



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 . . . . .	4
2.3	Le chef d'équipe . . . . .	4
3	Architecture de l'application . . . . .	7
4	Documentation du nouveau capteur . . . . .	8
5	Démonstration pas à pas . . . . .	9
5.1	Ajout d'un capteur . . . . .	9
5.2	Simuler le comportement des capteurs de position . . . . .	11
5.3	Voir la vue "tablette" sur l'application . . . . .	12
6	Benchmarking . . . . .	14
7	Tests pour l'application . . . . .	15
7.1	Fichier base.py . . . . .	15
7.2	Fichier model.py . . . . .	15
7.3	Fichier testTraduction.py . . . . .	16
8	Gestion de projet . . . . .	17
9	Bilan . . . . .	18
10	Vidéo de démonstration . . . . .	19

# 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

**Cas d'utilisation :** Déconnexion

**Acteur principal :** tout utilisateur

**Pré-conditions :** Etre connecté à la plateforme

**Post-conditions :** l'utilisateur est connecté **Scénario principal :**

1. L'utilisateur clique sur "Logout"

## 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 hexadécimal)
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
- Les fonctionnalités de l'application couvrent tous ces cas d'utilisation.

### 3 Architecture de l'application

Afin de rendre notre idée possible, il a fallu réfléchir à l'architecture de la solution que nous allons 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 faits. 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.

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 pour 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 renvoie 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

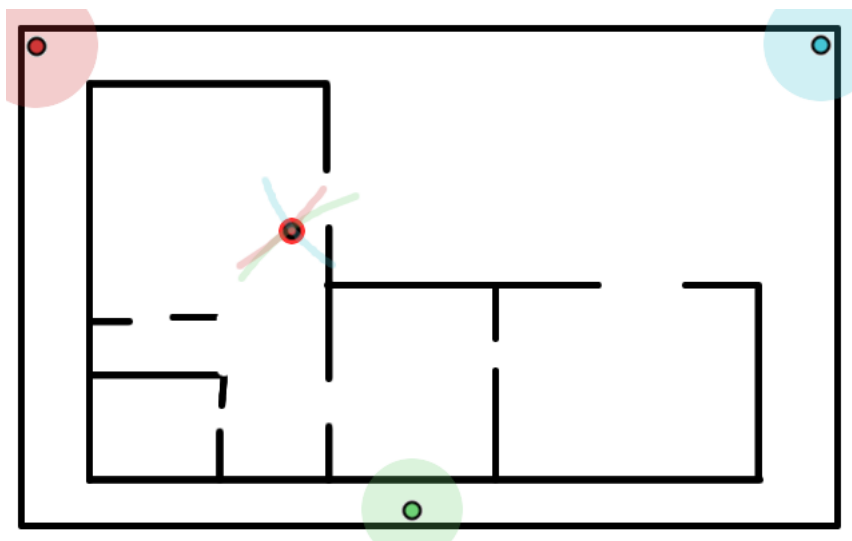
L'application GHome telle que nous l'avons conçue demande l'intégration d'un nouveau type de capteur : le capteur de position, lié à chaque joueur.

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 :

