

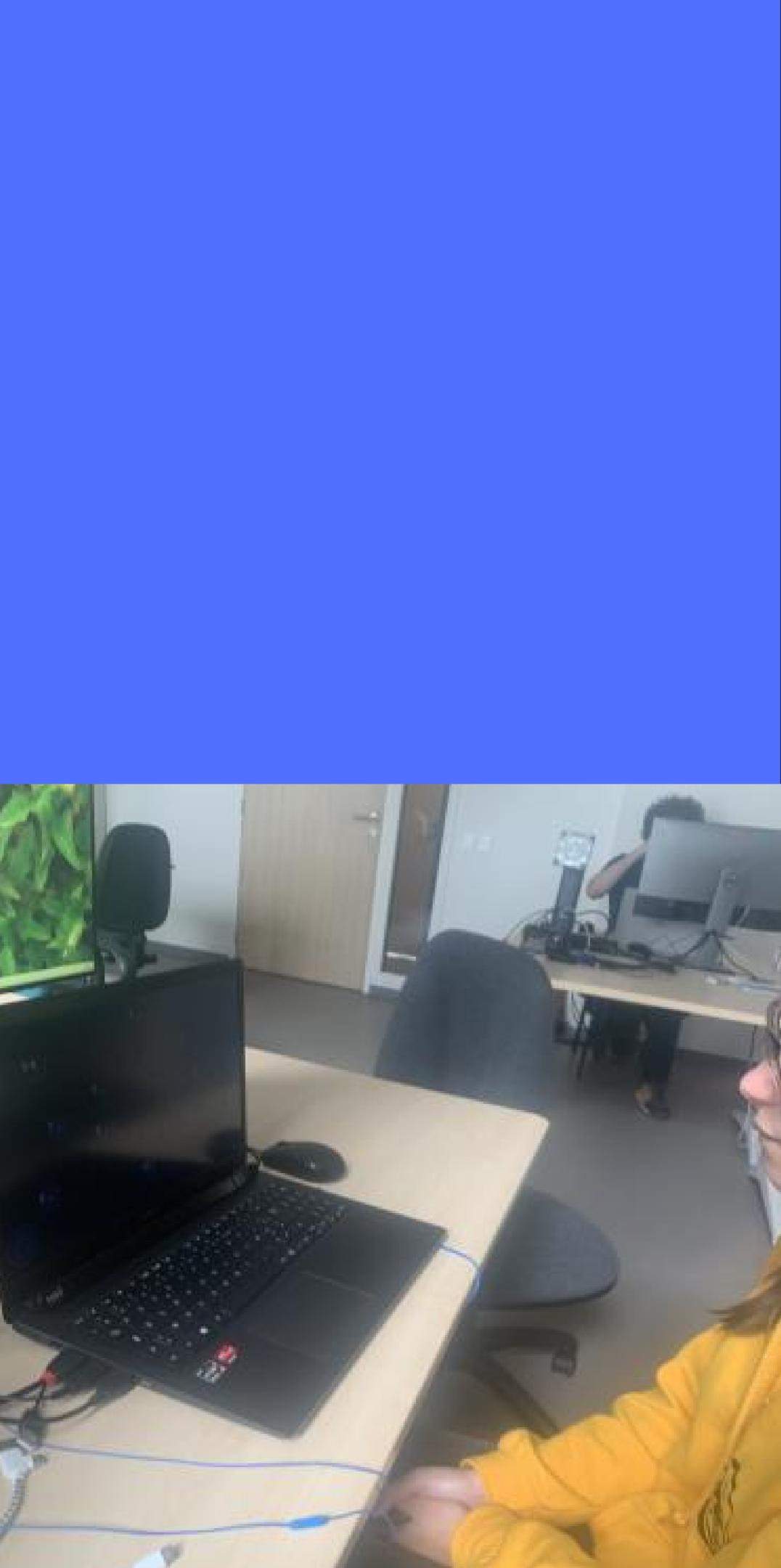
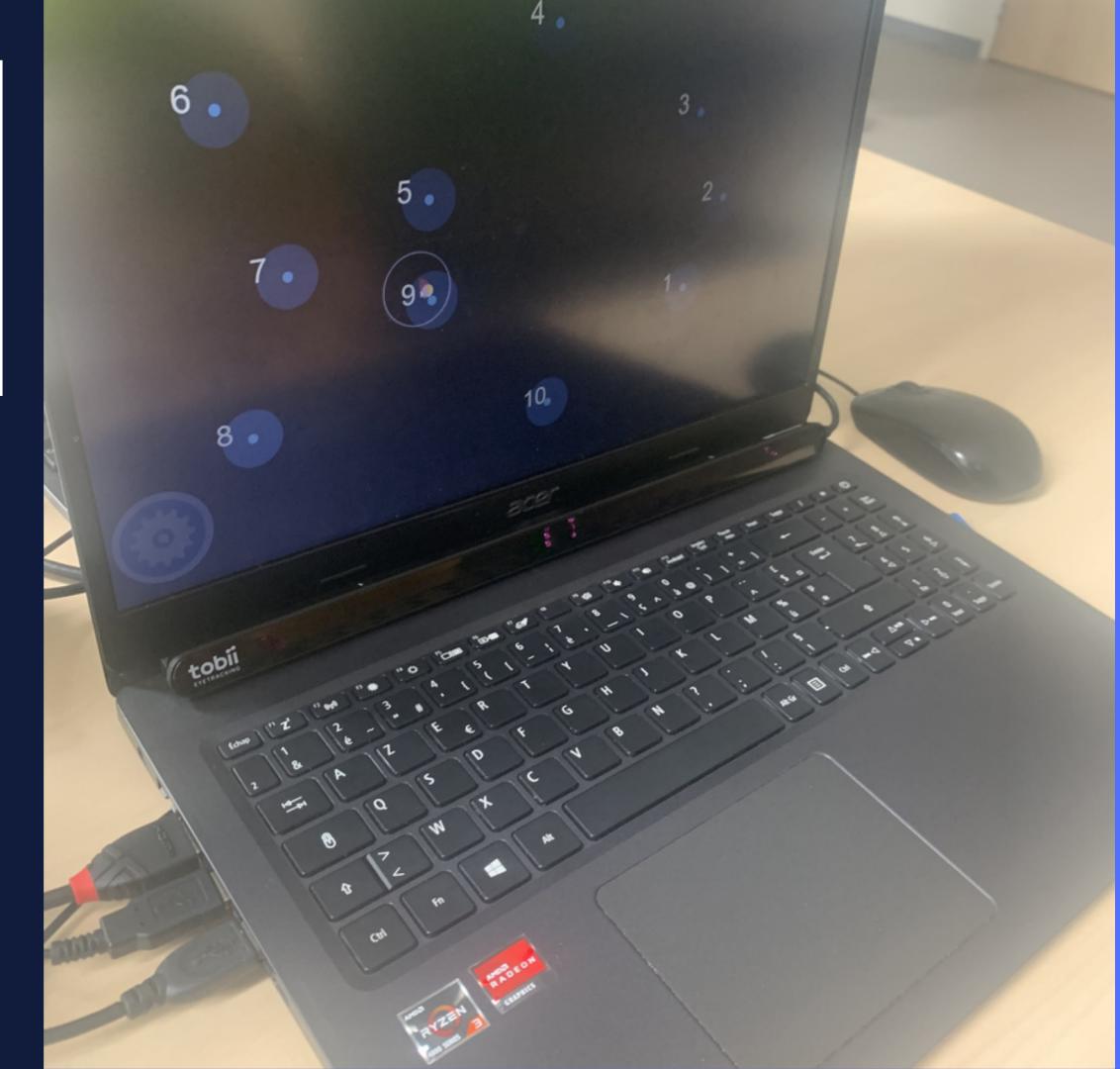


Soutenance de stage

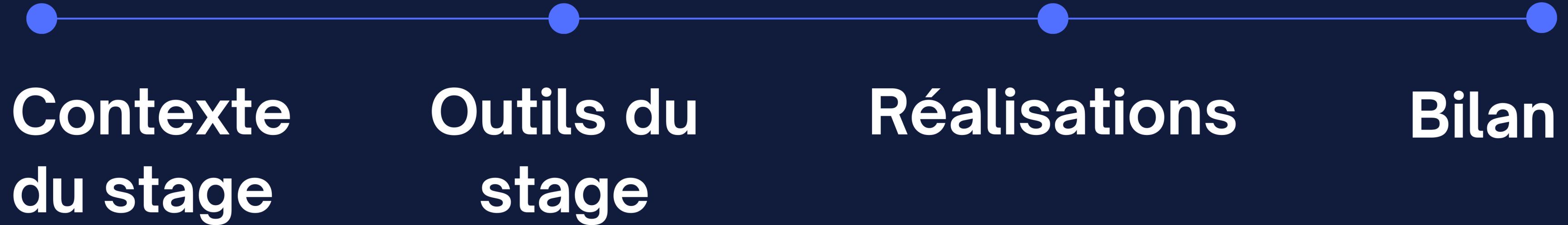
Développement de la version Linux d'un logiciel pour des personnes en situation de handicap

PERETTI Rachel — 2023-2024

Jury : M. Martin et Mme. Rosset
Tuteur : M. Schwab



Sommaire

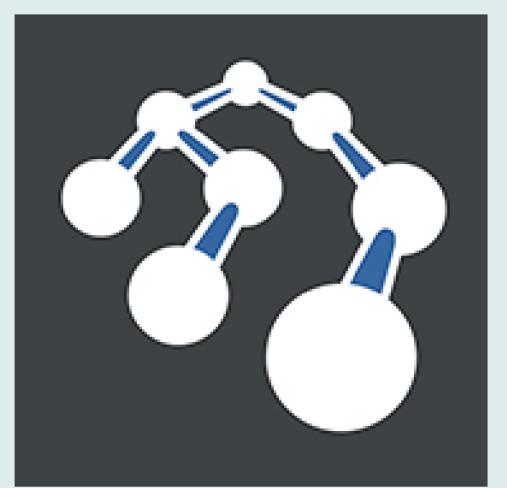
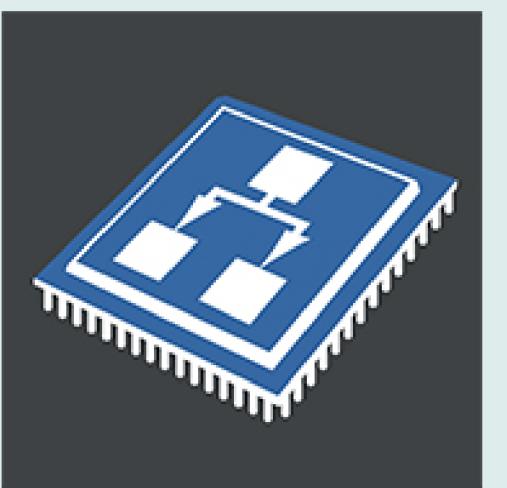


