**Définition des spécifications**

| **Type** | **Titre** | **Description** |
| --- | --- | --- |
| SG - 1 | Vidéo | Le patient peut voir une vidéo VR |
| SG - 2 | Logiciel | Le thérapeute peut Choisir une scène dans le logiciel avec différents paramètres et profiter des fonctionnalités de l’application |
| SMaj - 2.1 | Lancement application | L’application se lance-t-elle ? |
| SMaj - 2.2 | Application interface | L’interface de l’application permet de choisir une scène avec des paramètres |
| SMaj - 2.3 | Gestion de la scène | Le thérapeute peut modifier, interagir ou couper la scène à tout moment |
| SMaj - 2.4 | Retranscription | Le thérapeute peut-il accéder à la vision en direct du patient en VR |
| SMaj - 1.1 | Connexion VR | L’application peut se lier au casque |
| SMaj - 1.2 | Environnement VR | L’application met le patient dans un environnement VR quand il ne lit pas de vidéo |
| SMaj - 1.3 | Vidéo VR | La vidéo s'exécute sur le casque |
| SMaj - 1.4 | Interaction VR | Le patient peut interagir avec l’environnement |
| SMin - 1.1.1 | Détection | L’application détecte le casque |
| SMin- 1.1.2 | Connexion | L’application se connecte et lance l’interface |
| SMin- 1.2.1 | Environnement charge | L’environnement se charge et est adapté à un non habitué de la VR ( Peut être la possibilité de lancer un tuto vr ? ) |
| SMin- 1.3.1 | Panoramique | La vidéo ou l’environnement doit être panoramique et immersif si possible |
| SMin- 1.4.1 | Déplacement | Le déplacement du patient en VR marche-t-il ? |
| SMin- 1.4.2 | Interaction avec des objets | Le patient doit pouvoir interagir avec divers objets ou bouton |
| SMin- 1.4.3 | Choix | Le patient doit pouvoir avoir certain choix à prendre au cour de la séance |
| SMin- 2.1.1 | Récupération des données | Au lancement on doit pouvoir récupérer les dernières scène utilisées |
| SMin- 2.1.2 | Interface d’accueil | A l’arrivée l’application doit se placer dans le “Home” |
| SMin- 2.2.1 | Recherche | Doit pouvoir rechercher un scène dans les scène proposées |
| SMin- 2.3.1 | Stopper | La scène doit s'arrêter sur commande |
| SMin- 2.3.2 | Changer de scène | le thérapeute doit pouvoir changer de scène à tout moment |
| SMin- 2.3.3 | Bouger des objets | le thérapeute doit pouvoir bouger des éléments dans la scène |
| SMin- 2.4.1 | Interface | Il possède une interface en hd qui possède des boutons pour le contrôle de la scène |