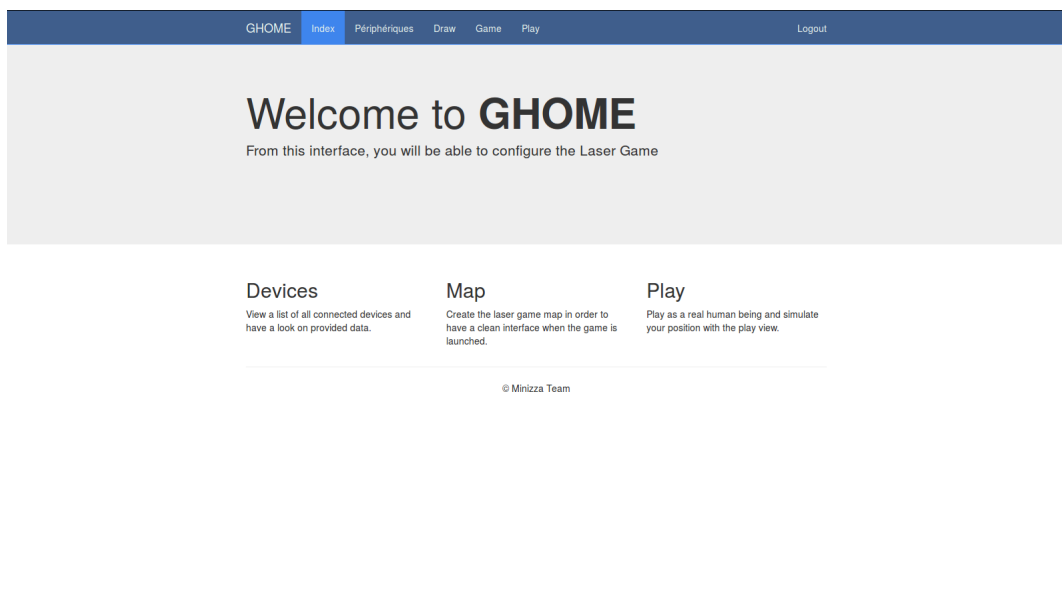
Rorg	Data		Id	Status	Checksum
4242	CoordX	CoordY	Ident.Capt	FF	Calculé

## 5 Demonstration pas à pas

### 5.1 Ajout d'un capteur

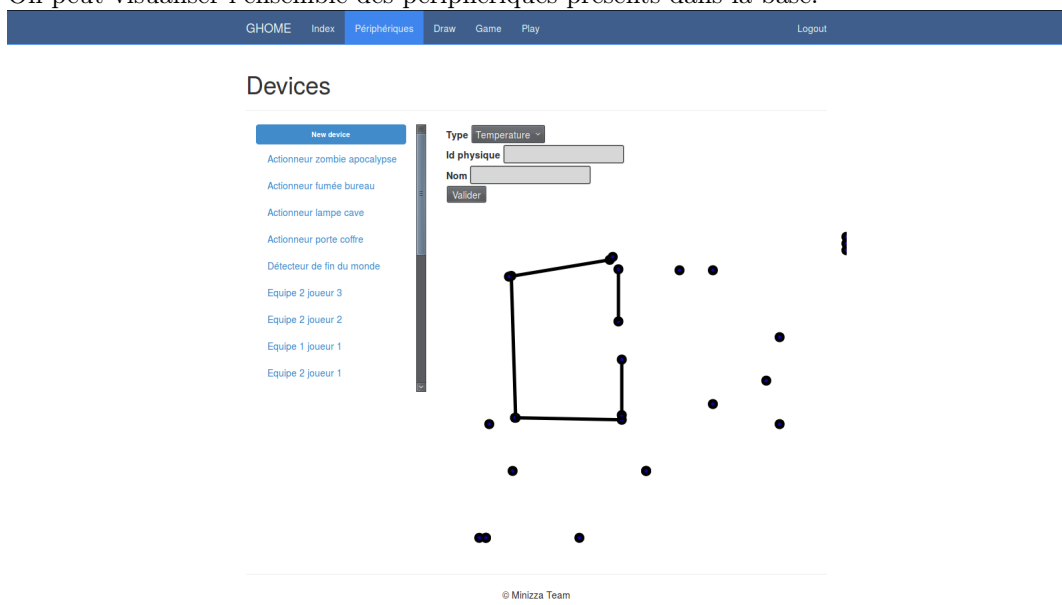
Il n'est possible d'ajouter un capteur que si l'on est identifié en tant qu'administrateur.

