* Récupération de la position de la main grâce au Quest
  + Méthode de récupération
    - Possible de les récolter (Fonctionne jusqu’à 100Hz, pas testé plus rapide mais déjà 2Mo pour 10 secondes) en local sur le casque et puis de les transférer sur un pc grâce au cable USBc.
    - Librairie Wifi pas assez à jour. Cela pourrai demander de la modifier beaucoup pour que cela fonctionne <https://github.com/handzlikchris/Unity.QuestRemoteHandTracking>
    - Transfert direct des données grâce au QuestLink peut être possible mais pas avec ma carte graphique.
  + Données récoltées
    - La position de chaque articulation de la main (pas encore attribué chaque valeur à une articulation)
    - La position des mains dans l’espace
    - La confiance sur la qualité de la prédiction (possible de la trouver pour chaque doigt séparément)
    - Le timestamp à partir du déput de l’enregistrement
    - La validité des données selon le quest
  + Possible d’établir une connexion wifi (socket) entre le casque et un pc pour gérer l’enregistrement depuis l’extérieur: <https://gist.github.com/danielbierwirth/0636650b005834204cb19ef5ae6ccedb>
* Synchronisation des données entre le Quest et Delsys : 2 possibilités
  + Choix 1: Lancer l’enregistrement des 2 en même temps et trouver le délais de transmission et de démarrage des 2 enregistrements
    - Avantages: facile à faire
    - Désavantages: pas certain de la qualité de la synchronisation, surtout si les 2 systèmes ne donnent pas de données à la même fréquence
  + Choix 2: Utiliser un trigger pour synchroniser les données <https://www.researchgate.net/post/How_can_I_synchronize_EMG_and_acceleration_data>
    - Avantages: permet de parfaitement synchroniser les données
    - Désavantages:
      * Pas de boutons trigger directement présent sur le quest ni sur le delsys donc difficile à mettre en place
    - Possibilité:
      * “sacrifier” un des capteurs EMG en ne le placant pas sur le bras du sujet. Ce capteur servirait alors de trigger. En le touchant, cela devrait créer un pic de données.
      * Si on place ce capteur de manière à trouver le moment du trigger en fonction de la position de la main depuis le Quest, on doit pouvoir synchroniser les données. Malheureusement, c’est un peu du bricolage.