Responsable ISIMA : **Alexis Plantin Année 2016 – 2017**



**I**nstitut **S**upérieur d’**I**nformatique, de **M**odélisation et de leurs **A**pplications

Campus des Cézeaux

1 rue de la Chébarde

TSA 60125

CS 60026

63 178 Aubière CEDEX

Rapport d’ingénieur

Développement rapide d’applications

Filière : Génie Logiciel et Systèmes Informatiques

Projet TaskOverflow Développement d’une application Grails type StackOverflow

*Présenté par :* **Benoît GARÇON**

Table des figures et illustrations

[Figure 1 - Architecture générale 2](#_Toc472968239)

Table des matières

[Table des figures et illustrations i](#_Toc472968240)

[Table des matières ii](#_Toc472968241)

[Introduction 1](#_Toc472968242)

[Chapitre 1 : Spécifications générales du projet 2](#_Toc472968243)

[Chapitre 2 : Technologies utilisées 3](#_Toc472968244)

[Chapitre 3 : Spécifications détaillées 4](#_Toc472968245)

[Chapitre 4 : Maquette visuelle 5](#_Toc472968246)

Introduction

Dans le cadre de notre projet de troisième année, nous souhaiterions développer une application Android s’inspirant de la carte du maraudeur de Harry Potter. L’objectif serait de pouvoir parcourir en mode réalité augmentée ou virtuelle l’ISIMA en ayant la position et les déplacements des utilisateurs. Concernant la partie réalité virtuelle nous pouvons nous procurer un casque dans un second temps pour augmenter l’immersion.

On peut à tout cela ajouter des objectifs secondaires comme un pathfinding vers d’autres utilisateurs, ou bien encore des invitations à des points de rendez-vous.

# Spécifications générales du projet

L’architecture du projet peut être envisagée comme dans la figure 1.



Figure 1 - Architecture générale

# Technologies utilisées

# Spécifications détaillées

# Maquette visuelle