1. Accueil une fois connecté

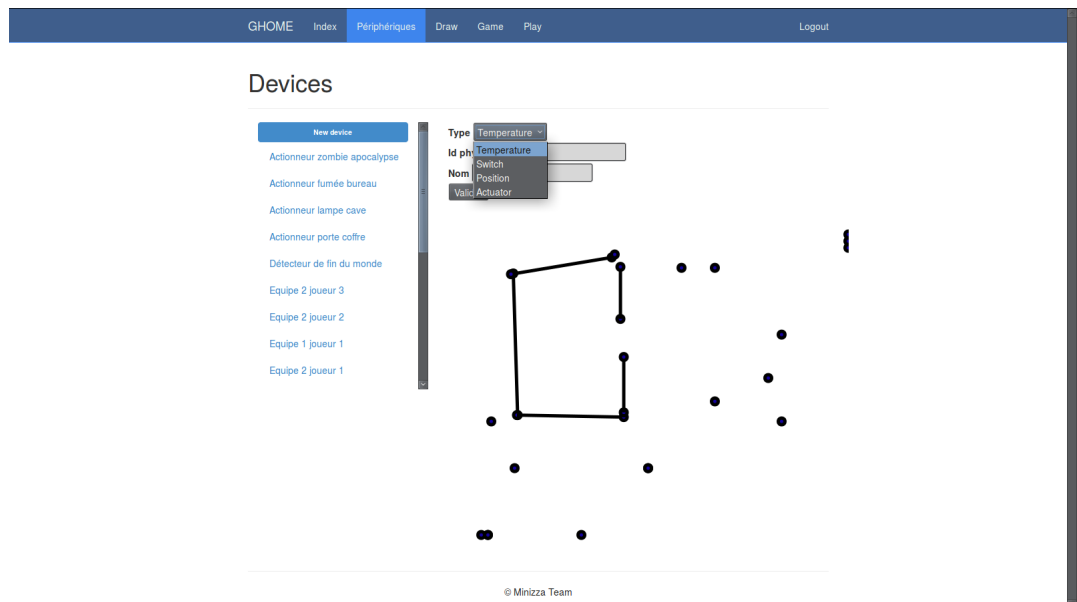


2. navigation vers les périphériques

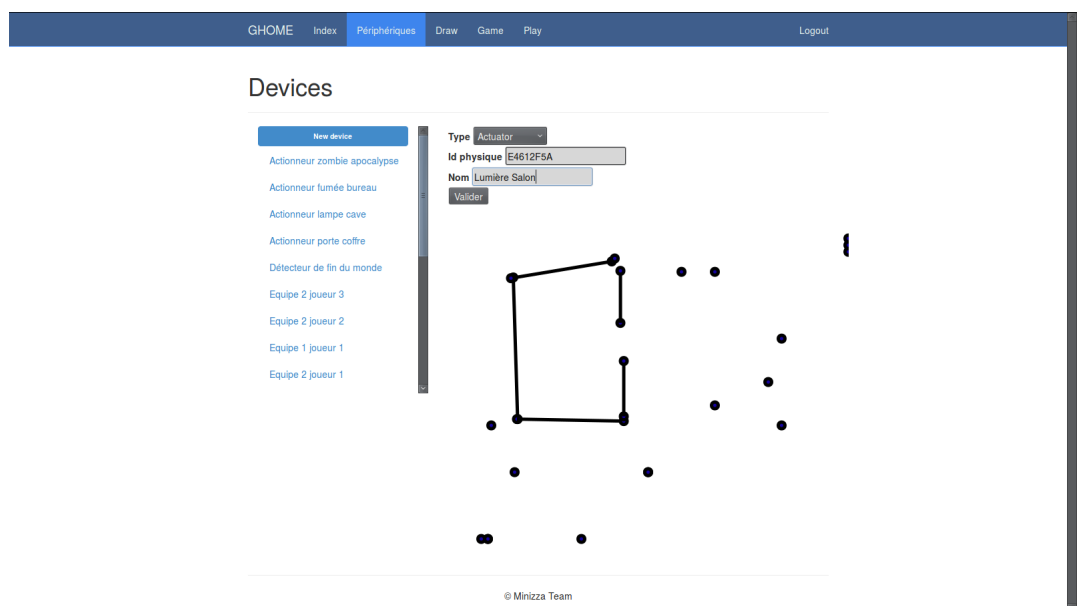
On peut visualiser l'ensemble des périphériques présents dans la base.