LIG

- Campus, Minatec, Montbonnot
- 5 axes de recherche
- 22 équipes
- ~450 chercheurs/chercheuses



LIG



GETALP

Groupe d'Étude en Traduction Automatique
/Traitement Automatisé des Langues et de la Parole

- Traduction assistée par ordinateur
- Traitement / Analyse de la parole
- Génie logiciel du multilinguisme



InterAACtionBox

- Rendre la CAA accessible
- Logiciels open-source
- Appareils les moins chers possible



InterAACtionBox



GazePlay

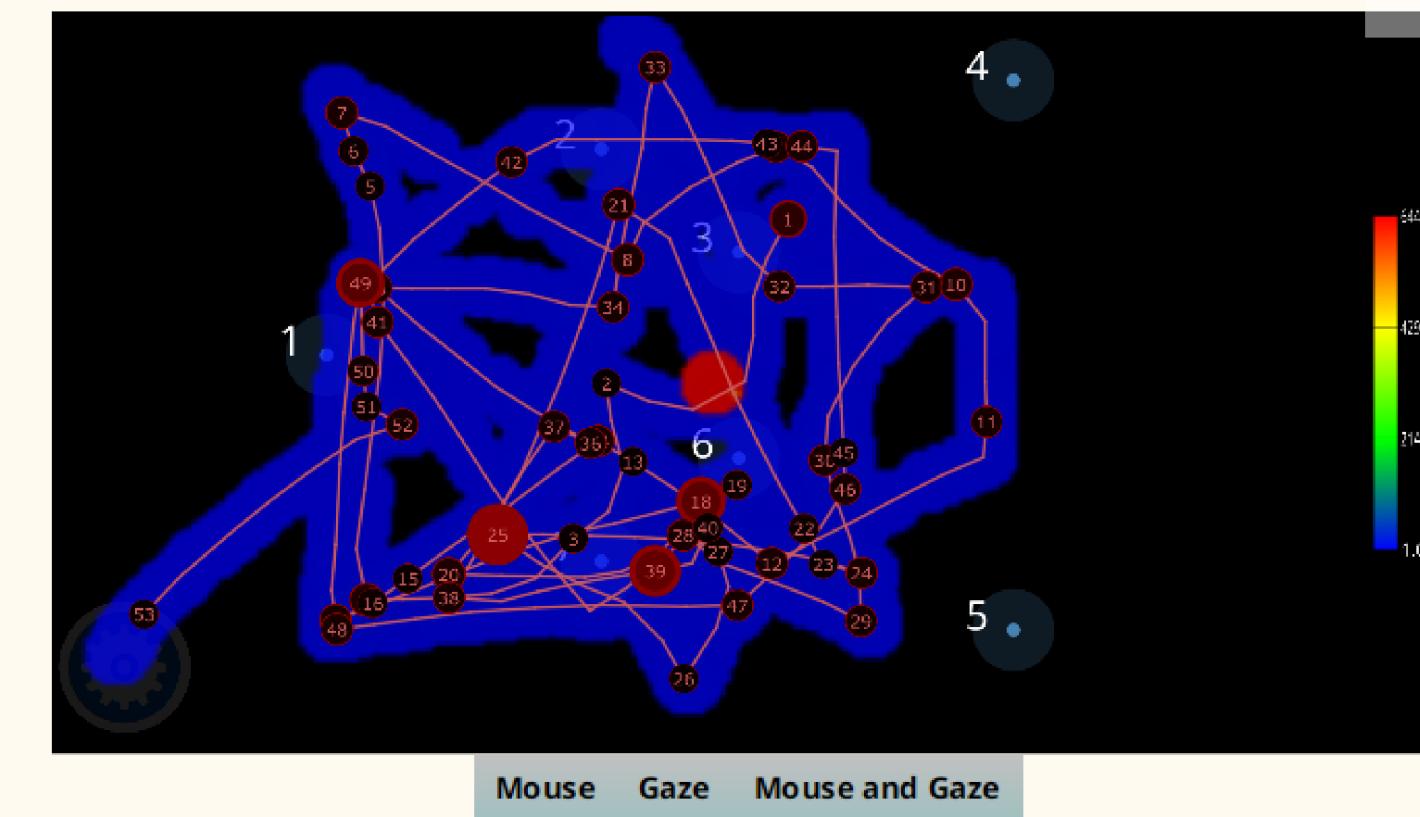
- Mini-jeux sérieux
- Destiné aux enfants en situation de polyhandicap
- Adapté pour l'usage d'un eye-tracker



Contexte du stage

Total active playtime:	1m 5.305s
Uncovered Images:	4
Actual play Time:	32.232s
Average time:	8.058s
Median time:	6.671s
Standard deviation:	4.65s

Statistics



Tuteurs



M. Didier Schwab



M. Jordan Arrigo

Plannings

Planning de travail prévu (détaillez par période de 1 à 2 semaine(s) en précisant les dates)	
Période	Travail à réaliser
15/04-19/04	Initiation au projet GazePlay (lecture du code et découverte de l'existant)
22/04-03/05	Listing des bugs existant + fonctionnalités manquantes entre la version Linux et Windows
05/05-24/05	Correction et ajout de fonctionnalité pour la version Linux
27/05-01/06	Préparation du rapport préliminaire
03/06-07/06	Préparation du mémoire de stage
10/06-14/06	Amélioration de la version Linux
17/06-21/06	Soutenance de Stage + mise à jour du guide utilisateur de Gazeplay (Linux)
24/06-05/07	Résolution d'"issues" + Correction de bug
15/04-05/07	Révision de "Pull Request" Github jusqu'à validation (Merge)

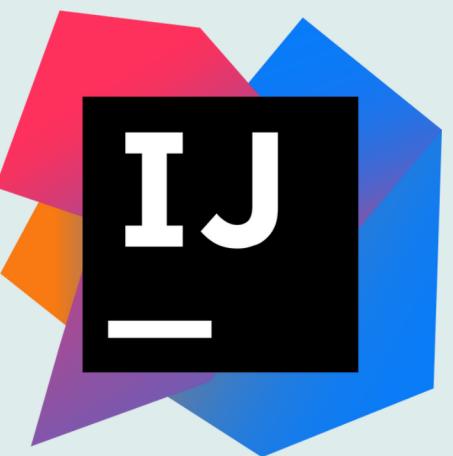
Planning de travail prévu (détaillez par période de 1 à 2 semaine(s) en précisant les dates)	
Période	Travail à réaliser
15/04-19/04	Initiation au projet GazePlay (lecture du code et découverte de l'existant)
22/04-03/05	Correction des bugs et fonctionnalités manquantes entre Linux et Windows
05/05-24/05	Ajout d'un nouveau jeu
27/05-01/06	Préparation du rapport préliminaire
03/06-07/06	Préparation du mémoire de stage
10/06-14/06	Préparation de la soutenance
17/06-21/06	Soutenance de Stage + mise à jour du guide utilisateur de Gazeplay (Linux)
24/06-05/07	Résolution d'"issues" + Correction de bug
15/04-05/07	Révision de "Pull Request" Github jusqu'à validation (Merge)

Plannings

Optimiser/Améliorer la version Linux

Créer un nouveau jeu

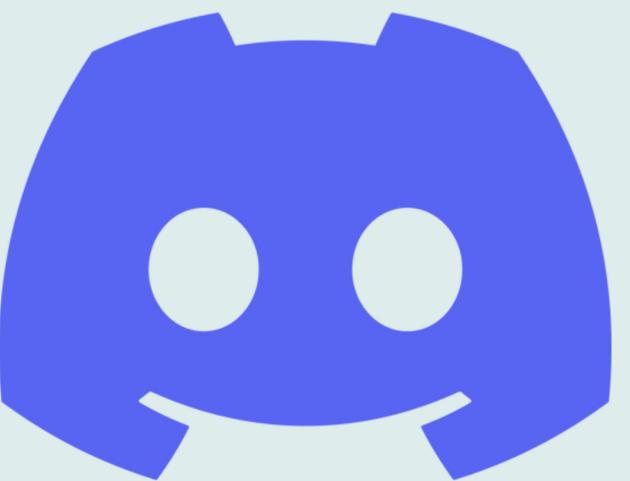
Outils techniques



Outils techniques



Gestion de projet



Optimiser/Améliorer la version Linux



TrainSwitches

```

1 + package net.gazeplay.games.trainSwitches;
2 +
3 + public enum TrainColors {
4 +     BLACK("black"),
5 +     BROWN("brown"),
6 +     DARKBLUE("darkBlue"),
7 +     DARKGREEN("darkGreen"),
8 +     GREEN("green"),
9 +     GREY("grey"),
10 +    LIGHTBLUE("lightBlue"),
11 +    ORANGE("orange"),
12 +    PINK("pink"),
13 +    PURPLE("purple"),
14 +    RED("red"),
15 +    WHITE("white"),
16 +    YELLOW("yellow");
17 +
18 +    TrainColors(final String color){
19 +        }
20 +
21 +    }

