



ÉQUIPE MINIZZA

Rapport

PLD GHOME

H4111 :

Quentin BONNET
Loric BREVET
Nicolas BUISSON
Louise CRÉPET
Timothée GERMAIN
Julien ROLLET

Enseignants :

Marian SCUTURICI
Kévin MARQUET

Année scolaire 2013 - 2014

Table des matières

1	Scénario	2
2	Fonctionnalités - Cas d'utilisation	3
2.1	Un client	3
2.2	Le gérant	3
2.3	Le chef d'équipe	4
3	Architecture de l'application	6
4	Documentation du nouveau capteur	7
5	Démonstration pas à pas	8
5.1	Ajout d'un capteur	8
6	Gestion de projet	9

1 Scénario

Les possibilités offertes par le projet GHome sont immenses. La diversité des objets connectés qui nous sont fournis (capteurs de température, d'ouverture de porte, interrupteurs, tablettes, robot kinect) nous donne de **nombreuses** options quant à leur utilisation dans le domaine de la domotique. Mais nous ne prétendons **pas tous** les utiliser.

Nous ne pouvons pas nous limiter, nous contraindre à intégrer tous ces éléments au détriment d'une **réelle idée**, réfléchie et implémentée en profondeur.

C'est dans cette optique que l'équipe Minizza souhaitait avant tout adopter **un axe**, un point de vue **original** sur ce projet, qui nous enthousiasmerait et nous pousserait à aller au bout de notre projet, avant de se poser la problématique du choix de tel ou tel objet à utiliser.

C'est alors que nous est venu l'idée de la gestion d'une **arène de lasergame**. Cette idée découle du jeu *Natural Selection 2*, un jeu de tir multijoueur dont la différence avec les principaux jeu du genre en fait l'attrait principal.

Il y a deux rôles essentiels dans chaque équipe strictement différents : celui de combattant, sur le terrain, **et celui de stratège**, qui a des informations supplémentaires que n'ont pas ses coéquipiers (position des ennemis repérés, direction de déplacement de ceux-ci, possibilité de construire des tours de défense, etc...).

Il voit ce que ne peuvent voir les autres, et peut alors à lui seul établir une stratégie et **relayer l'information** en fonction de celle-ci.

Ceci nous semblait être un angle particulièrement intéressant : il s'agissait d'**augmenter les possibilités** d'un jeu extrêmement populaire de nos jours, de le transformer afin de le rendre encore plus attractif et excitant.

Nous avons alors réfléchi à la manière d'utiliser les différents capteurs pour rendre possible notre solution. De nombreuses idées ont directement découlé de notre choix de scénario en considérant les objets proposés : des **interrupteurs** pour mettre en place des plaques de pression afin détecter le passage de joueurs dans des couloirs, des **capteurs de présence** pour détecter les participants désireux de rester cachés en certains endroits de la carte, des capteurs de porte.

Nous utiliserons aussi des **actionneurs** (essentiellement des prises de courant pilotables) à des fins diverses : des lumières pour éclairer une salle normalement sombre, des machines à fumée pour faire entrer son équipe dans une pièce surveillée par l'ennemi sans pouvoir se faire tuer.

Bien évidemment, nous comptons utiliser des **tablettes** (ou tout du moins des portables) sous Android, afin de les mettre à la disposition des chefs d'équipe. Il pourrons être informés en **temps réel** de la **position** de leurs coéquipiers et de l'**activation** des différents capteurs. Enfin, ils auront la possibilité d'**activer** tous les actuateurs mis à leur disposition directement depuis la tablette.

2 Fonctionnalités - Cas d'utilisation

Afin de vous exposer plus clairement toutes les manières d'aborder notre projet, nous vous proposons de parcourir l'ensemble des cas d'utilisation mis en place lors de l'élaboration de notre solution.