### 3. choix du type de périphérique à créer



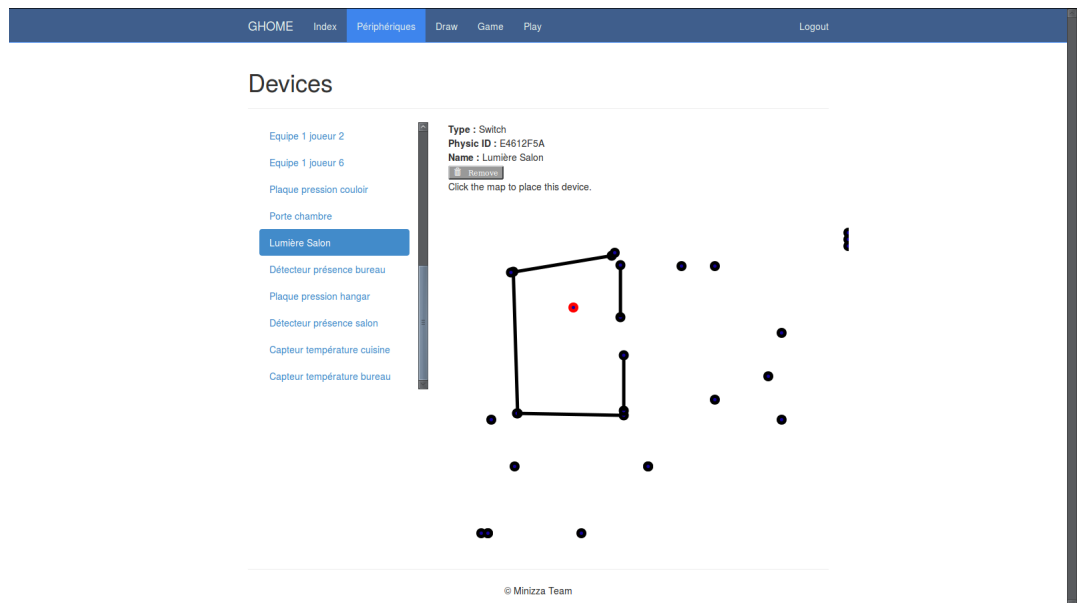
### 4. Renseignement des champs



Le Périphérique est maintenant présent dans la liste des périphériques.

### 5. Placement du nouveau périphérique

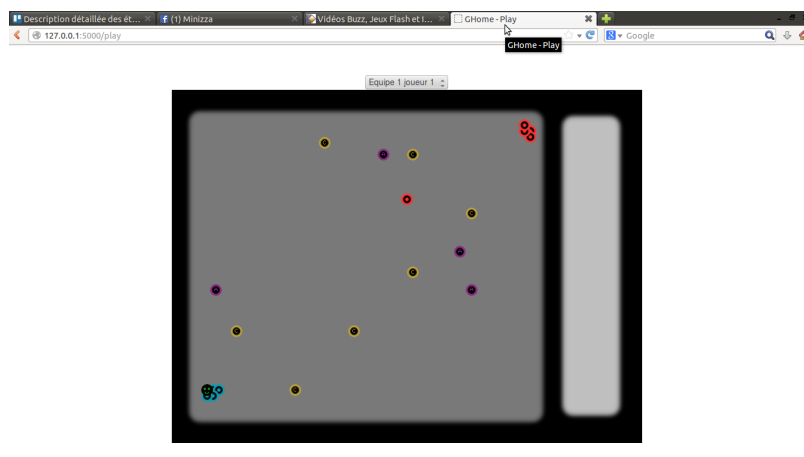
En sélectionnant le périphérique nouvellement créé on peut visualiser les informations le concernant. On peut également le placer sur la carte d'un clic.



