

Collaboration sur le projet InterAACtionBox

Par: Arnone Vincent Tuteur: Schwab Didier 30/08/2021



Sommaire

- L'entreprise : L'équipe et le projet
- Logiciels existant
- Mon Travail dans l'équipe
- Organisation, qualité et risques
- Démonstration
- Conclusion

Laboratoire informatique de Grenoble (LIG)

- Recherche en informatique



- Équipe : GETALP (groupe d'étude pour la traduction automatique et le traitement automatisé des langues et de la parole)



Objectif de GETALP

- Aider les personnes en situation de polyhandicap

- Créer l'InterAACtionBox avec différents logiciels à l'intérieur :
 - GazePlay
 - Augcom
 - VisualSceneDisPlay

Les logiciels existant







Quel a été mon travail dans l'équipe

- Ajouter des fonctionnalités aux logiciels

- Fixer les bugs présents dans tous les logiciels



Problèmes techniques

- Apporter de nouvelles fonctionnalités dans les logiciels existant

- Fixer tous les bugs existants

Contraintes techniques

- Quelques contraintes dans gazeplay et augcom
 - augcom : licence libre de droit
 - gazeplay : modération de la difficulté dans nos jeux

- Pour augcom : les images doivent être libres de droits

- Pour gazeplay : on a une liste de jeux que l'on peut créer

Choix techniques

- Utilisation de framework

- Utilisation de base de donnée locale

- Utilisation d'images libres de droits



Risques



- Choisir des images non libres

- Nouveaux bugs dans les fonctionnalités implémentées

Problèmes rencontrés

- Apprentissage de nouvelles technologies

- Manipulation de nouveaux outils

Organisation

- Méthode incrémentale



Planning

- Gestion du travail en fonction de la priorité des tâches :
 - Fonctionnalité demandée
 - Fonctionnalité contenant un bug

Gestion de la qualité

- Facteurs de qualité : Maintenabilité , Testabilité, Correction, Flexibilité

- Les outils utilisés : Graddle, Git, IntelliJ, Jasmine et Karma

Démonstration

Conclusion

- Ce que j'ai pensé de mon stage

- Remerciements

Merci de votre attention