

Suivi 01

Etat des actions

## Smart Car



Thibaut Barroyer

Laure Daumal

Amaury Fauchille

Lucas Marty

## Objectif du document

Ce document a pour objectif de consigner les remarques formulées par le jury lors du dernier meeting et d'expliquer les actions menées par le groupe pour répondre à ses attentes.

Ce document a vocation à être le plus synthétique possible c'est pourquoi toutes les informations sont présentées dans un tableau récapitulatif.

## Dernière réunion

Propos: **Go/NoGo**  
Date: **Vendredi 19 Mai 2017**  
Durée: **35min**

Remarques du Jury	Actions du groupe
<b>Précision du périmètre du projet</b>	Nous avons bien pris en compte les remarques du jury et pouvons à présent délimiter avec précision le projet
<b>Dimension de la voiture</b>	25.1cm de longueur 13.2cm de largeur et 7.4cm de hauteur
<b>Vitesse de pointe</b>	Approximativement 50cm/s
<b>Vitesse utilisée</b>	La plus proche possible de la vitesse de pointe
<b>Gestion des pentes</b>	Cette partie ne sera pas intégrée dans le projet
<b>Précisions sur la caméra</b>	La caméra dans le Kit envoyé n'est pas bien référencée. Nous n'avons donc pas beaucoup d'information sur cette dernière. Cependant si elle ne convient pas, celle-ci est facilement remplaçable.
<b>Envoi des images</b>	La transmission se fait par Wifi. Le nombre d'images par seconde sera déterminé lorsque nous auront effectué les premiers tests sur la voiture.
<b>Environnement de test de la voiture</b>	La zone de tests est désormais composée de plaques de 2x2m assemblables marquées et accompagnées de panneaux de signalisation. Ces plaques permettront de transporter plus facilement notre environnement de test.
<b>Design de l'environnement</b>	Le design fond noir, ligne blanche ayant été jugé trop simple par le jury, nous avons décidé partir sur un design plus réaliste basé sur le modèle suivant: <a href="http://q03.a.alicdn.com/kf/HTB1bn6bKFXXXXbLXpXXq6xXFX8/City-Roads-aby-Quiz-Games-font-b-Square-b-font-b-Foam-b-font-Crawling.jpg">http://q03.a.alicdn.com/kf/HTB1bn6bKFXXXXbLXpXXq6xXFX8/City-Roads-aby-Quiz-Games-font-b-Square-b-font-b-Foam-b-font-Crawling.jpg</a>
<b>Obstacles</b>	Les obstacles ne seront pas fixes et pourront être ajoutés en temps réel.
<b>Modification de la V3</b>	La V3 de notre projet est une façon d'exploiter le travail effectué lors des deux autres versions afin de pouvoir nous amuser et présenter notre voiture. Elle donne un <b>but</b> à la voiture. Désormais la V3 consiste à parcourir aléatoirement le circuit afin qu'elle puisse construire son graphe. Des QR codes disposés sur le circuit permettront d'identifier la signalisations et de déterminer des itinéraires de type: « aller jusqu'au panneau A »
<b>Interface graphique</b>	Lors de la réunion, il nous avait été suggéré de développer une interface graphique pour exposer les résultats. Nous avons retenu l'idée. Le développement de cette interface se fera à la fin de la V3. Le but de cette interface est bien sûr de ne pas contrôler la voiture à distance mais d'interagir avec elle de façon à montrer le travail qui aura été effectué.