```



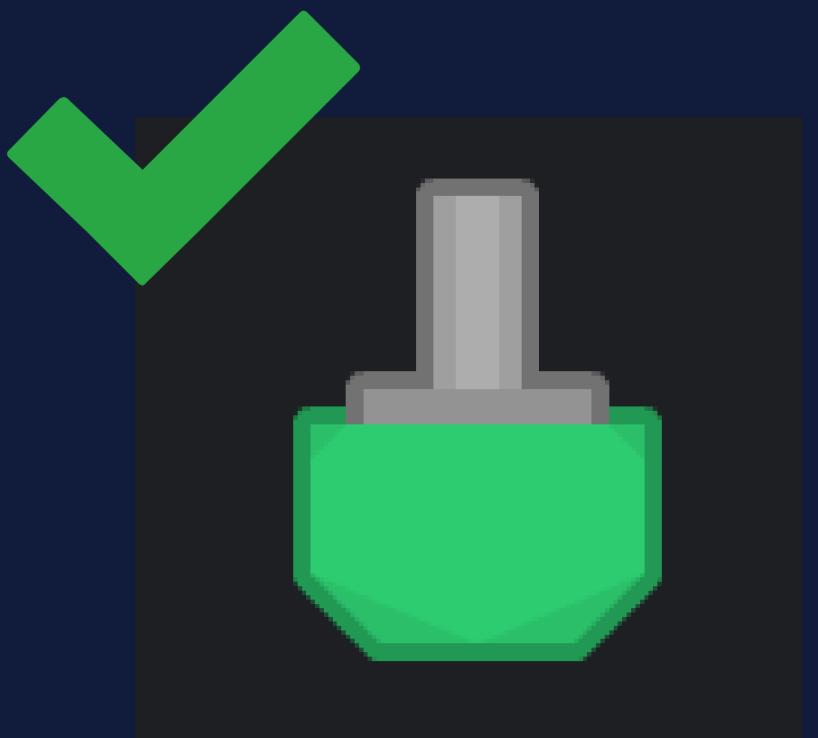
```

5     public enum TrainColors { 29 usages ± HugolinBouhineau +1
6         BLACK("black"),
7         BROWN("brown"), 1 usage
8         DARKBLUE("darkBlue"), 1 usage
9         DARKGREEN("darkGreen"), 1 usage
10        GREEN("green"),
11        GREY("grey"), 1 usage
12        LIGHTBLUE("lightBlue"), 3 usages
13        ORANGE("orange"),
14        PINK("pink"), 2 usages
15        PURPLE("purple"), 2 usages
16        RED("red"),
17        WHITE("white"),
18        YELLOW("yellow");
19
20        private final String color; 2 usages
21
22        > TrainColors(final String color) { this.color = color; }
23
24
25        public String getColor() { ± lynir
26            return color;
27        }
28    }
29

```

TowerDefense

```
basicTowerImage = new Image( s: "data/towerDefense/images/basicTower.png");
```

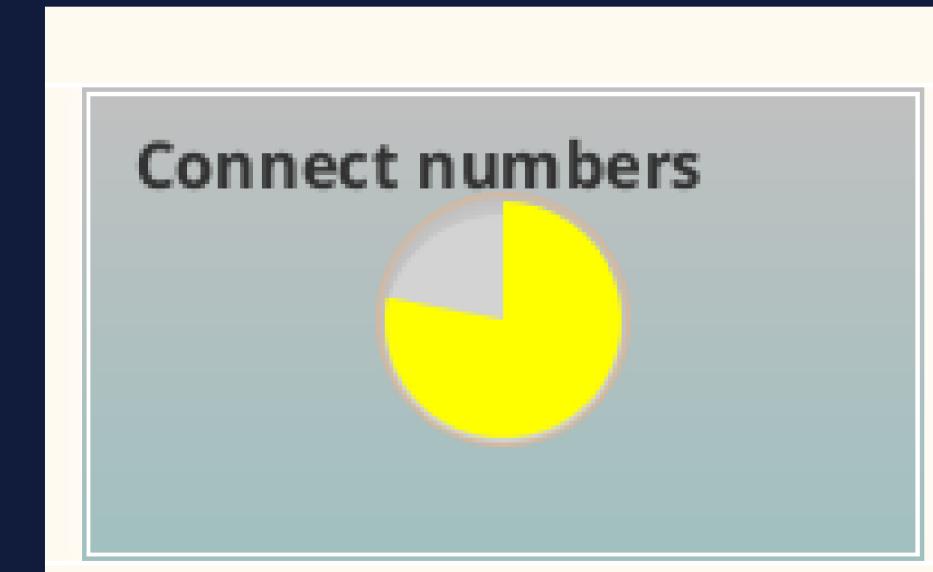
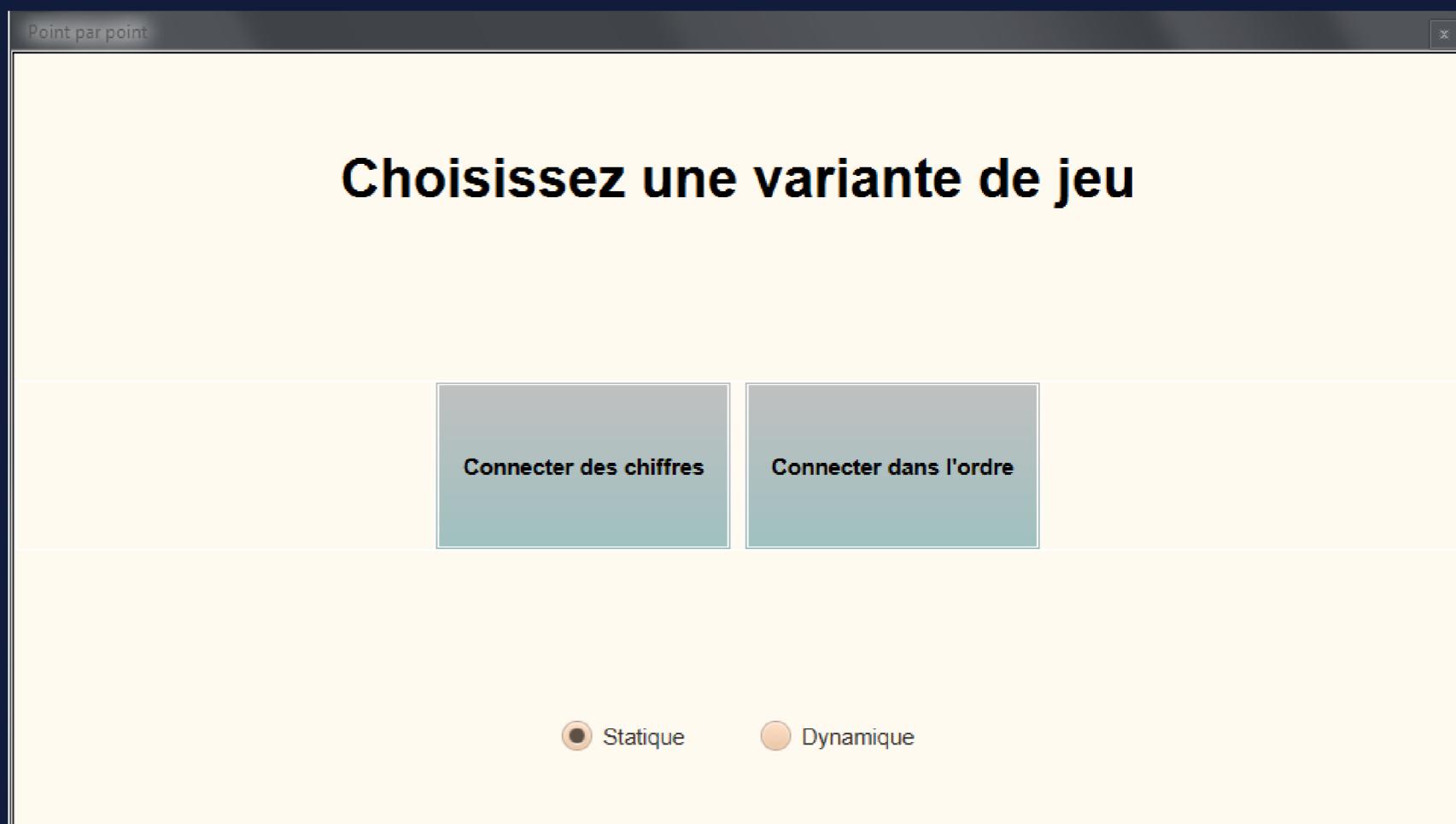


