

Cahier des charges

Sujet

Création d'un programme en utilisant la librairie [OpenCV](#).

But

Réaliser un programme qui permet de détecter un objet précis dans le jeu vidéo [Minecraft](#). Dans ce projet, le programme doit détecter des arbres oak-tree dans une image [Minecraft](#) d'un paysage.

Spécifications

Restrictions

Utilisation obligatoire de [OpenCV](#).

Réaliser un planning du projet sur les 5 semaines.

Utilisation du serveur Git obligatoire. Avec au moins une branche "Développement". ([Lien du répertoire](#))

Suivi de projet en Kanban et utilisation de la méthodologie agile. ([Lien suivi de projet](#))

Environnement

Langages de programmation

Python3 ([OpenCV](#), [Matplotlib](#))

Système d'exploitation et environnement

Développement sur Windows 10. (Visual Studio Code)

Test de programme sur [Google Colab](#).

Versionning et documentation

- GitHub
- Google Doc

Livrable

Fichier zip du projet provenant directement du répertoire GitLab.
Documentation et poster au format pdf.

Planning

LUN. 22	MAR. 23	MER. 24	JEU. 25	VEN. 26	SAM. 27	DIM. 28	LUN. 1 MARS	MAR. 2	MER. 3	JEU. 4	VEN. 5	SAM. 6	DIM. 7
Réaliser la documentation													
Réaliser le cahier des charges					Mise en place du GitLab								
Réalisation du journal de bord													
					Réalisation du poster								
						Réaliser un bilan personnel							
						Faire un diagramme du programme							
							Préparation de la présentation						

[Lien du planning](#)