2.1 Un client

Cas d'utilisation : Connexion à la plateforme

Acteur principal : tout utilisateur

Post-conditions : l'utilisateur est connecté, les différentes pages accessibles selon ses droits

Scénario principal :

1. L'utilisateur se connecte à la plateforme
2. Il se dirige vers la page "Connection"
3. Il rentre son identifiant
4. Il rentre son mot de passe
5. Il valide ses entrées

Extensions :

1. L'utilisateur rentre un mauvais identifiant / mot de passe
 - (a) L'application lui signifie son erreur
 - (b) L'utilisateur est invité à recommencer

Cas d'utilisation : Visualisation de l'état courant des capteurs et actionneurs

Acteur principal : tout utilisateur

Pré-conditions : Etre connecté à la plateforme

Post-conditions : l'utilisateur est connecté, les différentes pages accessibles selon ses droits

Scénario principal :

1. L'utilisateur sélectionne la page "Devices" de la plateforme
2. Il sélectionne un périphérique dans la liste des existants
3. Il visualise l'état du capteur, son identifiant, sa dénomination et sa position sur la carte

2.2 Le gérant

Cas d'utilisation : Ajout d'un périphérique

Acteur principal : le gérant

Pré-conditions : Etre connecté à la plateforme

Post-conditions : Le périphérique est ajouté en base avec toutes les informations récoltées

Scénario principal :

1. L'utilisateur sélectionne la page "Devices" de la plateforme

2. Il sélectionne le bouton “Add a device”
3. Il choisit dans la liste déroulante le type de périphérique à ajouter
4. Il renseigne l’identifiant “fabriquant” du périphérique (identifiant en hexa-décimal)
5. Il renseigne une dénomination pour le périphérique
6. Il choisit son emplacement sur la carte

Cas d’utilisation : Suppression d’un capteur

Acteur principal : le gérant

Pré-conditions : Etre connecté à la plateforme

Post-conditions : Le périphérique est supprimé de la base, son historique d’états également

Scénario principal :

1. L’utilisateur sélectionne la page “Devices” de la plateforme
2. Il sélectionne un périphérique dans la liste des existants
3. Il sélectionne le bouton “Delete”

Cas d’utilisation : Dessiner la carte de jeu

Acteur principal : le gérant

Pré-conditions : Etre connecté à la plateforme

Post-conditions : La carte est enregistrée en base, prête à être utilisée sur toutes les plateformes

Scénario principal :

1. L’utilisateur sélectionne la page “Draw” de la plateforme
2. Il clique sur la carte pour commencer à tracer la carte
3. Il clique une seconde fois pour valider son trait
4. Il recommence les deux derniers points jusqu’à complétion de la carte
5. Il sélectionne le bouton “Export SVG” pour enregistrer la carte

2.3 Le chef d’équipe

Cas d’utilisation : Ouvrir l’application

Acteur principal : Le gérant

Pré-conditions : Avoir été désigné les chefs d’équipe, la partie est remise à zéro pour en démarrer une nouvelle (état des capteurs, bonus à utiliser, position des équipiers,...)

Post-conditions : L’application est ouverte, la partie est lancée

Scénario principal :

1. Le gérant distribue la tablette aux deux chefs d’équipe (tablettes respectivement calibrées pour connaître allies/enemies)
2. Le gérant demande aux chefs d’équipe de lancer l’application
3. L’application arrive sur la fenêtre principale, les alliés sont affichés, les bonus disponibles (non grisés, sans surbrillance) et les capteurs à l’arrêt

Cas d'utilisation : Détecter la présence d'un ennemi

Acteur principal : Le chef d'équipe

Pré-conditions : L'application est ouverte, la partie est lancée

Scénario principal :

1. Un ennemi appuie sur un plaque de pression ; est détecté par un capteur de présence ; ouvre une porte surveillée par un capteur
2. Si l'application détecte le premier point, on teste si c'est effectivement un ennemi qui a déclenché le capteur
3. Si c'est effectivement un ennemi, un son est joué et un changement du sprite du capteur en question est effectué pour signaler au chef d'équipe le déclenchement du capteur par un ennemi
4. On affiche durant 2s l'ennemi en question, et les alentours dans un rayon de 2m

Cas d'utilisation : Sélectionner / Déclencher un actuateur

Acteur principal : Le chef d'équipe (CE)

Pré-conditions : L'application est ouverte, la partie est lancée

Post-conditions : Une gestion post traitement est effectuée pour déclencher l'action de l'actuateur