basicTower.png

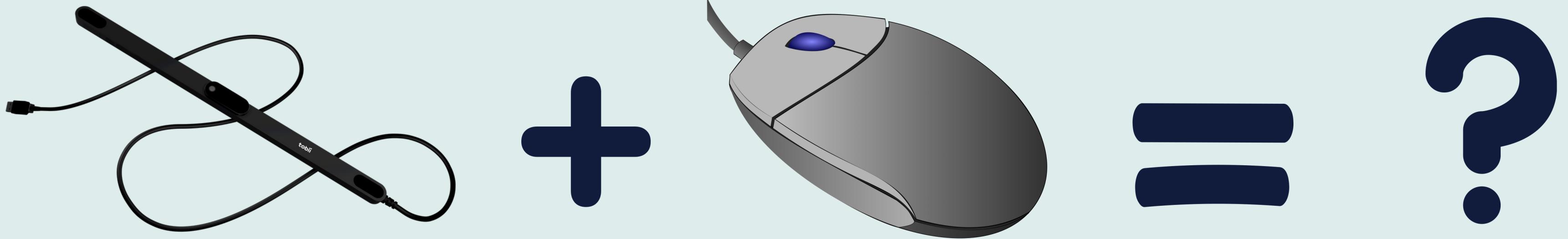


basictower.png

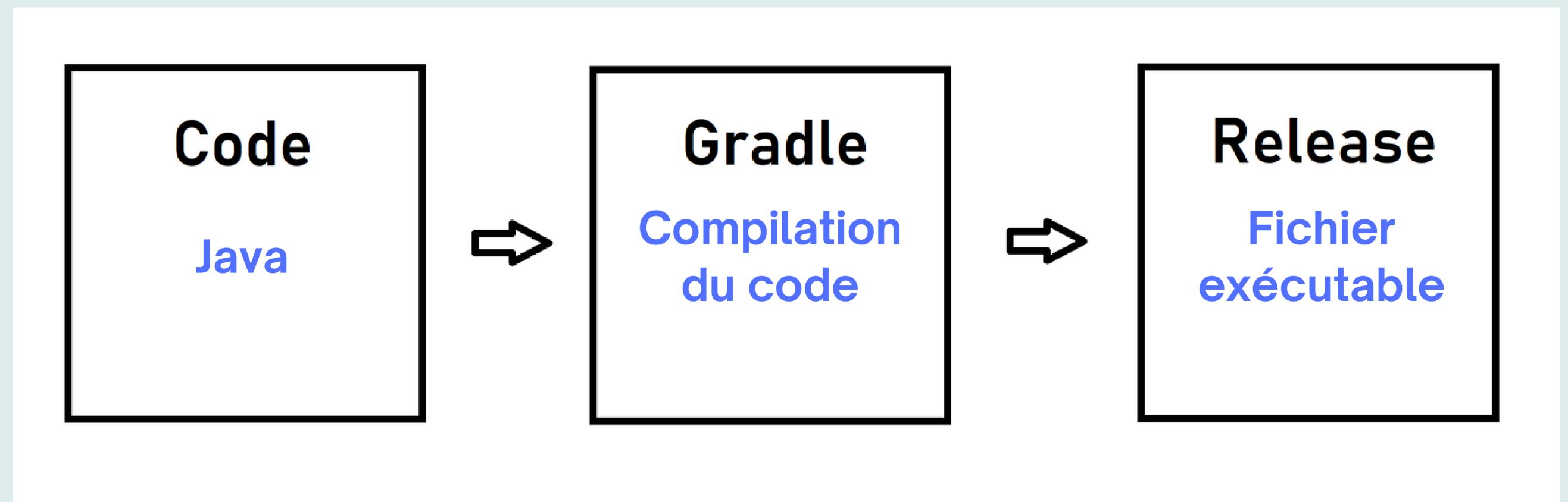
Eye-tracker sur le menu principal



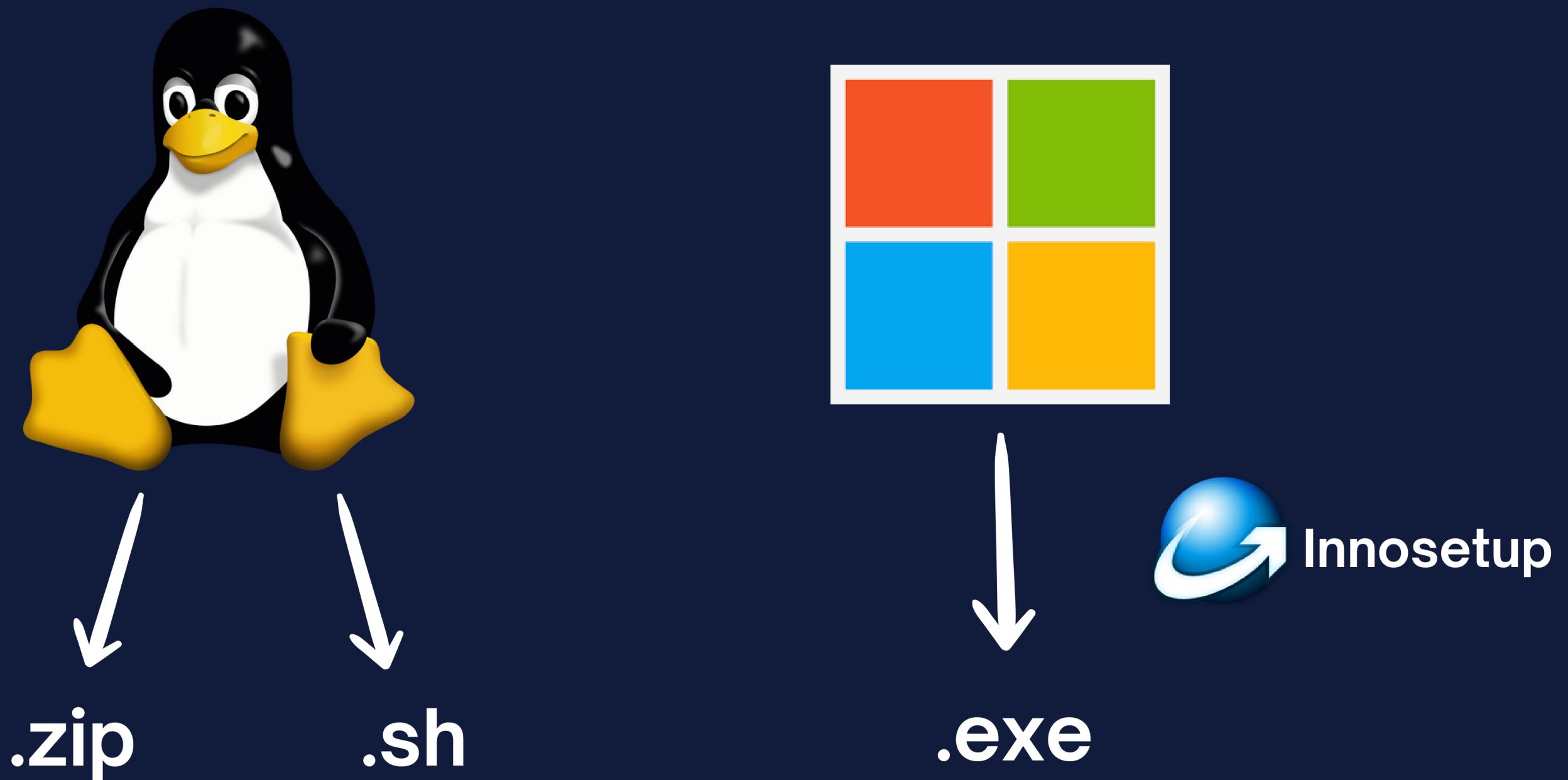
Eye-tracker sur le menu principal



Releases

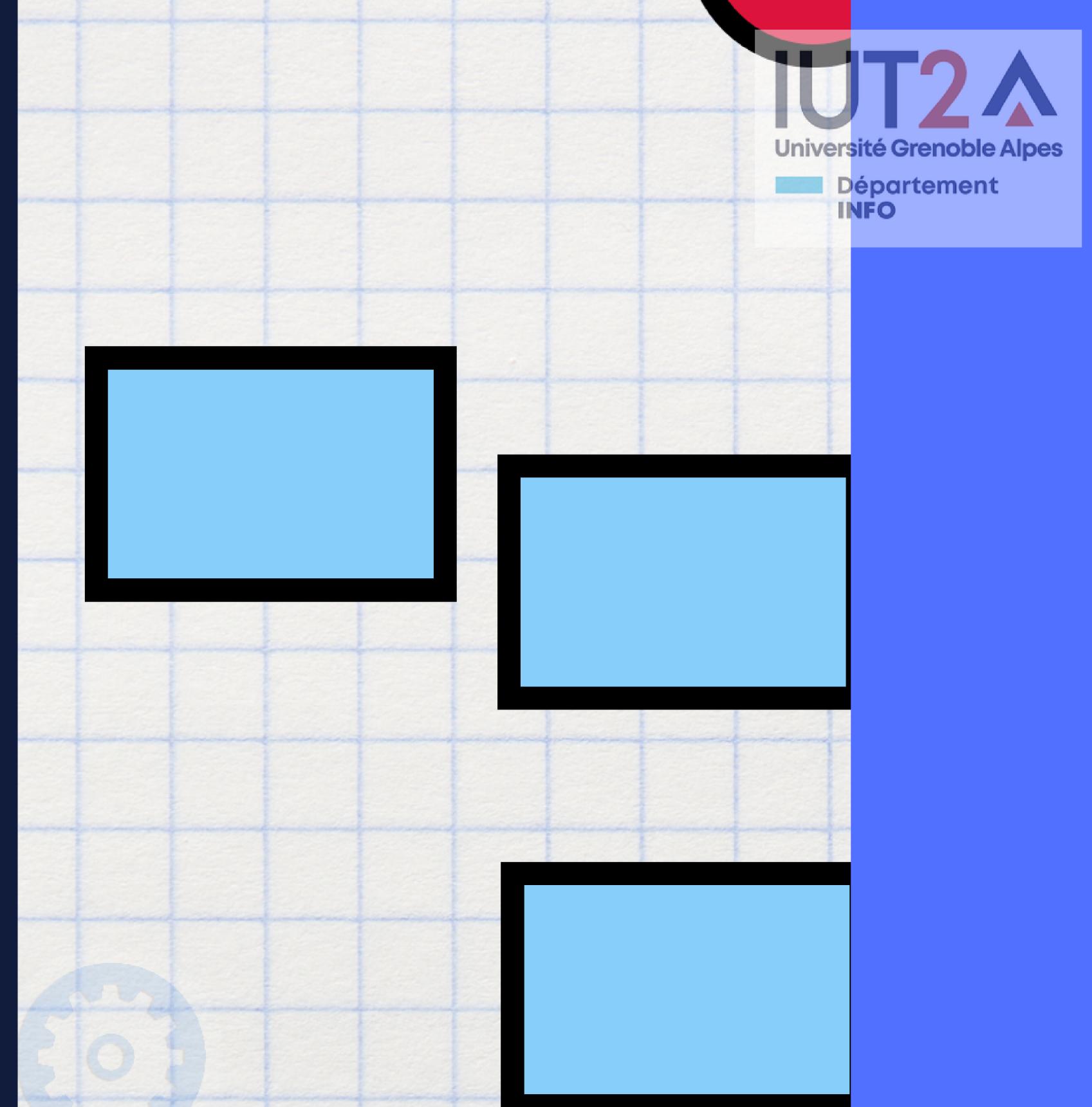


Releases



Réalisations : Nouveau jeu

