

Analyse du projet

Liste des entités

- Acteurs :
 - Un utilisateur
 - Un visiteur
- Entités :
 - Un Raspberry Pi
 - Un bouton
 - Une caméra
 - Un microphone
 - Un écran LED
 - Un programme **1**, (s'exécutant après l'appui sur le bouton) pour la prise de photo, l'interaction sur l'écran LED avec le visiteur et l'enregistrement d'un message audio.
 - Un programme **2**, pour l'envoi des fichiers à l'utilisateur par mail.

Spécifications logicielles

- Programme **1** :
 - fonction `getPush()` : envoie un signal si la sonnette a été enclenchée.
 - fonction `getPicture()` : prend une photo du visiteur devant la porte.
 - fonction `savePicture(picture)` : sauvegarde la photo sur le Raspberry.
 - fonction `getAudio()` : capture le message vocal du visiteur devant la porte.
 - fonction `saveAudio(audio)` : sauvegarde le message audio sur le Raspberry.
 - fonction `writeInstructions()` : Informe le visiteur devant la porte en affichant des instructions.
- Programme **2** :
 - fonction `sendFiles(picture, audio)` : envoie la photo et le message audio par mail au propriétaire.
 - fonction `sendPicture(picture)` : envoie uniquement la photo si le visiteur ne souhaite pas enregistrer de message audio.