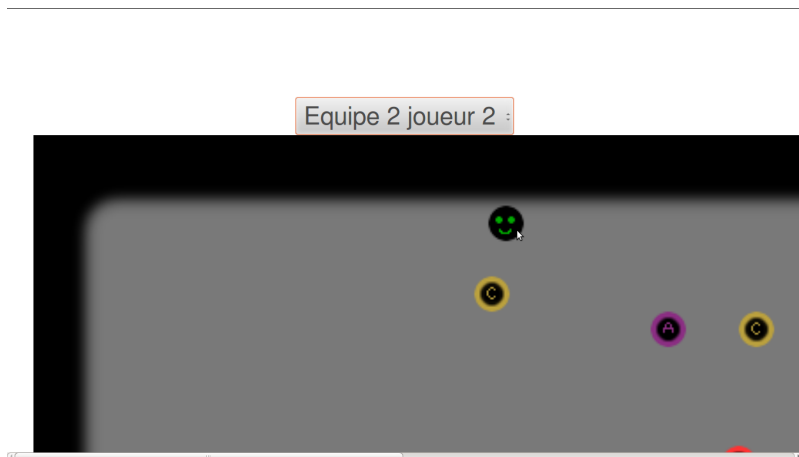
## 5.2 Simuler le comportement des capteurs de position

Une fois identifié sur l'application, il est possible de simuler le comportement d'un capteur de position en prenant le contrôle du joueur.

1. Aller dans la section "Play" de l'application.



2. Choisir le joueur à simuler à l'aide de la fenêtre déroulante. Le joueur choisi voit son icône modifiée.

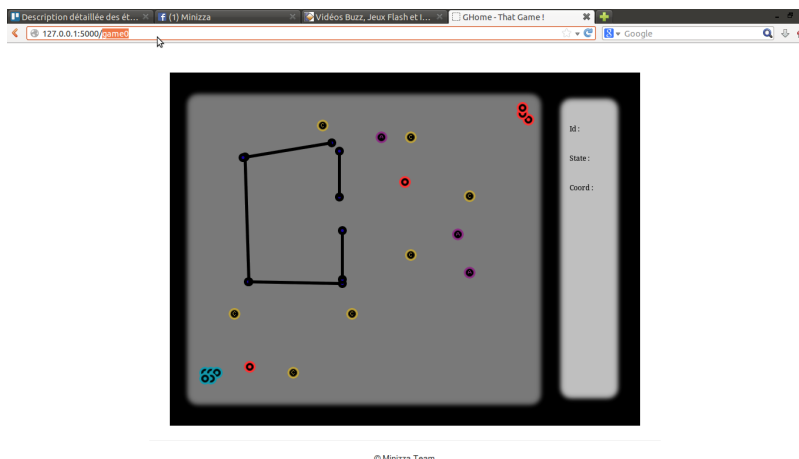


3. Déplacer le joueur à l'aide des flèches.

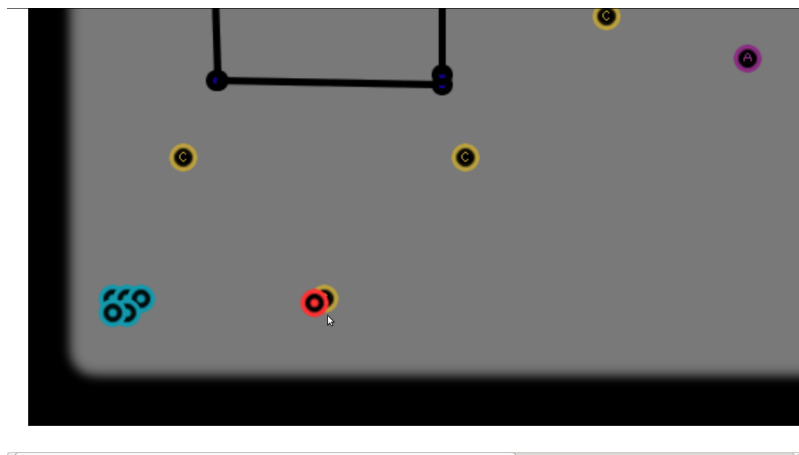
### 5.3 Voir la vue “tablette” sur l’application