Création d'un nouveau jeu : OddShapes



Idée de base

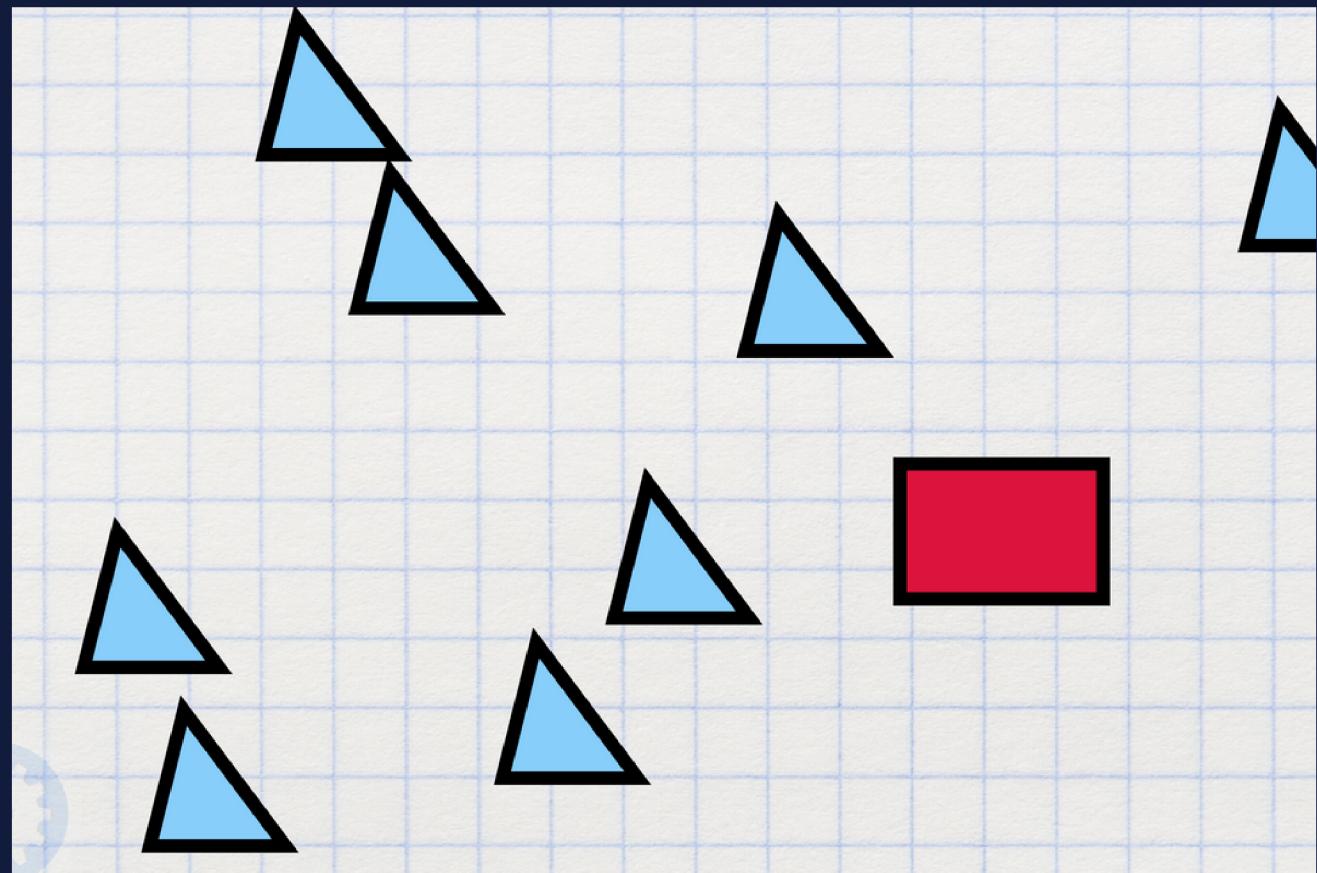
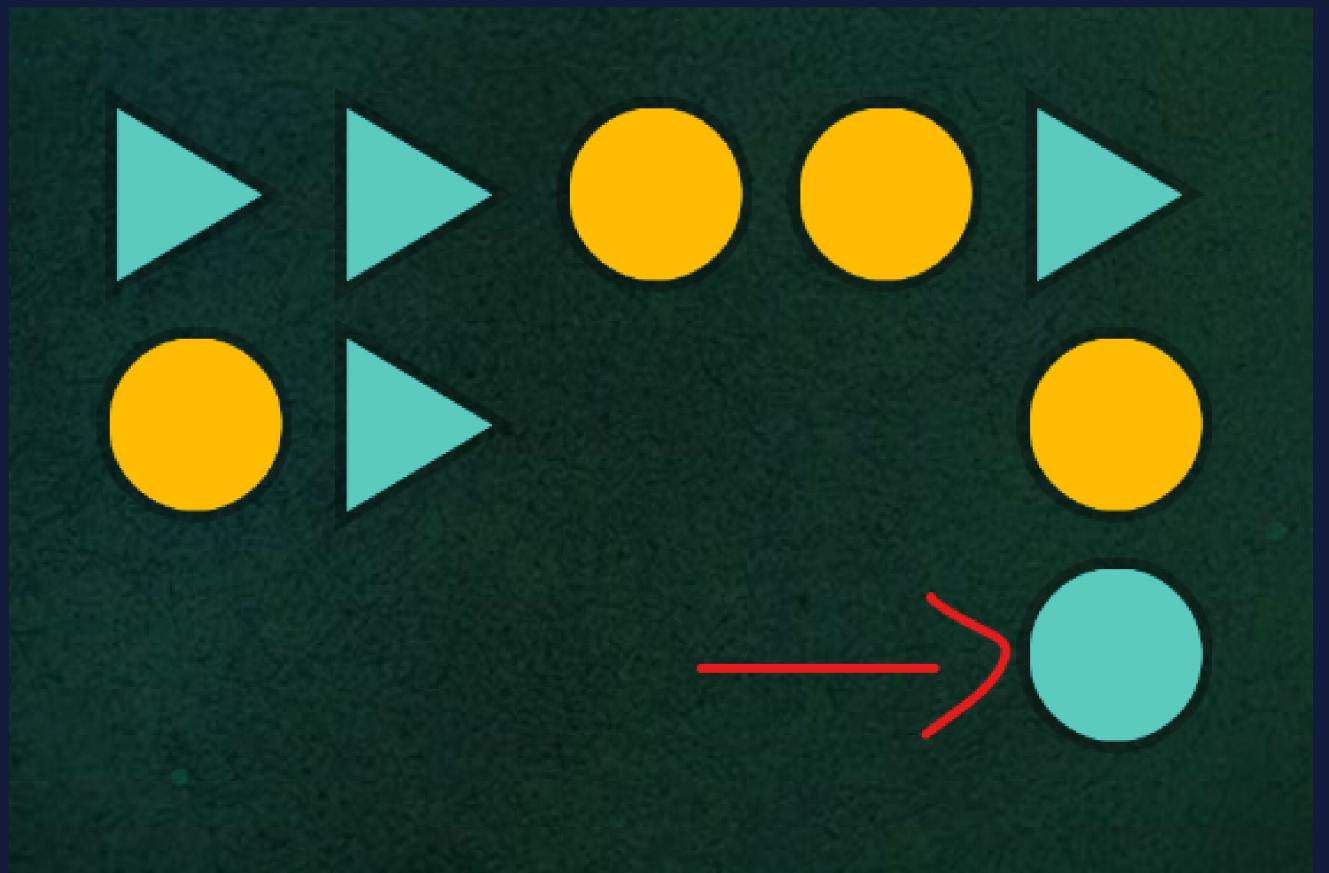
Game idea: Find the odd one out #1697

 Open HugolinBouhineau opened this issue on Jun 23, 2023 · 0 comments

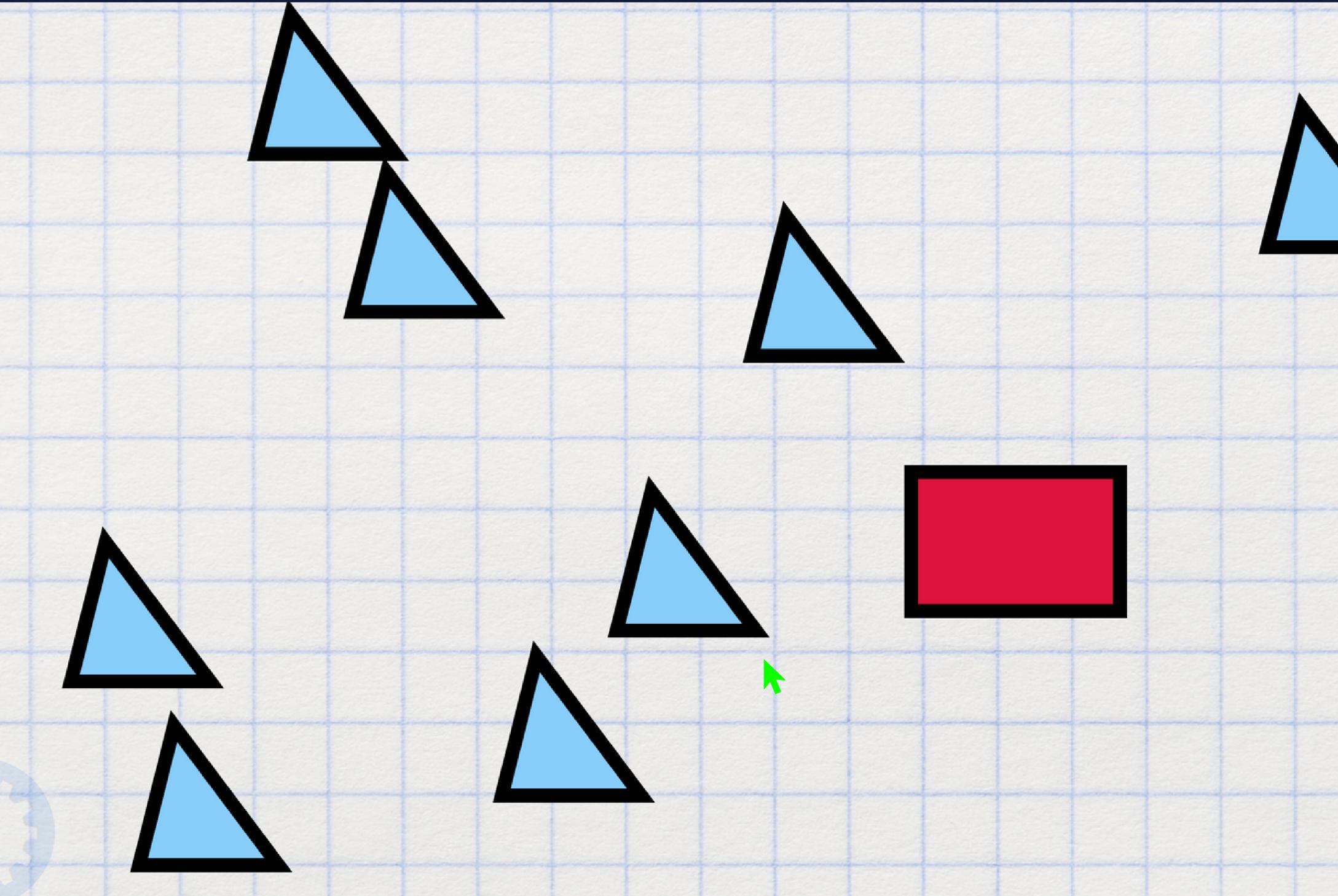
 HugolinBouhineau commented on Jun 23, 2023 Contributor ...

