

Scenario de démonstration pour la journée des PFEI

Nom du projet

Blue Weasel

Etudiants

- **Andréi BROUSSILLON**
- **Bastien CARRE**
- **Boris LENG**
- **Lyvia LOUISIUS**

Supervising Professors:

- **Catherine MARECHAL**
- **Elizabeth COLIN**
- **Lamine BOUGUEROUA**

Responsable de DA

DA SI & Cloud Computing: Kasia Wegrzyn Wolska

I- Courte démonstration de la technologie RFID

Matériel nécessaire : Un rétroprojecteur, un lecteur RFID Pegoda CL RD 701, un ordinateur (celui d'Andréi) sur lequel sont installés les pilotes nécessaires à la reconnaissance du Pegoda ainsi que le logiciel Mifare Wnd de Philips Semiconductors, une dizaine de cartes RFID.

Déroulement de la démonstration : Nous montrerons comment fonctionne la lecture d'une carte RFID avec le lecteur et que l'identifiant unique s'affiche bien à l'écran. Ensuite nous montrerons qu'il est possible de lire jusqu'à quatre cartes en même temps et expliquerons comment nous voulions exploiter cela pour notre projet.

II- Démonstration de l'application Blue Weasel

Matériel nécessaire : Un rétroprojecteur, un ordinateur (celui d'Andréi) connecté à l'Application Blue Weasel sur le serveur, le serveur situé dans la salle de projet fermée à clef, une tablette Nexus 7 avec l'Application Android installée, une table de jeu, un jeu de 32 cartes avec des numéros au dos pour simuler les tags RFID.

Déroulement de la démonstration : La démonstration commencera par la création de comptes pour un professeur et une personne de l'entreprise. Ensuite, le professeur se connectera sur le serveur et créera une partie avec 3 jours réels (lui-même, un autre professeur et une autre personne de l'entreprise) et un joueur virtuel. Une fois la partie créée, elle sera en attente du joueur virtuel. La personne de l'entreprise se connectera à son tour, affichera la liste des jeux en attente de joueurs sur la tablette et rejoindra le jeu créé par le professeur.

Une fois cela fait, la partie peut commencer. Le professeur ayant créé la partie se charge de la distribution en suivant les informations affichées sur le rétroprojecteur. Il distribue les cartes trois par trois puis deux par deux en lisant à voix haute les numéros au dos des cartes, simulant ainsi la lecture des tags RFID par le lecteur Pegoda. Les numéros des cartes seront rentrés au clavier par l'un d'entre nous.

Une fois la distribution terminée, la personne sur la tablette voit ses cartes apparaître. Le jeu commence. Toutes les étapes sont affichées soit sur le rétroprojecteur soit sur la tablette. Quand un joueur réel veut jouer une carte, il lit à voix haute le numéro inscrit à son dos pour simuler la lecture du tag RFID par le Pegoda et le numéro est rentré au clavier. Pour la personne sur la tablette, elle joue en utilisant l'interface tactile lorsque son tour vient. Une manche de belotte est jouée, à la fin de laquelle les scores sont calculés par l'application. Fin de la démonstration.