Issa, Aya, Chargui Nadine

INTERFACES HUMAINE-MACHINE

420-411-MV gr.00002

RENDU FINAL

Travail présenté à

Dominic Légaré

Département technique de l’informatique

Cégep Marie-Victorin

Le 8 mars 2024

Pour notre rendu final, en moyenne, notre manette fonctionne selon les critères fixés depuis le début de la conception. Nous avons ajouté et modifié des critères car, nous jugeons que c’était trop compliqué ou non nécessaire. Cependant, nous avons essayé d’améliorer notre manette au maximum tout au long du projet. Il y a eu quelques modifications durant le projet, ce qui est tout à fait normal. Nous avons créé deux maquettes, car notre première idée ressemblait à une manette de jeu (PlayStation, Xbox). Nous avons donc décidé de réaliser une deuxième maquette qui correspondait davantage à une télécommande. Nous avons intégré différents types de fonctionnalités, comme le changement d’icône lorsque nous appuyons sur le bouton Stop/Play. Malheureusement, des quatre triangles, nous avons réussi à faire fonctionner seulement l'un d'entre eux. Il sert à changer de vidéo. Il y a également la fonctionnalité de rejouer la vidéo que nous avons ajoutée et qui fonctionne. Il y a l'icône de sourdine qui fonctionne, mais nous avons voulu ajouter la fonction permettant de changer l'icône de sourdine a le son, comme le bouton Stop/Play. Malheureusement, nous avons manqué de temps. Le bouton de connexion ne fonctionne que dans un seul sens, ce qui signifie qu'il ne fait que connecter le Chromecast mais ne le déconnecte pas.

***NOUS AVONS UTILISÉ CHATGPT POUR CORRIGER CE TEXTE. (LES ERREURS), MAIS A AUCUN CAS À LA GÉNÉRATION DE CE TEXTE.***