

# Pervasive Computing : Follow Me

Par Faris BOULAKHSOUMI et Nicolas VIVIANI





# Plan

Introduction

Architecture générale

Partie FollowMe

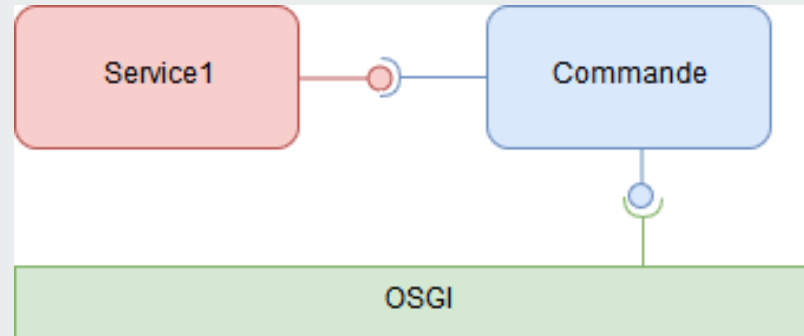
Conclusion

# Introduction

- Prise en main des Web Services par OSGI/iPOJO
- Mise en place et apprentissage sur <http://self-star.imag.fr>
- Découverte de iCasa : simulation d'application domotique

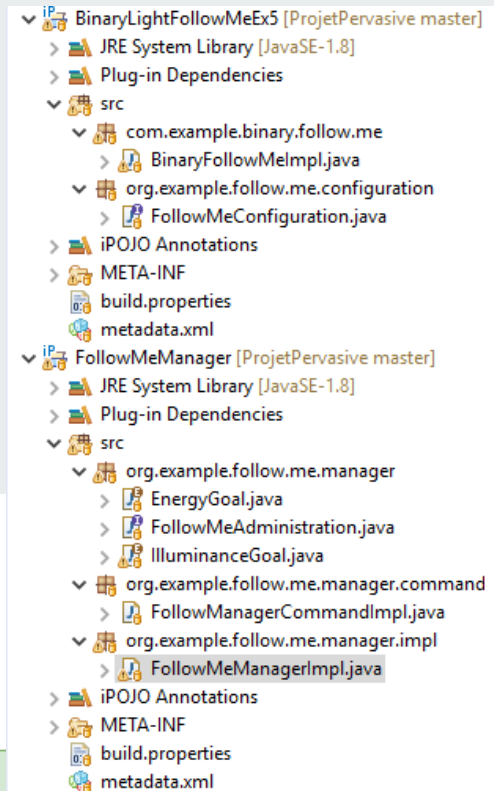
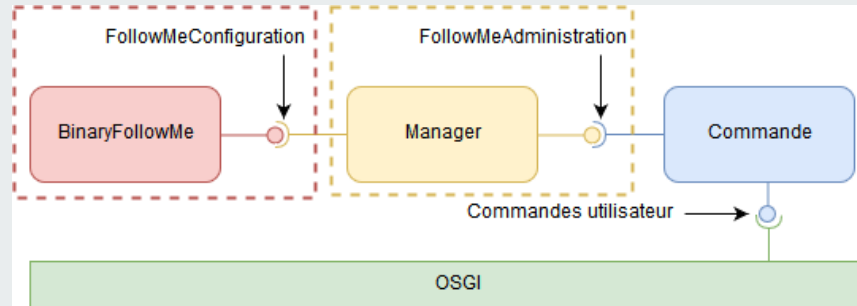


# Architecture des services



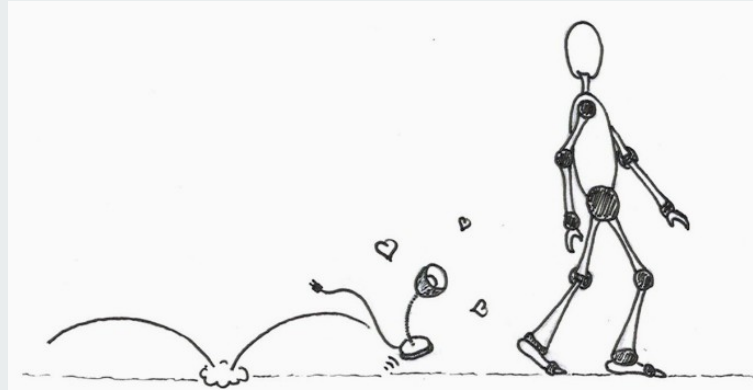
# Fournir des services

- Les fonctionnalités sont fournies en tant que service
- Utilisation de commandes utilisateur





# Partie FollowMe





# Description des fonctionnalités

- Une lampe qui sort d'une pièce habitée s'éteint (Ex1)
- Prise en compte de plusieurs lampes (binary/dimmer) (Ex2)
- Mise en place d'un service d'administration (Ex3)
- Prise en compte de l'éclairage des lampes et de l'énergie consommée par les lampes dans chaque pièce (Ex4)
- L'éclairage est plus ou moins fort selon la taille de la pièce (Ex5)
- Préférences définies selon les utilisateurs :  
set/getIlluminancePreference (Ex6)



# Conclusion

Pistes d'amélioration :

- Le simulateur ne prend pas en compte les préférences utilisateur que l'on donne en ligne de commande.  
(setIlluminancePreference John SOFT)
- Prise en compte du moment de la journée