There is multiple shapes with different shape, size, color, pattern, orientation, movement etc...
Each shape except one is in a group of shape that have the same attributes. You must find the shape that is alone.
(from the website <https://www.lumosity.com/fr/brain-games/>)

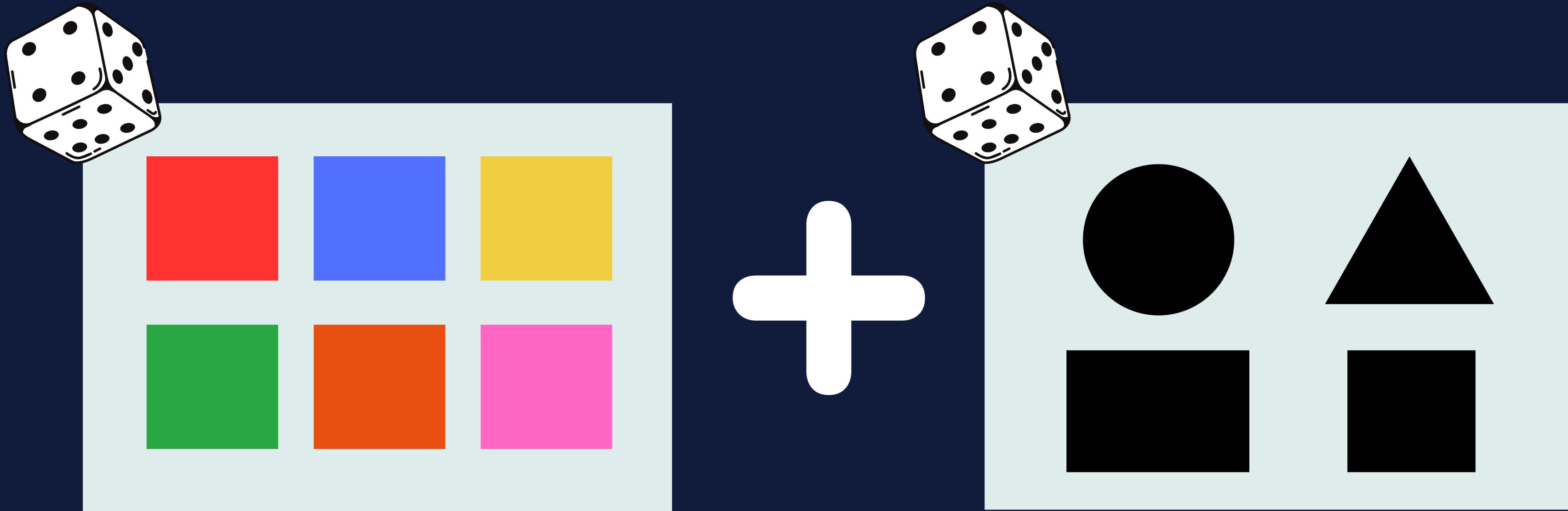
Interface graphique



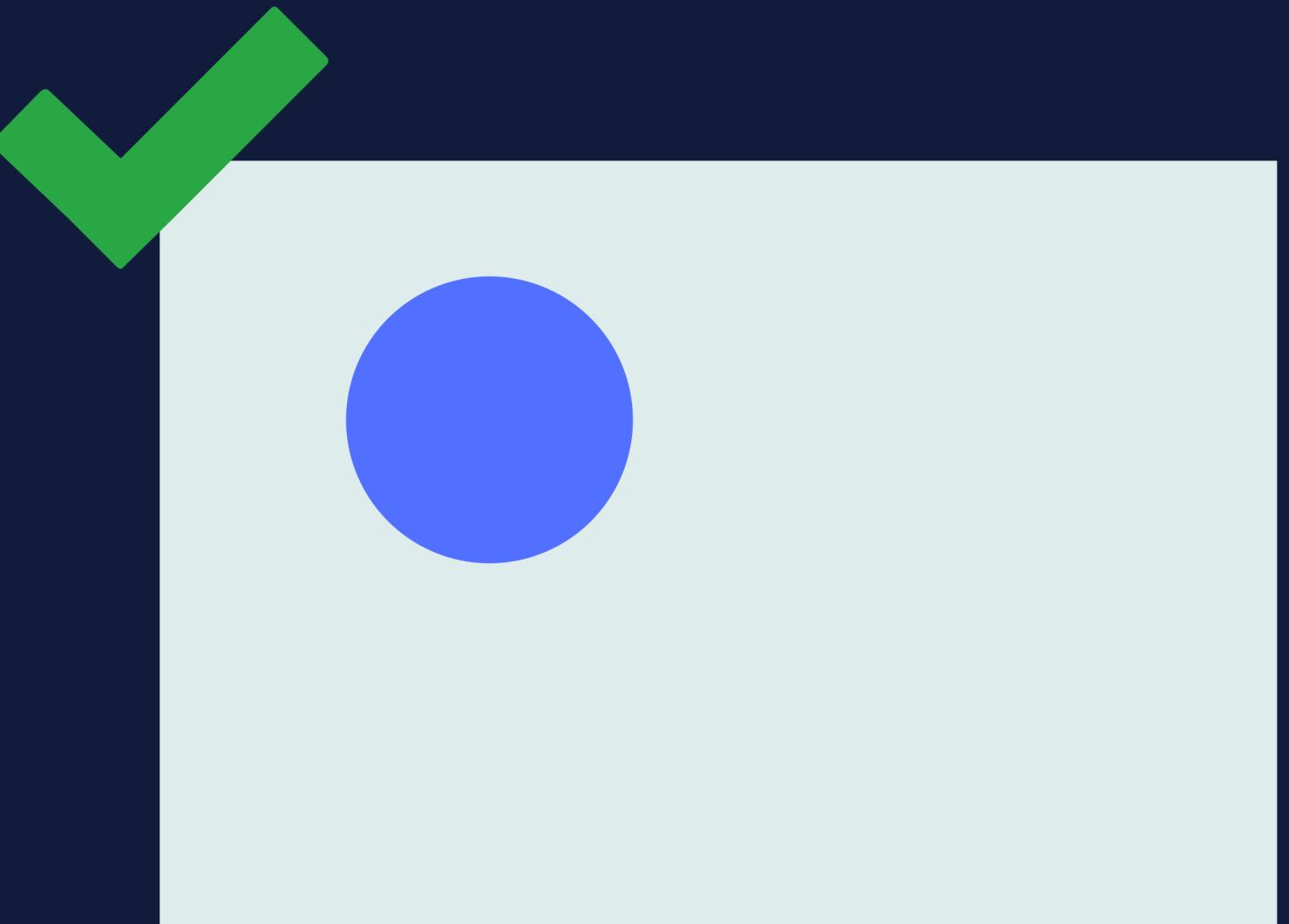
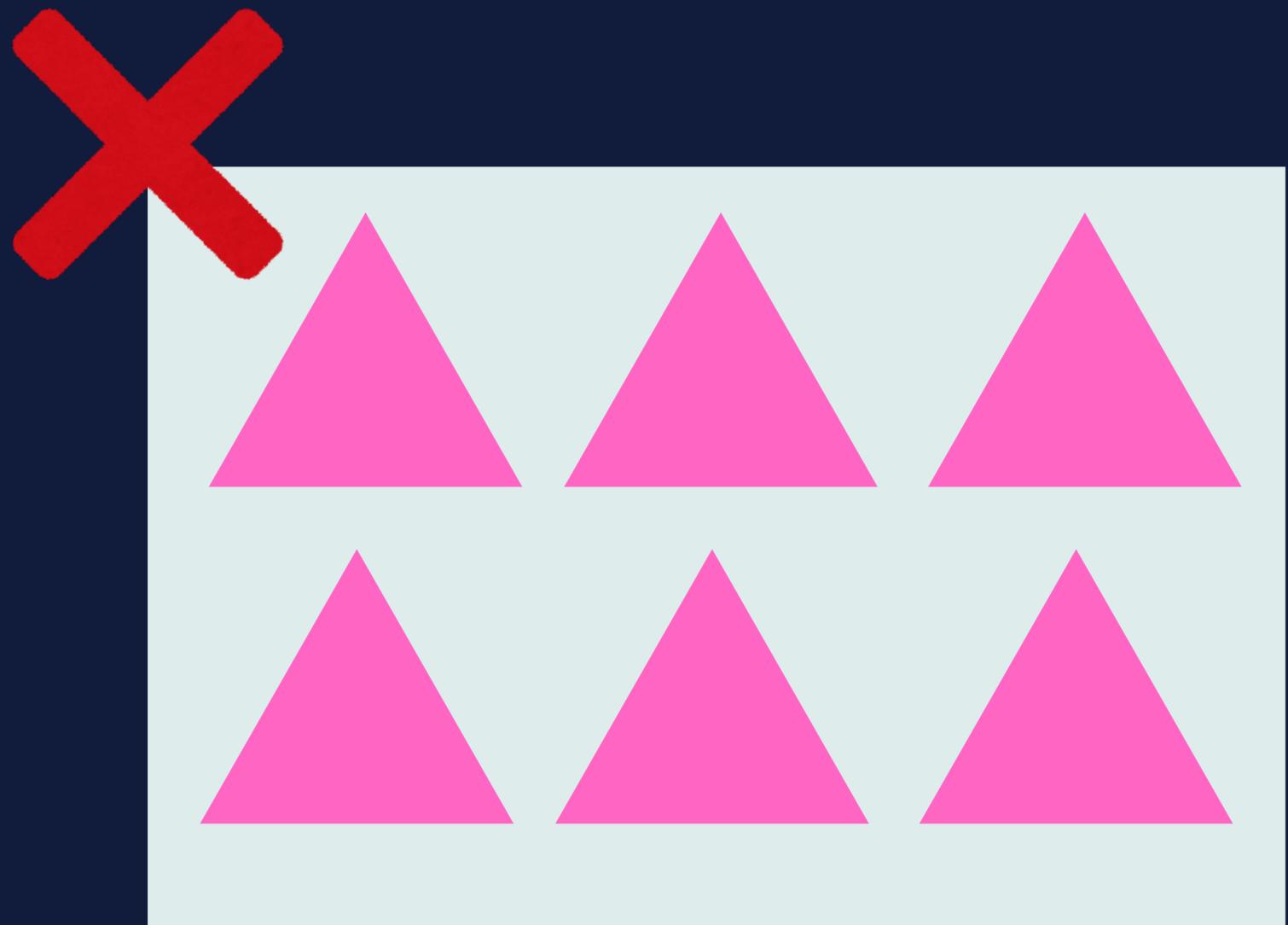
Interface graphique



