

Développement mobile - TP4 & TP5

September 25, 2018

Victor COLEAU
victor.coleau@etu.univ-tours.fr
Thomas COUCHOUD
thomas.couchoud@etu.univ-tours.fr



Contents

1	Questions	2
1.1	Installation de l'APK	2
1.2	Premier lancement	2
1.2.1	Cycle de vie	2
1.2.2	Gestion camera	2
1.3	Gradient JAVA	2
1.4	Sobel JAVA	3
1.5	Résumé des FPS	3

Chapter 1

Questions

1.1 Installation de l'APK

Nous pouvons grâce à `adb devices` obtenir la liste des périphériques connectés. Puis l'APK est installée avec `adb install <path>`.

1.2 Premier lancement

L'application permet d'obtenir la vidéo de la caméra a 30 fps.

1.2.1 Cycle de vie

L'application passe par les états suivants:

1. Création d'une instance de l'Activity
2. Appel de `onCreate` permettant d'initialiser nos différentes vues
3. Appel de `onResume` démarrant l'accès à la caméra

Lors du passage de l'application en tâche de fond, `onPause` est appelé ce qui a pour effet d'arrêter les mises à jours depuis la caméra. De manière similaire lors du passe au premier plan de l'application, `onResume` est rappelée et relance la caméra.

Lors de la destruction de l'application, `onDestroy` est appelé et détruit nos différents objets.

Lors de l'appel à `onResume`, on initialise `openCV`. Deux cas peuvent se présenter:

- `OpenCV` est fourni dans le package de l'application (notre cas), et on a juste à appeler le callback pour démarrer la vue
- `OpenCV` n'est pas dans le package de l'application, dans ce cas on demande à `OpenCV` de l'initialiser à partir d'`OpenCV Manager` (qui se chargera d'appeler le callback pour démarrer la vue).

1.2.2 Gestion camera

`onCameraViewStarted` est appelée lorsque la connexion à la caméra a été effectuée. Cela nous permet notamment de récupérer la taille de celle-ci pour initialiser nos différentes variables.

`onCameraFrame` est appelée lorsque une nouvelle image de la caméra est prête à être affichée. A ce moment nous pouvons donc la modifier si nécessaire.

1.3 Gradient JAVA

Avec l'opération du gradient, nous devrions observer les coutons de l'image.

Avec cette opération supplémentaire, nous arrivons à 4.55fps.

1.4 Sobel JAVA

1.5 Résumé des FPS

Méthode	JAVA	C++
Aucun	30	
Gradient	4.55	
Sobel		