

Revue finale

PROJET DMX 2018



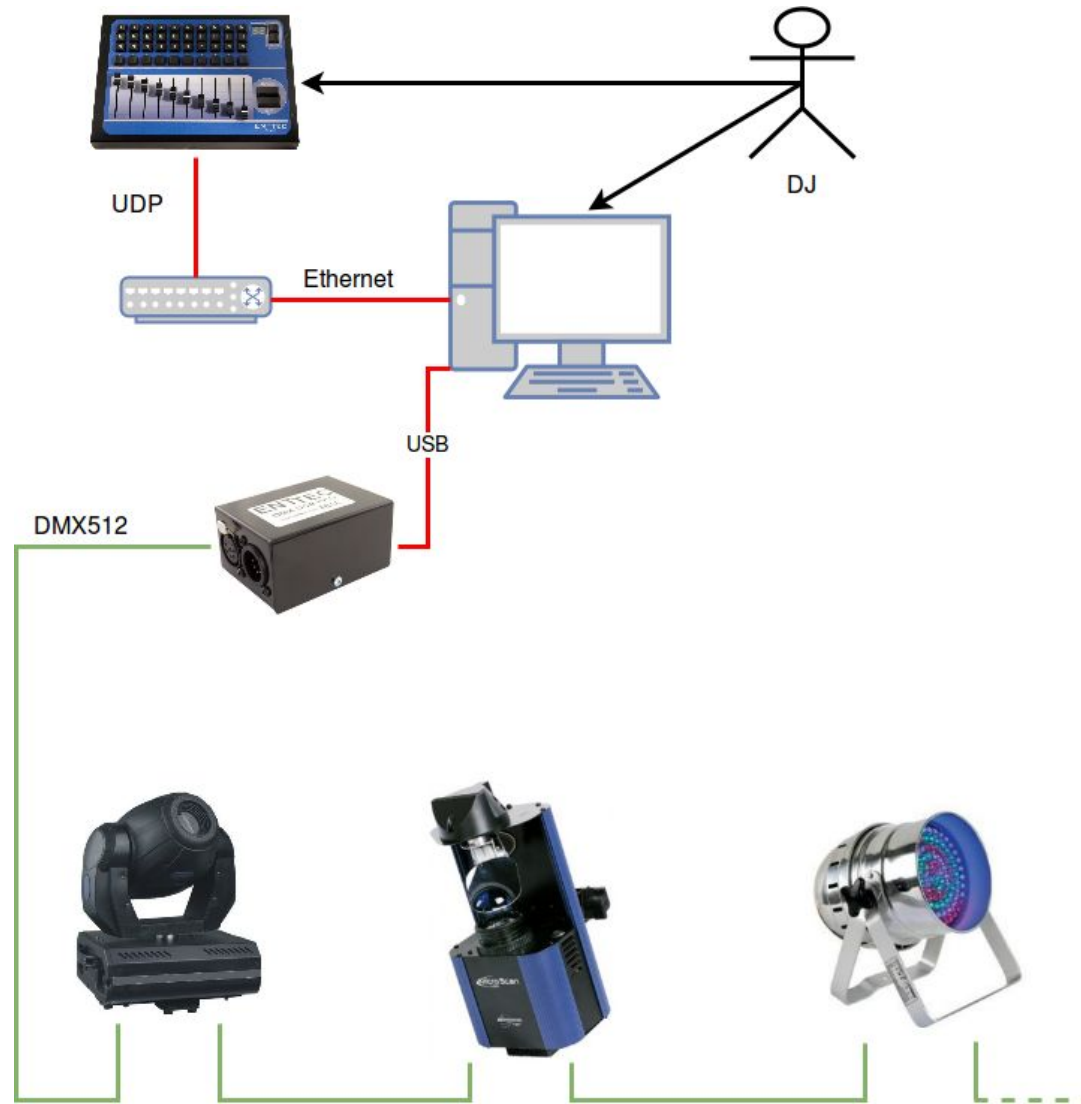
Equipe du projet

EC 1 : Guibanni Enzo

IR 3 :Reynier Tony

IR 4 : Demont Thomas

Présentation du projet



Spectacles, Séquences et Scènes

⇒ **Scène(s)** : exécution d'un plan d'éclairage de projecteurs



Ensemble de
une ou plusieurs

⇒ **Séquence(s)** : enchaînement de scènes suivant chacune une durée déterminée