Il est possible, lorsque l'utilisateur est identifié sur l'application, d'obtenir la même vue que celle projetée sur la tablette des chefs d'équipe (à l'exception près que l'utilisateur verra les **deux** équipes). Il pourra ainsi voir en direct la détection des joueurs, mais également activer les actionneurs à sa guise.

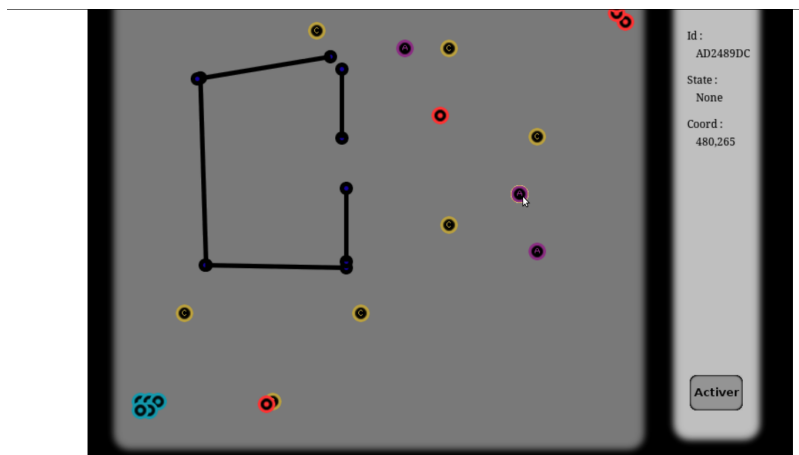
1. Aller dans la section “Game” de l'application.



2. La vue suivante s'affiche. Si un joueur est repéré, le capteur (en jaune) correspondant clignote.



3. Il est possible de sélectionner un actionneur (en violet). Il est alors en surbrillance, et ses informations s'affichent.



4. Cliquer sur le bouton “Activer” permet ainsi de mettre en marche l’actionneur.

## 6 Benchmarking

La partie serveur du projet supporte assez bien la charge : la mise à jour d'une dizaine de capteur de position s'effectue avec une occupation CPU de 40% environ.

La partie visualisation utilisant javascript est beaucoup plus lourde. Du fait de l'utilisation de technologie asynchrone, elle exige un polling fréquent de l'état des capteurs dans la base ce qui est très coûteux.

La visualisation n'est pas fluide, le processeur est limitant (occupation proche des 100%).

L'utilisation de websocket aurait permis d'améliorer grandement les performances à ce niveau au prix d'un plus gros travail.

## 7 Tests pour l'application

Les fichiers de tests sont placés dans le dossier `src/tests/`. Pour les lancer, il suffit d'utiliser la commande `python [nom du fichier]`. Les tests seront alors lancés automatiquement.

### 7.1 Fichier `base.py`

Il contient les tests vérifiant la bonne intégration des objets du modèle dans la base MongoDB. Note : les sorties des fichiers de test ne tiennent pas compte des messages du logger, indépendants des tests.

