Projet Informatique de parcours

Image 3

Équipe :

Boichon Maxime

Bourlet Clément

De Larocque Latour Enguerran

Tibari Ilyas

Zahiri Oumaima

*Avancement prévisionnel du projet*

1 – Charger les vidéos avec une interface graphique

1 – Détecter la balle

2 – Naviguer image par image dans les vidéos

2 – Permettre à l’arbitre de définir les bords droit et gauche du terrain et le fond des cages

3 – Détecter les buts, les gamelles et les sorties de balle

4 – Visualisation de la vidéo avec les détections et visualisation des actions principales

4 – Générer un fichier de synthèse avec gestion des résumés

*Les numéros définissent l’ordre d’exécution des tâches*

Réalisé le 14/10/2021