Ensemble de
une ou plusieurs

⇒ **Spectacle** : série de différentes séquences exécutées successivement

Ressources matérielles

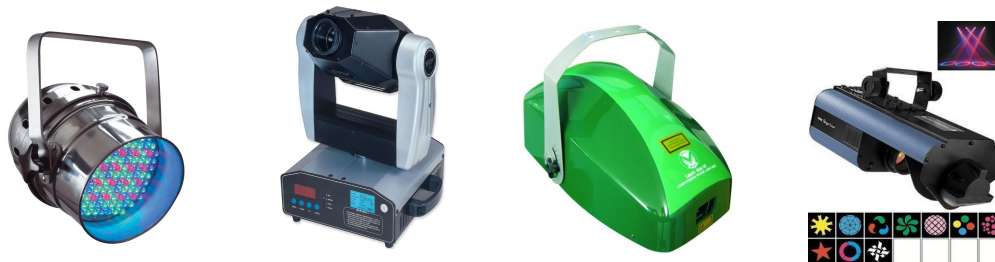
Console ENTTEC Playback WING



Interfaces USB/DMX

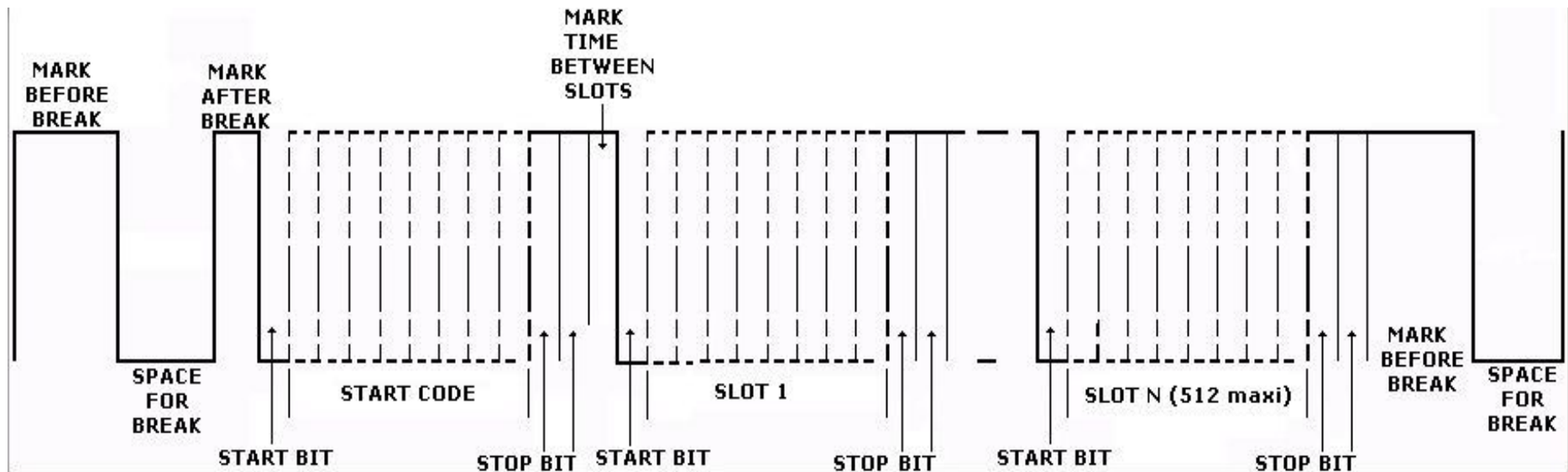


Projecteurs DMX

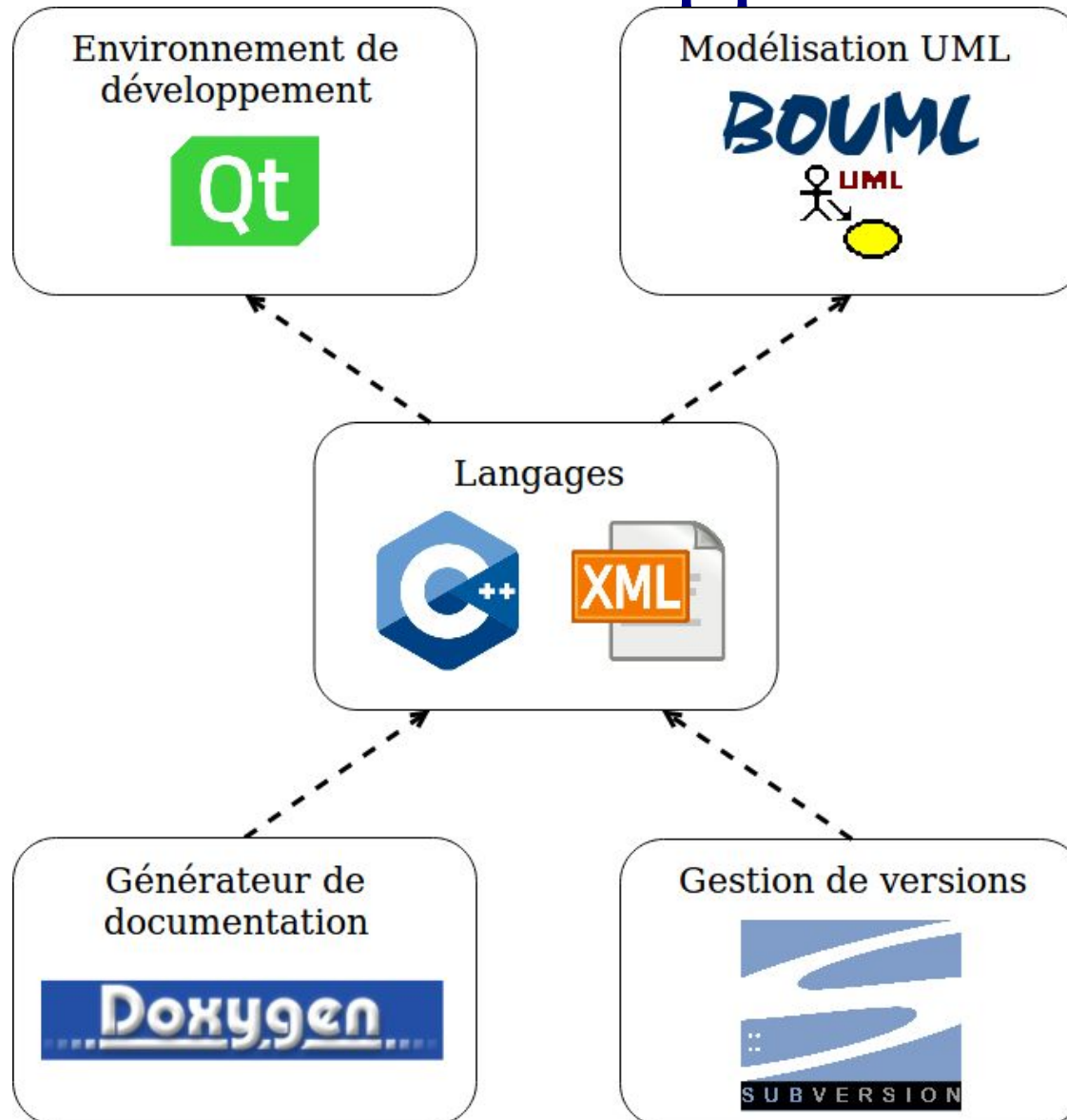


Canaux DMX et Trame