Scénario principal :

1. Le CE sélectionne l'actuateur sur la carte de jeu
2. Des informations complémentaires à l'actuateur sont affichées (nom, type, localisation) // Type : lumière ; machine à fumée ; porte close
3. Le bonus relatif au type de l'actuateur est mis en surbrillance, les autres sont ternis (seul le bonus mis en surbrillance doit être détectable)
4. Si le CE ré-appuie sur la carte de jeu, en dehors de n'importe quel autre actuateur, cela remet l'affichage de base. S'il appuie sur un autre actuateur, cela met les informations de l'autre actuateur
5. Lorsqu'un actuateur est sélectionné, si le CE appuie sur le bonus correspondant, il le déclenche, et le nombre de déclenchement de l'actuateur est décrémenté
6. Lorsque le nombre d'activations d'un actuateur est tombé à zéro, le bonus lié à l'actuateur est totalement grisé, il devient inutilisable

Cas d'utilisation : Fin de manche

Acteur principal : Le chef d'équipe

Pré-conditions : Une manche a été jouée, elle vient de se terminer

Post-conditions : Une autre manche est relancée, donnant lieu au CdU "Ouvrir l'application", point 3

Scénario principal :

1. L'équipe se retrouve autour du CE pour faire un débriefing de la manche
2. Des informations sont affichées (Bonus utilisés par l'équipe / l'équipe adverse)
3. La carte affiche les capteurs et leur nombre d'activations

3 Architecture de l'application

Afin de rendre notre idée possible, il a fallu réfléchir à l'architecture de la solution que nous allions proposer. Pour cela, un important temps de réflexion a été entamé durant les séances d'initialisation du projet. Grâce à la définition précise des cas d'utilisation, certains choix ont été décidés. Ces derniers vont porter sur les différents modules à prendre en compte ou encore le choix des technologies à utiliser. La description ci-dessous va justifier et décrire ces choix là.

Tout d'abord, intéressons nous aux différents modules utilisés ou bien développés avec la solution. La salle de laser game est le centre de la réflexion. Rappelons nous que la position des joueurs peut être visualisée par le gérant ou encore par l'un des chefs d'équipe. Ces capteurs de position qui envoient constamment des données sont notre premier élément externe appartenant au GHome. A ajouter à ceux ci les actionneurs permettant d'ouvrir une porte ou bien d'activer de la fumée. Ensuite, deux terminaux sont à prendre en compte : la vue du gérant accessible via un ordinateur puis la vue des chefs d'équipe qui s'interfacera à travers une tablette tactile. Afin de stocker les informations des capteurs, nous avons trouvé nécessaire d'intégrer une base de données à notre application. Pour analyser les données des capteurs, les entrer en base et permettre la configuration de notre système, un serveur sera développé. Il est le cœur de notre solution applicative.

Si l'on s'intéresse davantage à ce serveur, on peut le découper en deux parties afin de diviser les tâches et de pouvoir servir de manière asynchrone. Le traducteur sera la partie du serveur qui analysera les trames reçues des capteurs, qui les parsera et qui les entrera dans la base de données. Le traducteur aura aussi comme objectif d'envoyer les commandes des actionneurs. A savoir qu'un service de simulation appelé fake Jérôme permettra de simuler l'envoi de données des capteurs. Le traducteur se chargera donc aussi de transiter avec ce dernier.

La deuxième partie du serveur sera plus orientée utilisateur. En effet, le gérant et les chefs d'équipe ayant besoin de configurer l'application via des terminaux mobiles, une interface doit être mise en place. Pour cela nous avons décidé que toutes nos interfaces seraient orientées Web afin de centraliser le développement et de pouvoir s'ouvrir à de multiples terminaux sans efforts majeurs supplémentaires. Qui dit application Web dit serveur Web. Cette deuxième partie qui s'intitulera IComm (comme interface de communication) aura donc comme rôle de servir les clients web.

