

# **Synthèse de la réunion du 31/05/2024**

Projet : Analyse des contraintes spécifiques aux interfaces tangibles.

Lieu : Institut de recherche en informatique de Toulouse (IRIT)

Durée : 3H

Date : 31/05/2024

Participants :-BANNAY Florence

-MENGIN Jérôme

-MARIS Frédéric

-DELMOTE Adrien

-CLOTILDE Anaïs

-COUTURE Nadine

-KOLSKI Christophe

Objectif du Meeting : Suivi projet + présentation de notre avancé pour les demandeurs du projet

---

## Points discutés :

- ❖ Discussion des maquette d'interface tangible pour résoudre des problèmes de CSP par A.DELMOTE.
  - o Représenter le learning the Parity Function différemment : donner des exemples sur des domaines plus industrielle (comme le problème de lampe) + imaginer un système de recursion avec une colonne y-1.
- ❖ Discussion sur les instances résolu par A.CLOTILDE
  - o Essayer les solveurs sur une instance plus grande.
  - o Essayer d'autres solveurs mais cela ne doit pas prendre trop de temps.
- ❖ Conclusion sur les deux présentations
  - o Différents problèmes de CSP qui peut être implémenter de manière tangible : les problème d'affectation, les problème de configuration et de planification
- ❖ Discussion avec les demandeurs du projet N.COUTURE et C.KOLSKI sur nos avancés
  - o Eclaircissement sur le fait que l'utilisateur peut aider le système à résoudre plus vite le problème ou le système aide l'utilisateur via l'interface.
  - o Voir les 2.5D pour permettre de visualiser les contraintes de manière physique et pas juste en réalité augmenté.
  - o Imaginer quelles sont les manipulation à faire pour aider l'utilisateur via une interface ?
  - o Imaginer quelles sont les difficulté du problème et comment les interfaces tangibles peuvent les résoudre comparé les interfaces graphique ?
  - o En quoi voir/manipuler de manière tangible permet de faire des actions difficile avec une interface graphique ?
- ❖ Travail à faire
  - o Concentrer sur des configurations de problème :
    - Difficile pour l'ordinateur, facile pour l'humain ( jouer sur les préférences).
    - Facile pour l'ordinateur, difficile pour l'humain ( une dizaine de variable).
  - o Voir comment implémenter un système de zoom/dézoom sur une interface

- o Implémenter des solveurs pour résoudre des problèmes de configuration pour A.DELMOTE
- o Implémenter des solveurs pour résoudre des problèmes d'affectation pour A.CLOTILDE
- o Commencer par des petites instances ensuite des plus grandes instances