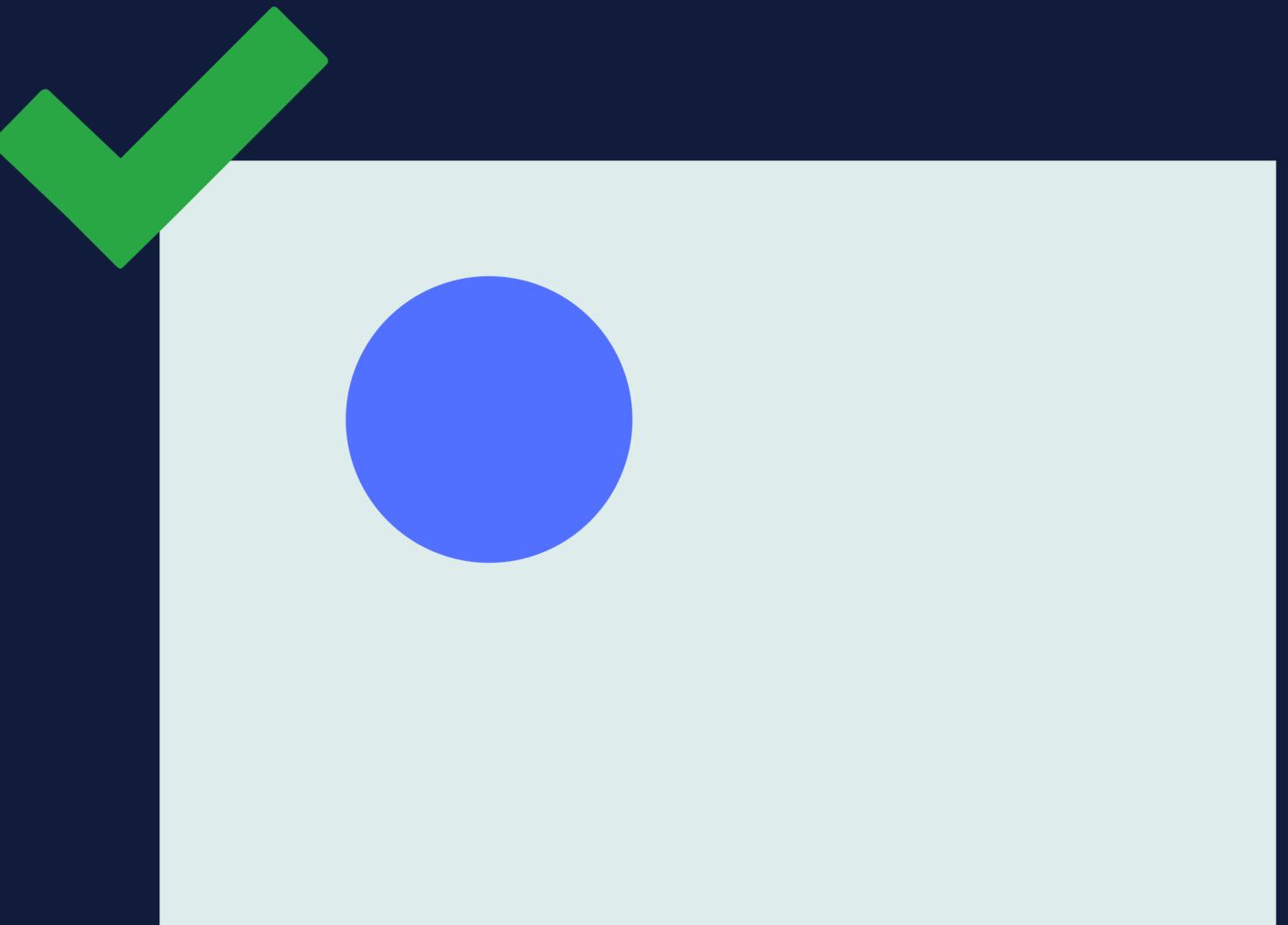
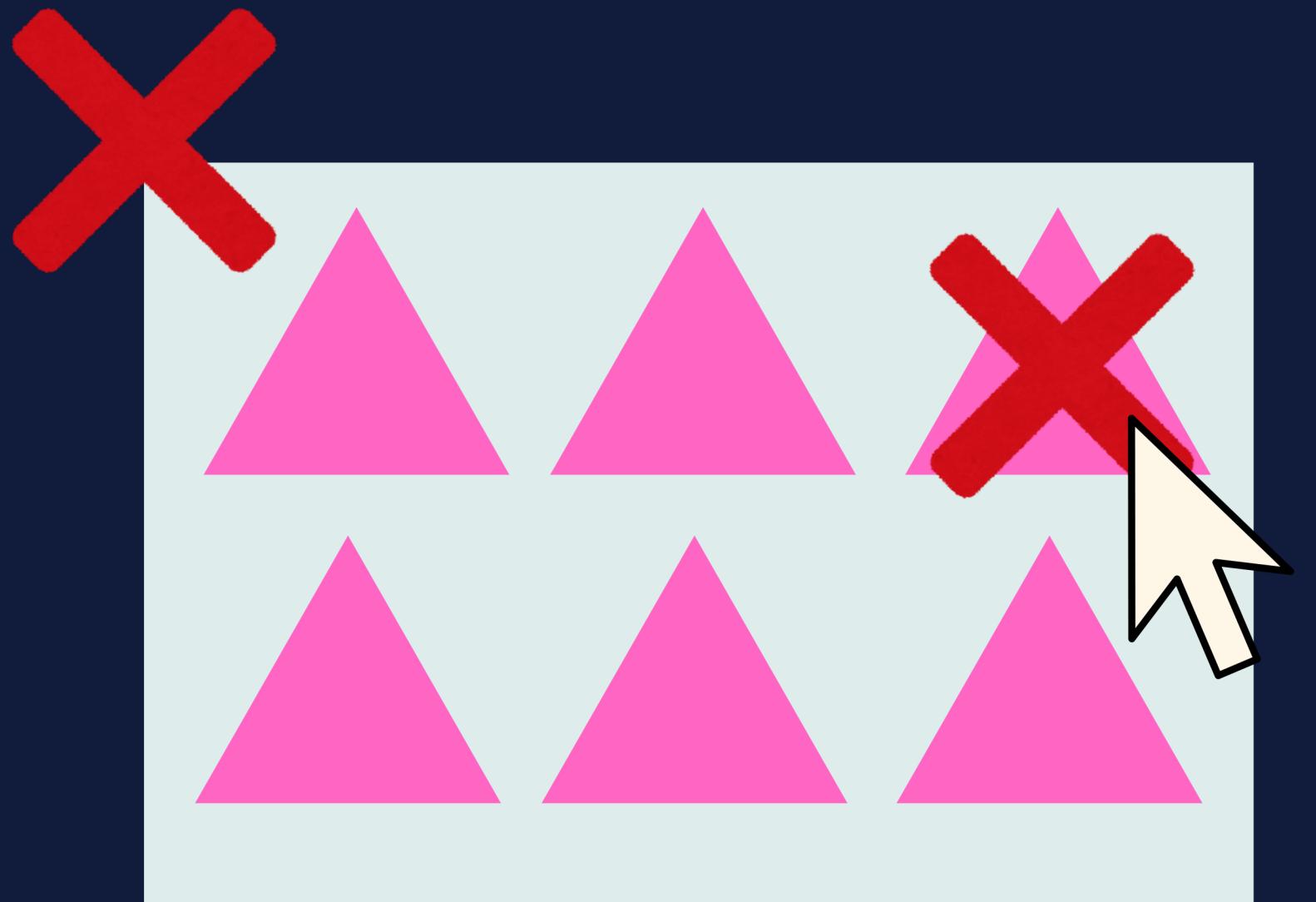
Fonctionnement