Diagramme de séquence

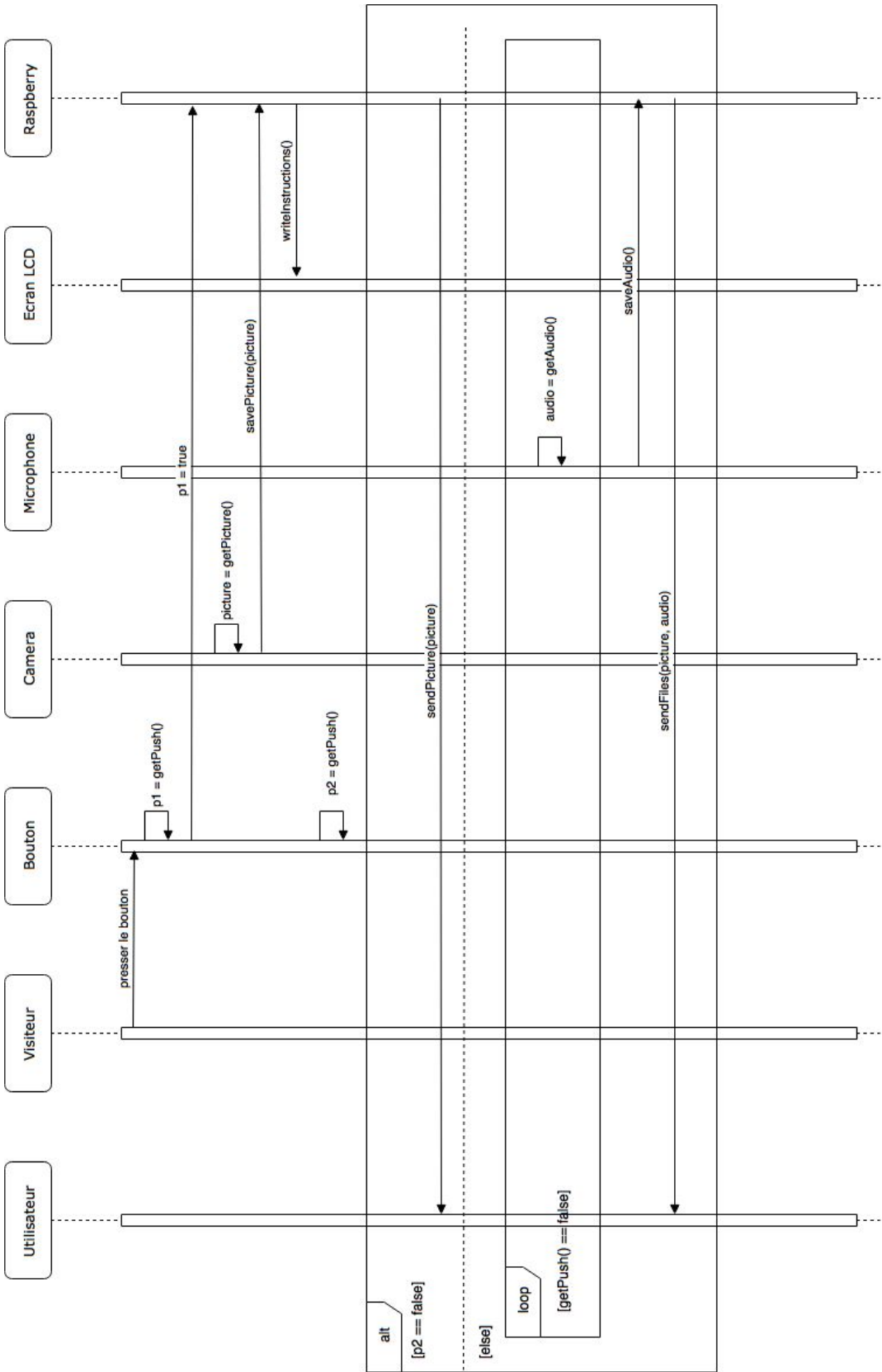
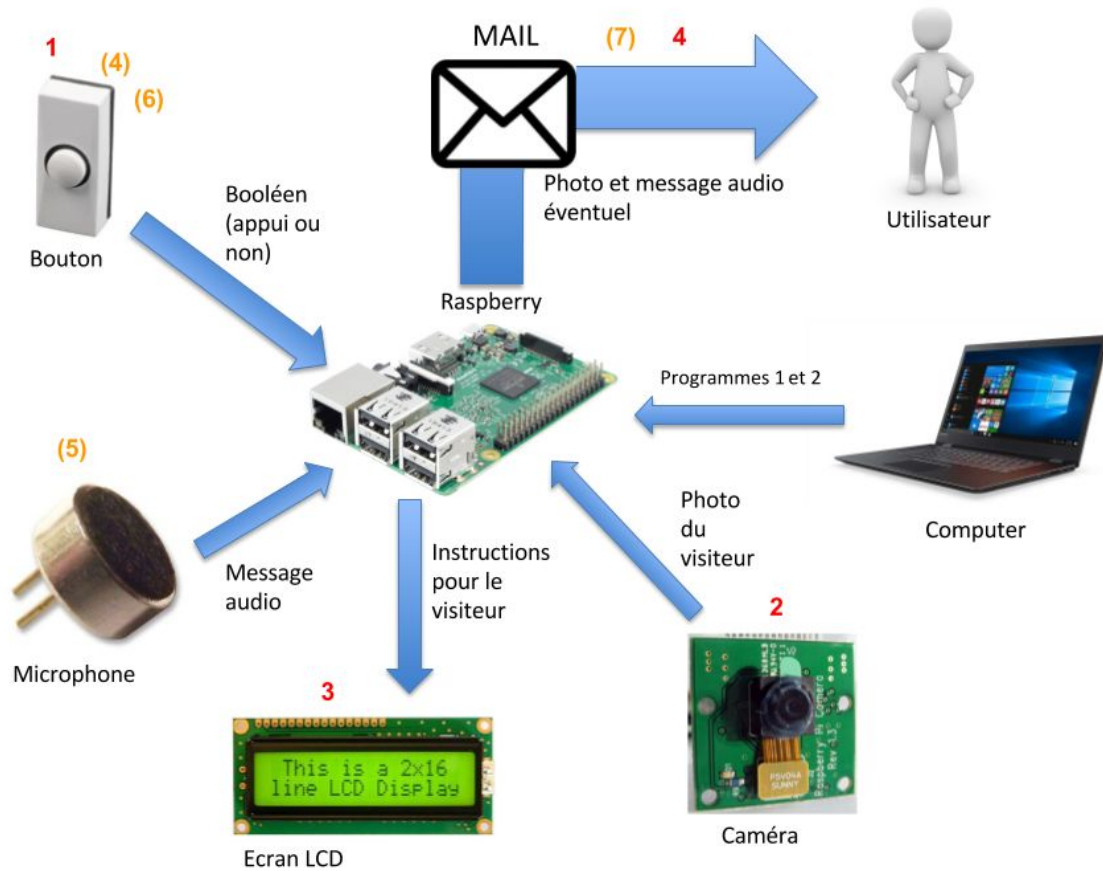


Diagramme de communication

Chemin rouge : Chemin emprunté si le visiteur n'enregistre pas de message vocal

Chemin orange : Chemin emprunté en complément du chemin rouge, si le visiteur enregistre un message vocal



CARIN Maxime
GUILLAUD Nathan