|  |  |
| --- | --- |
| Nom enseignant : | Aïcha Rizzotti |
|  |  |
| Etudiant : | Leonardo Di Stasio |
| Nom du projet : | **Localisation indoor** |

# Projet Android - Cahier des charges

## Introduction

Le but de ce projet serait de créer une application permettant la localisation de personne en intérieur. L’application affichera une carte représentant une salle de classe ou l’étage d’un bâtiment et dessinera des points représentant des personnes.

Les personnes auront également installé l’application sur leur propre smartphone. Ce dernier enregistrera sa position dans une base de données. Le positionnement de ces personnes s’effectuera à l’aide de balises de localisation (beacons) placées un peu partout dans la salle.

Un utilisateur de l’application pourra ainsi suivre les mouvements de chaque personne ayant installée l’application. Cette carte est un peu une sorte de carte du « Maraudeur » qu’on voit dans le film « Harry Potter ».

Ce projet est proposé dans l’optique du projet P3 où il faudra afficher des objets sur une carte et les placer par rapport aux beacons d’un bâtiment.

## Objectifs

L’application permettra d’insérer une carte / plan d’une salle ou d’un étage et de positionner des beacons dessus. Il faudra ensuite mettre en place une base de données contenant un identifiant de l’utilisateur ainsi que sa position par rapport aux beacons.

Il faudrait ensuite pouvoir afficher chaque personne sur la carte en récupérant les données d’une base de données présentent sur un serveur.

Comme objectifs secondaire on pourrait imaginer d’améliorer le graphisme de l’application ou encore d’appliquer des filtres pour rendre la localisation indoor plus précise.