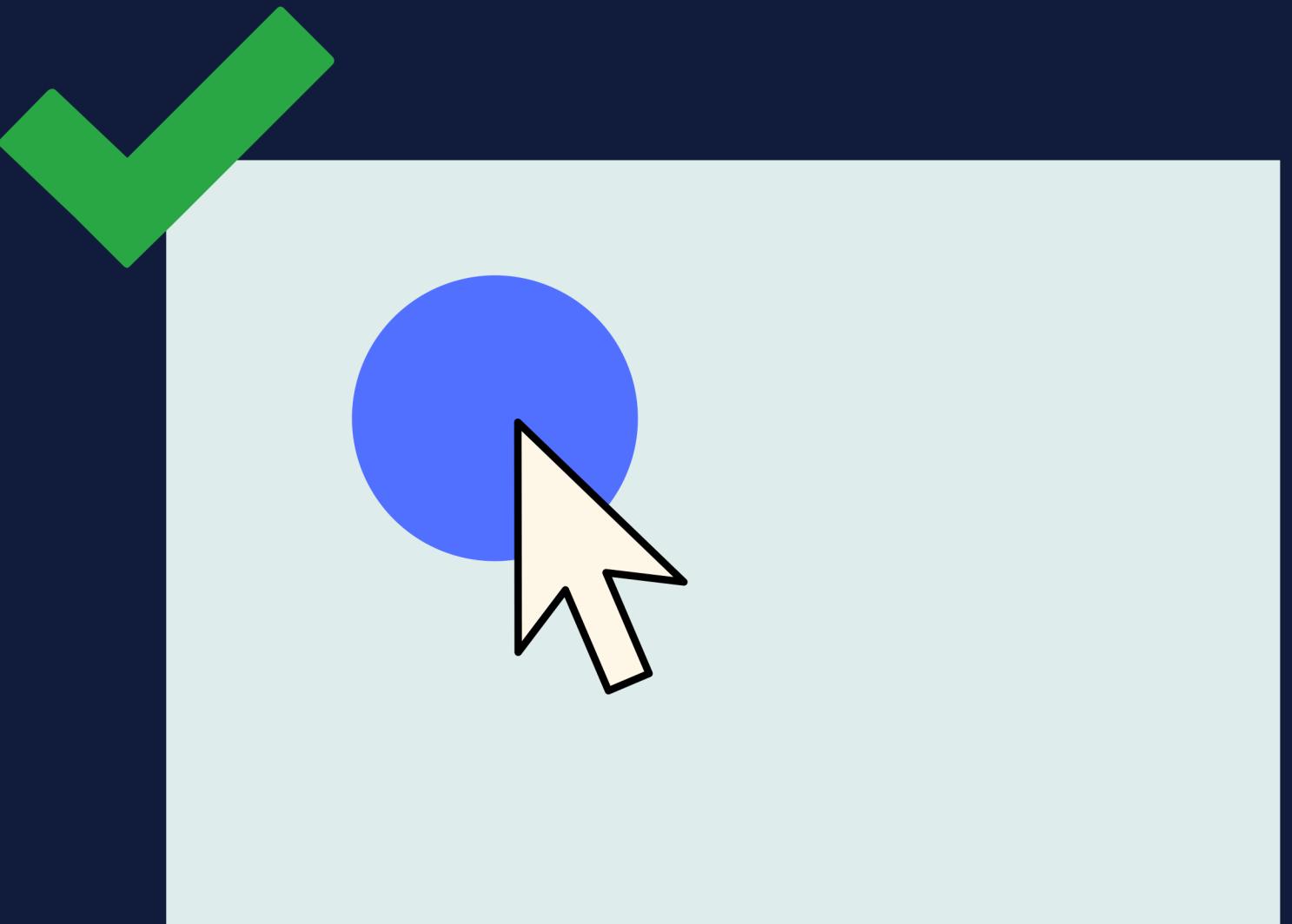
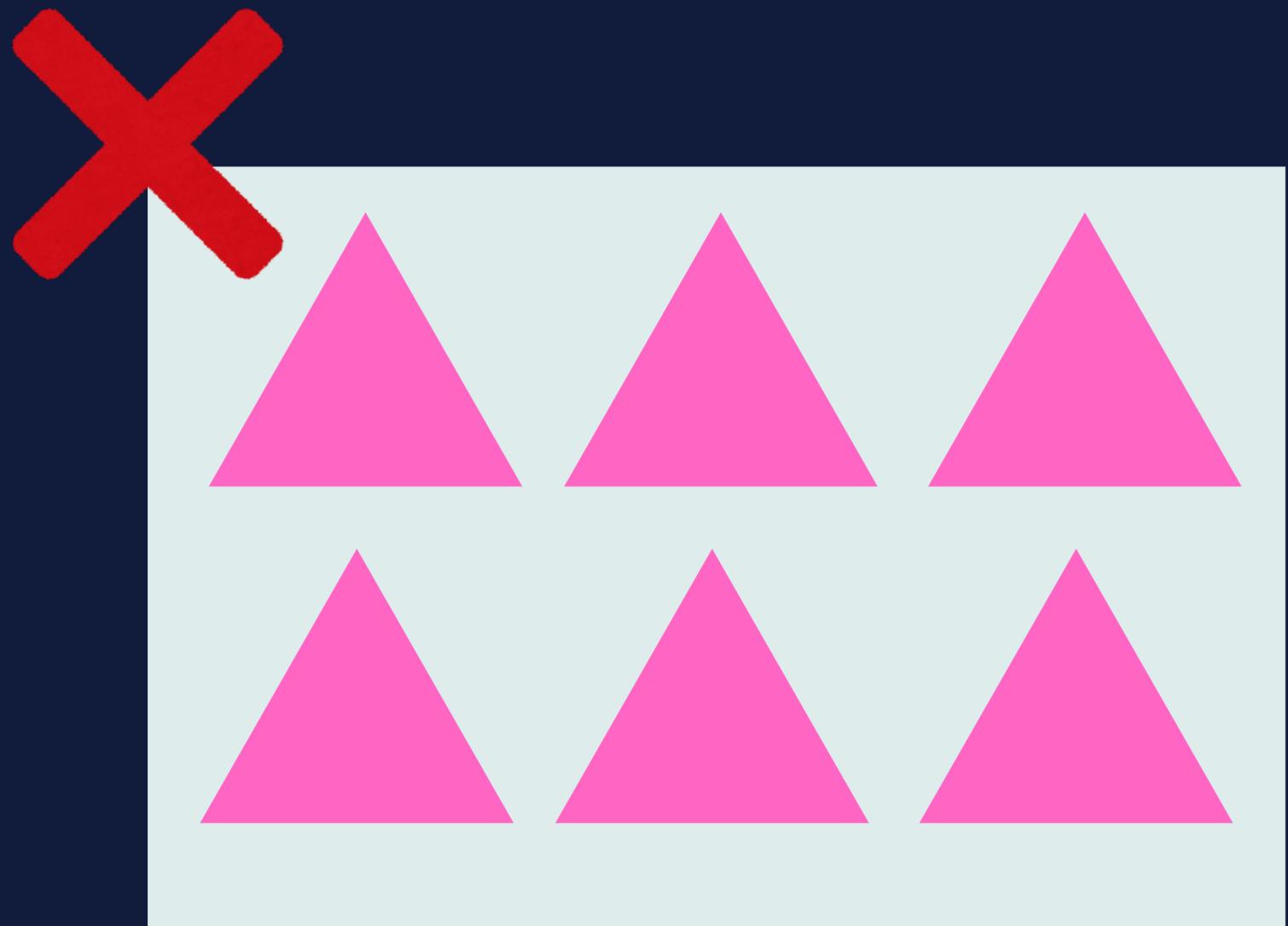
Fonctionnement



Fonctionnement



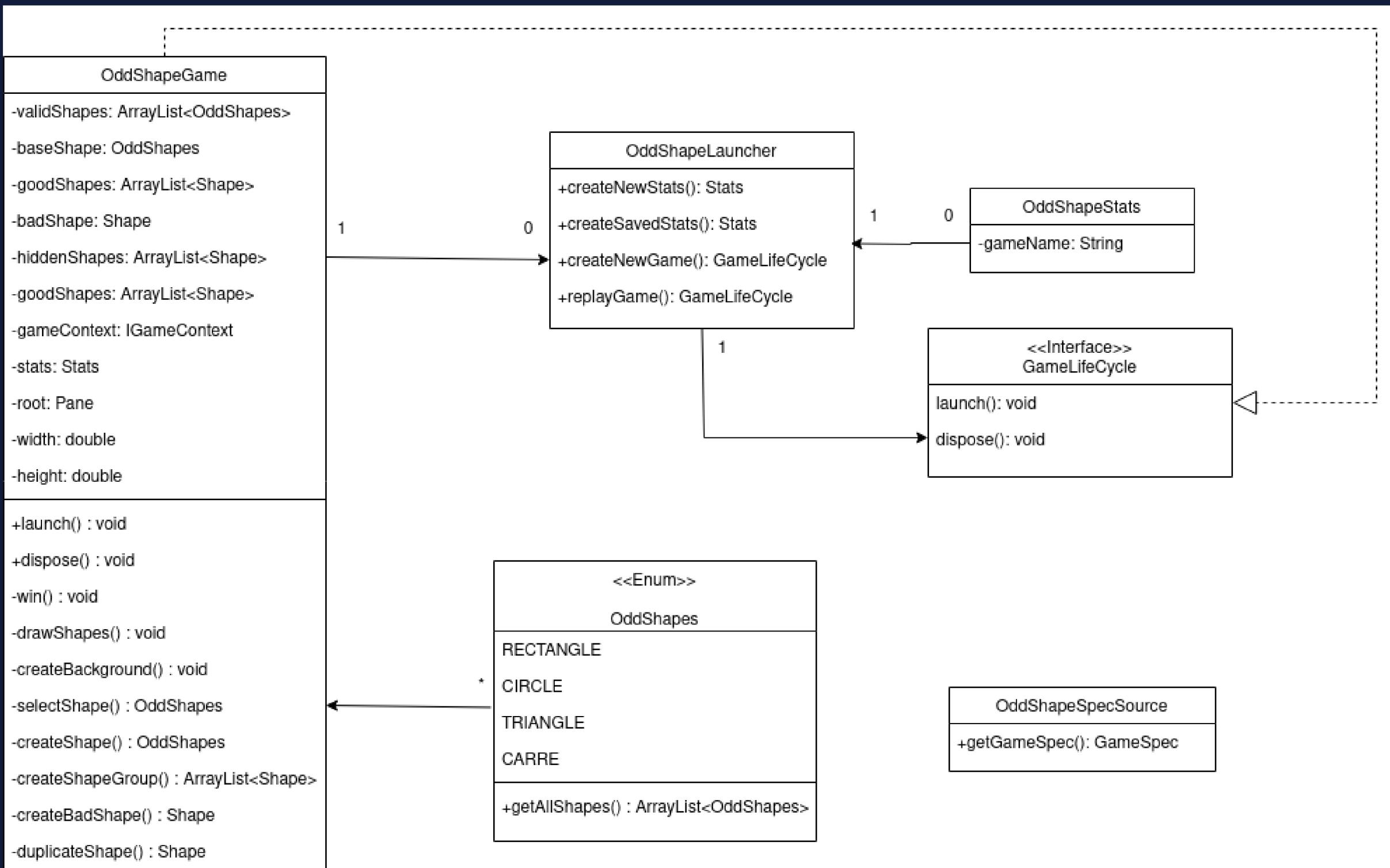
Fonctionnement



Cycle de vie



Vision d'ensemble



Travail fait

- Jeux fonctionnels sous Linux
- Nouveau mini-jeu OddShape
- Traductions

Travail restant

- Implémentation de l'eye-tracker sur OddShape
- Implémentation d'un système de niveaux

Difficultés

- Pilotes de l'eye-tracker sous Linux
- Intégration de l'eye-tracker au menu principal

Apports

- Travail en équipe, utilisation de GitHub
- Mobilisation des connaissances d'IHM
- Nouvelles compétences en Java apprises

Statistiques

~500 lignes de code
15 commits

8 classes modifiées/créées

Conclusion

Merci!