Bien entendu, la partie base de données est commune aux deux modules du serveur présentés ci-dessus et permettra de faire le lien entre ces deux derniers. Le scénario typique pourrait être : - Un capteur envoie une donnée - Le traducteur la reçoit, la parse et la rentre en base de données - Un client lambda requête le serveur web afin d'afficher l'état du capteur depuis sa tablette - IComm va chercher l'information correspondante en base de données et la renvoi au client

Avec ce système tout est parfaitement divisé et les deux parties du serveur sont indépendantes l'une de l'autre. Cette division de la solution applicative nous permet aussi de diviser le travail en suivant la même logique. Une partie de l'équipe travaille sur le traducteur pendant qu'une autre travaille sur la partie interface et une dernière sera plus spécialement focalisée sur l'interaction avec la base de données.

4 Documentation du nouveau capteur

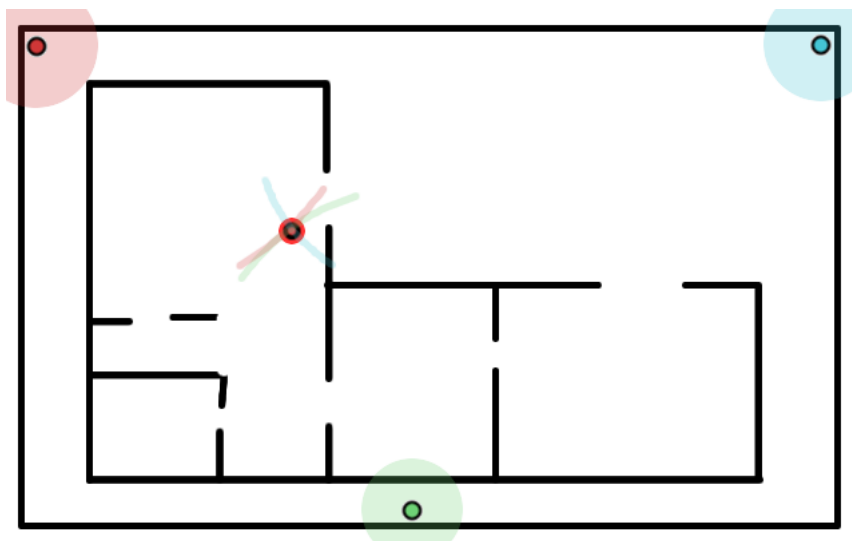
L'application GHome telle que nous l'avons conçue demande l'intégration d'un nouveau type de capteur : le capteur de position, lié à chaque joueur.

Dans un premier temps, nous pensions intégrer cette fonctionnalité au sein d'une application que chaque joueur pourrait lancer sur un terminal mobile, utilisant alors le système GPS de ce dernier afin d'avoir la position de tout participant.

Nous avons très vite réalisé que ce système comporterait des défauts, qui contrediraient des besoins fonctionnels exprimés :

- Le GPS d'un appareil mobile ne serait pas assez précis pour la situation sur laquelle nous devons concevoir le système. Les joueurs doivent être repérés sur un espace restreint, et donc avec une précision accrue.
- Comme la plupart des arènes de Lasergame se situe à l'intérieur de bâtiments, voir souvent en sous-sol, il paraît compliqué de pouvoir utiliser la technologie GPS afin de repérer des joueurs.

La position de chaque joueur sera détectée par un système de triangulation mis en place dans l'arène de jeu.



Le capteur est utilisé grâce au format 4BS classique, dont les trames comportent les informations suivantes :

Rorg	Data		Id	Status	Checksum
4242	CoordX	CoordY	Ident.Capt	FF	Calculé

5 Démonstration pas à pas

5.1 Ajout d'un capteur

Il n'est possible d'ajouter un capteur que si l'on est identifié en tant qu'administrateur.

1. Accueil une fois connecté
2. navigation vers les périphériques
On peut visualiser l'ensemble des périphériques présents dans la base.
3. choix du type de périphérique à créer

4. Renseignement des champs

Le Périphérique est maintenant présent dans la liste des périphériques.

5. Placement du nouveau périphérique
En sélectionnant le périphérique nouvellement créé on peut visualiser les informations le concernant. On peut également le placer sur la carte d'un clique.

6 Gestion de projet