

# Mouvtor

## Equipe

- Lucien Camuglia
- Alan Devaud
- Dimitri Lizzi

## But

Conception d'une application multi-input pour l'apprentissage de mouvements.

## Travail à réaliser

TODO: copier document fourni

## Environnement

## Travail à rendre

## Structure

Deux vues:

- Une application d'enregistrement de tracés
  - Bouton de début d'enregistrement
  - Bouton de fin d'enregistrement
  - Sauvegarde du tracé dans un fichier
  - Ouverture d'un tracé depuis un fichier
  - Outils de dessin du tracé
    - \* Ligne droite
    - \* Libre
  - Outils de sélection (bonus si le temps le permet)
    - \* Souris
    - \* Zone
  - Zone de dessin
- Une application de reproduction de tracés
  - Ouverture d'un fichier de tracé
  - Affichage du tracé demandé

- Enregistrement du tracé de l'utilisateur et évaluation de la similarité avec le tracé original

Un tracé est une liste de points qui ont:

- une coordonnée (X, Y)
- un taux de pression (Z)
- un temps (millisecondes depuis le début du tracé)

Les tracés seront enregistrés dans un fichier CSV contenant ces informations pour chaque point.

## **Planning**

### **02.12.2015**

- Présentation du sujet et planning
- Ouverture du git
- Réflexion sur la structure
- Esquisses de l'interface

### **09.12.2015**

- création projet Visual Studio
- création interface
- classes de base pour la gestion des tracés
- classe générique pour la gestion des périphériques d'entrée

### **16.12.2015**

- classe pour l'entrée à la souris
- interface d'enregistrement tracés

### **23.12.2015**

- interface d'enregistrement tracés
- documentation du travail effectué
- classe pour Leapmotion

**13.01.2016**

- interface d'enregistrement des tracés
- interface de reproduction des tracés
- documentation

**20.01.2016**

- interface de reproduction des tracés
- classe pour tablette graphique
- classe pour leapmotion

**27.01.2016**

- interface de reproduction des tracés
- classe pour tablette graphique
- classe pour leapmotion

**03.02.2016**

- interface de reproduction des tracés
- classe pour tablette graphique
- classe pour souris 3D

**10.02.2016**

- classe pour souris 3D
- interface de reproduction des tracés
- documentation

**24.02.2016**

- classe pour souris 3D
- interface de reproduction des tracés
- documentation

**02.03.2015**

- documentation
- “gel” du code

**09.03.2015**

- documentation
- préparation présentation

**16.03.2015**

- mise en page et relecture de la documentation
- préparation présentation
- rendu du projet

**23.03.2015**

- présentation du projet