- `user_test()` : test l'intégration des utilisateurs dans la base.  
Sortie :  
Gerant admin admin  
Joueur1 pass1 player  
Joueur2 pass2 player  
Chef1 passChef1 chief  
Chef2 passChef2 chief
- `device_test()` : test de l'intégration des capteurs et actionneurs dans la base MongoDB.  
Sortie :  
531f1d5cc17e67140d0f2891 AB2489DE Actionneur zombie apocalypse  
531f1d5cc17e67140d0f28a1 AE2489DB Actionneur fumée bureau  
531f1d5cc17e67140d0f28a3 AC2489DA Actionneur lampe cave  
531f1d5cc17e67140d0f28a5 AD2489DC Actionneur porte coffre  
531f1d5cc17e67140d0f288f AB4242CD Détecteur de fin du monde  
531f1d5cc17e67140d0f28a7 ADEDF3E7 Equipe 1 joueur 1  
531f1d5cc17e67140d0f28a9 BF458ECD Equipe 1 joueur 2  
531f1d5cc17e67140d0f28ab BE458ECD Equipe 1 joueur 6  
531f1d5cc17e67140d0f28ad AB4BCFED Equipe 2 joueur 1  
531f1d5cc17e67140d0f28af AB25FECD Equipe 2 joueur 2  
531f1d5cc17e67140d0f28b1 EBB5542 Equipe 2 joueur 3  
531f1d5cc17e67140d0f2897 ACF24EF5 Plaque pression couloir  
531f1d5cc17e67140d0f2899 AD8E334D Plaque pression hangar  
531f1d5cc17e67140d0f289b A457FE6D Détecteur présence bureau  
531f1d5cc17e67140d0f289d ABFB454E Détecteur présence salon  
531f1d5cc17e67140d0f289f DF524ED5 Porte chambre  
531f1d5cc17e67140d0f2893 A23DF1UI09 Capteur température cuisine  
531f1d5cc17e67140d0f2895 A23FB45I07 Capteur température bureau

### 7.2 Fichier `model.py`

Il permet de tester le bon fonctionnement des différents objets du modèle.

- `test_user()` : test du fonctionnement de la classe `GHomeUser`.
- `test_device()` : test du fonctionnement des classes du package `Device`.
- `test_place()` : test du fonctionnement des classes `Place` et `Draw`.
- Sortie globale du fichier :  
...



-----  
Ran 3 tests in 0.079s

OK

Note : le nombre de secondes est évidemment variable.

### 7.3 Fichier testTraduction.py

Il test les fonctionnalité du traducteur de trames.

- `test_fakeJerome()` : test le faux serveur GHome (utilisé pour tester l'application sans GHome).
- `test_temp()` : test le traducteur pour un capteur de température.
- `test_UpdateTradsensorSet()` : test le traducteur pour des capteurs et actionneurs après mise à jour.
- `test_position()` : test l'envoi de trames de position.
- Sortie globale du fichier :

...  
-----  
Ran 4 tests in 6.357s

OK

Note : le nombre de secondes est évidemment variable.

## 8 Gestion de projet

Ce projet particulièrement libre dans sa forme est également libre dans sa gestion interne.

Nous avons tenté d'appliquer la méthode scrum en définissant des objectifs à atteindre chaque semaine avec une courte revue en début de séance pour avoir une idée de l'avancement.

Concernant le suivi du projet, nous avons utilisé **trello** qui permet de séparer les objectifs en tâches et de les affecter aux membres de l'équipe.

Pour travailler collaborativement, nous utilisons **git** qui permet de développer les modules de façon indépendante, de les tester séparément puis de les intégrer dans une branche contenant une version fonctionnelle du projet (intégration continue).

## 9 Bilan

À la suite de ce projet, plusieurs points importants ont été remontés par mes collègues et moi-même :

- Une **montée en compétence** sur pas mal de technologies inconnues jusqu'à lors (Python, flask). Mais nécessité de se former au début.
- Une charge de travail un peu plus importante sur la phase finale d'intégration (malgré l'intégration continue) ainsi que pour la démonstration.
- C'est un projet **intéressant techniquement, motivant** et très libre.
- la liberté accordé est peut-être trop importante, un **recadrage à mi-projet** serait judicieux afin d'estimer l'avancement du travail et éventuellement de recentrer la suite sur les fonctionnalités les plus importantes/originales.

## 10 Vidéo de démonstration

[http://www.youtube.com/watch?v=u5USqg4Es\\_M&feature=youtu.be](http://www.youtube.com/watch?v=u5USqg4Es_M&feature=youtu.be)