les structures de données, les opérateurs, les variables globales, les variables locales, les tests « If », les boucles While, les listes, les fonctions récursives, chartes de développements Scol, exemples Scol

### Module 3

Développer un PlugIT pour OpenSpace3D

Introduction au fonctionnement des PlugITs

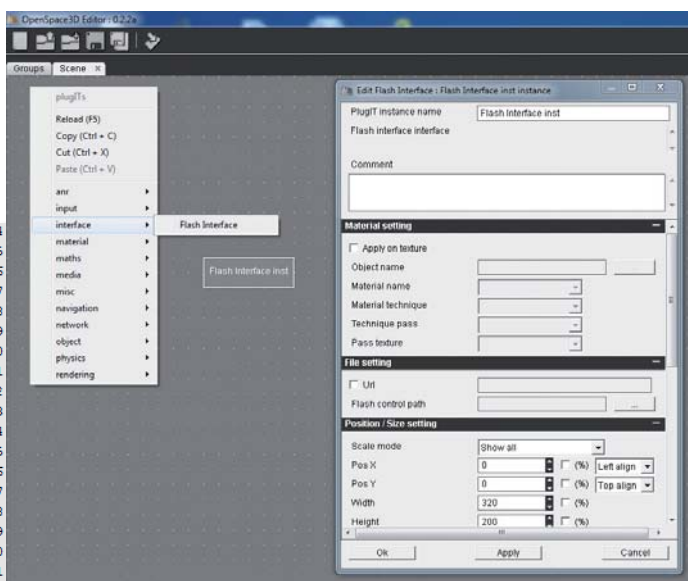
Bibliothèques Scol/OpenSpace3D disponibles : Bibliothèque 2D, bibliothèques d'outils, bibliothèque moteur 3D, bibliothèque xml, bibliothèque des PlugITs

Définition d'un PlugIT : Nom/Description du PlugIT, fichiers du PlugIT, actions/Événements par défaut

Editeur d'un PlugIT : Construction de l'interface d'édition, charger/enregistrer les paramètres

Client d'un PlugIT : Chargement des paramètres du PlugIT, gestion du « multi-instances »

Création/Destruction d'une instance : Exemples de PlugITs



```
-> [ _ _ vw vh ] in
(itof vw) else constr.FLINT_iWidth -> pw in
. (itof vh) else constr.FLINT_iHeight -> ph in
(itof vw) else constr.FLINT_iPosX -> px in
= 2) then (vw - pw) - px else px -> px in
(itof vh) else constr.FLINT_iPosY -> py in
= 2) then (vh - ph) - py else py -> py in
c3dXsession) viewportstr constr.FLINT_sPath px pw ph constr.FLINT_
raggable;
```

```
SO3FlashControlSetScaleMode constr.FLINT_win constr.FLINT_iScaleMode;
SO3FlashControlSetTransparency constr.FLINT_win constr.FLINT_bTransparency constr.FLINT_bTransparency;
SO3FlashControlSetControl constr.FLINT_win constr.FLINT_bEnableKeyboard constr.FLINT_bEnableMouse ;
```