***Antoine FONTANEZ***

***Corentin FROGER***

***Nathan PIERROT***

# **Bilan Itération 2**

## Fonctionnalités testées et validées :

* Refactor du code : index.html, index.js, serveur.js et arduino pour permettre une extension plus aisée du projet
* Détection et identification des ArUcos
* Ajout de configurations prédéfinies pour le simulateur (mode facile, mode foot)
* Contrôle manuel du robot du simulateur de manière réaliste
* Ajout d'un prototype de page de chargement sur le site
* Reconnaître et différencier les ArUcos sur le canvas
* Déterminer et afficher les contours de la table de billard sur le canvas
* Détection des coordonnées des clics des utilisateurs sur le canvas
* Mise à l'échelle du simulateur pour se conformer à la réalité
* Calcul des distances et des tailles des objets sur le canvas
* Gestion des adresses ip qui se connectent au serveur

## Fonctionnalités en cours mais non validées :

* Détection du délai entre le robot et le serveur
* Adapter la détection des boules (diamètres des boules) en fonction de l’éloignement de la caméra
* Appuyer sur un point du canvas et faire en sorte que le robot s’y déplace (caméra et simulateur)

Bugs connus :

* Page de chargement pas toujours adapté au chargement réel
* Moteurs inversés lors de la rotation du robot dans le simulateur

Les choix faits sont bien conformes à l'étude préalable :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, algèbre

Description générée automatiquement

(prévisions de l’étude préalable)