- Numéro identification de canal : 1~512
- Valeur du canal : 0-255



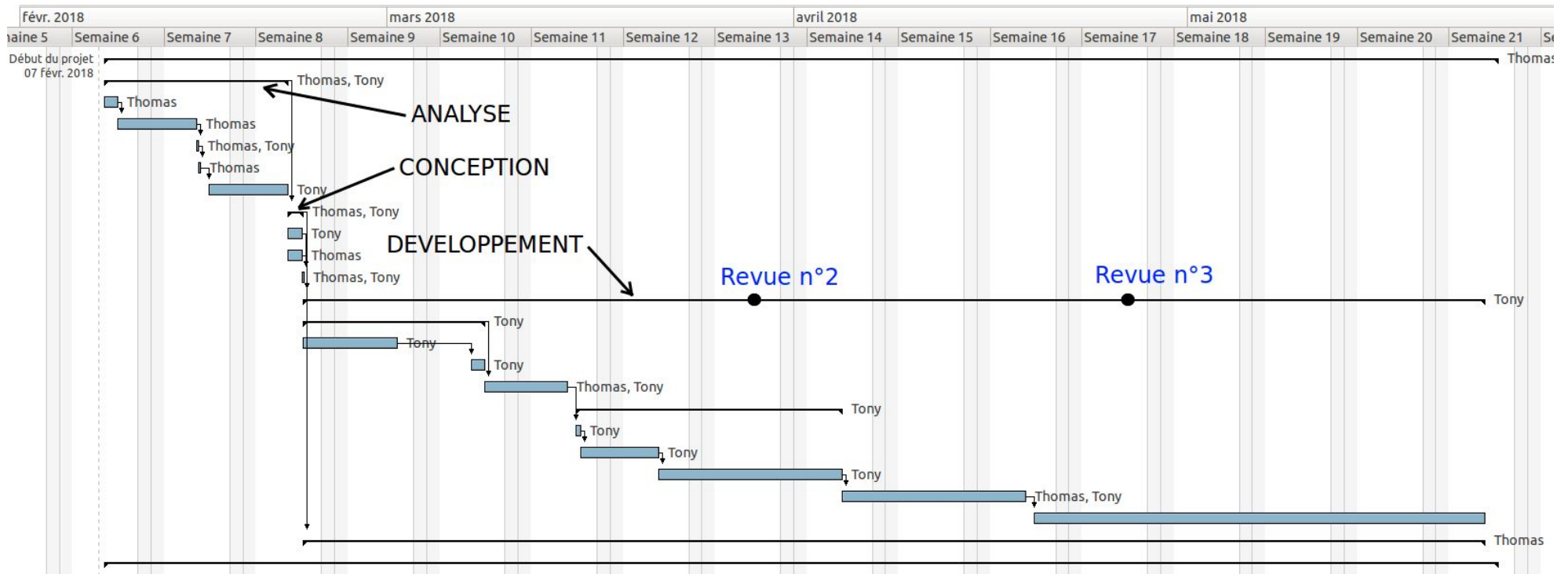
Outils de développement



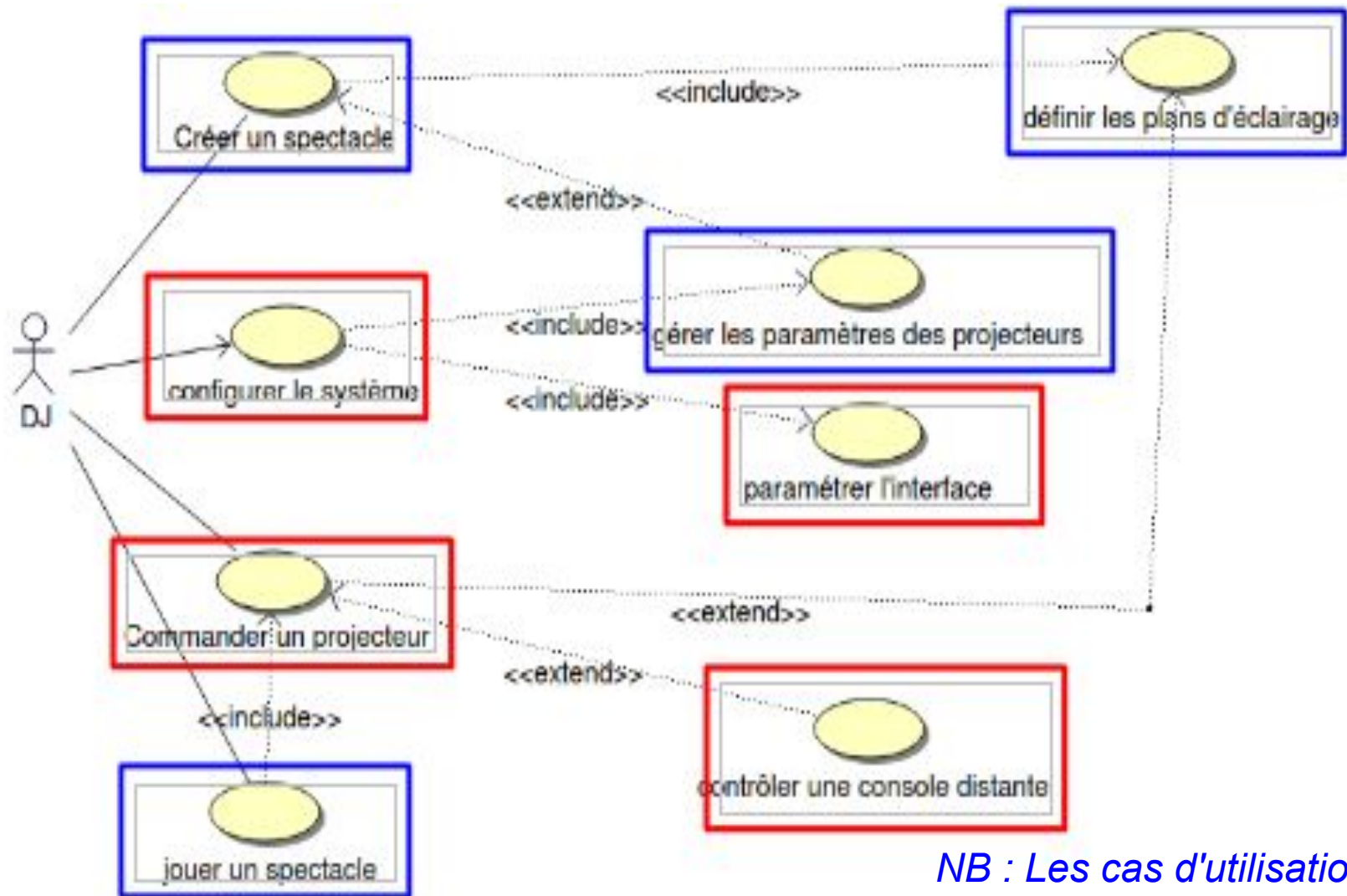
Planification

TPÉ	Nom	Travail
1	▼ Projet DMX	155j 1h
1.1	▼ Analyse	3j 6h
1.1.1	établir tests de validation	1j
1.1.2	établir cas d'utilisation (UML)	1j
1.1.3	établir les objectifs	3h
1.1.4	répartir les tâches (Gantt)	3h 30min
1.1.5	prototyper l'IHM	1j
1.2	▼ Conception	2j 4h
1.2.1	créer un diagramme de classe	1j
1.2.2	créer un diagramme de séquences	1j
1.2.3	prendre en main le matériel	4h
1.3	▼ Développement Partie IR (élève 3)	43j 4h
1.3.1	▼ Programmation du logiciel (0.8)	3j 1h
1.3.1.1	créer la base de l'IHM	2j 1h
1.3.1.2	mettre en oeuvre DMX	1j
1.3.2	tests (0.8)	3j 2h
1.3.3	▼ Programmation du logiciel (0.9)	5j 1h
1.3.3.1	mettre en oeuvre XML	6h 45min
1.3.3.2	renseigner les fichiers XML (appareils.xml, scenes.xml, sequences.xml, spe	7h
1.3.3.3	implémenter les options de création d'appareil DMX depuis le logiciel	3j 4h
1.3.4	tests (0.9)	7j
1.3.5	tests finaux	25j
1.4	► Développement Partie IR (élève 4)	49j 2h
1.5	► Rédaction de la documentation	56j

Planification

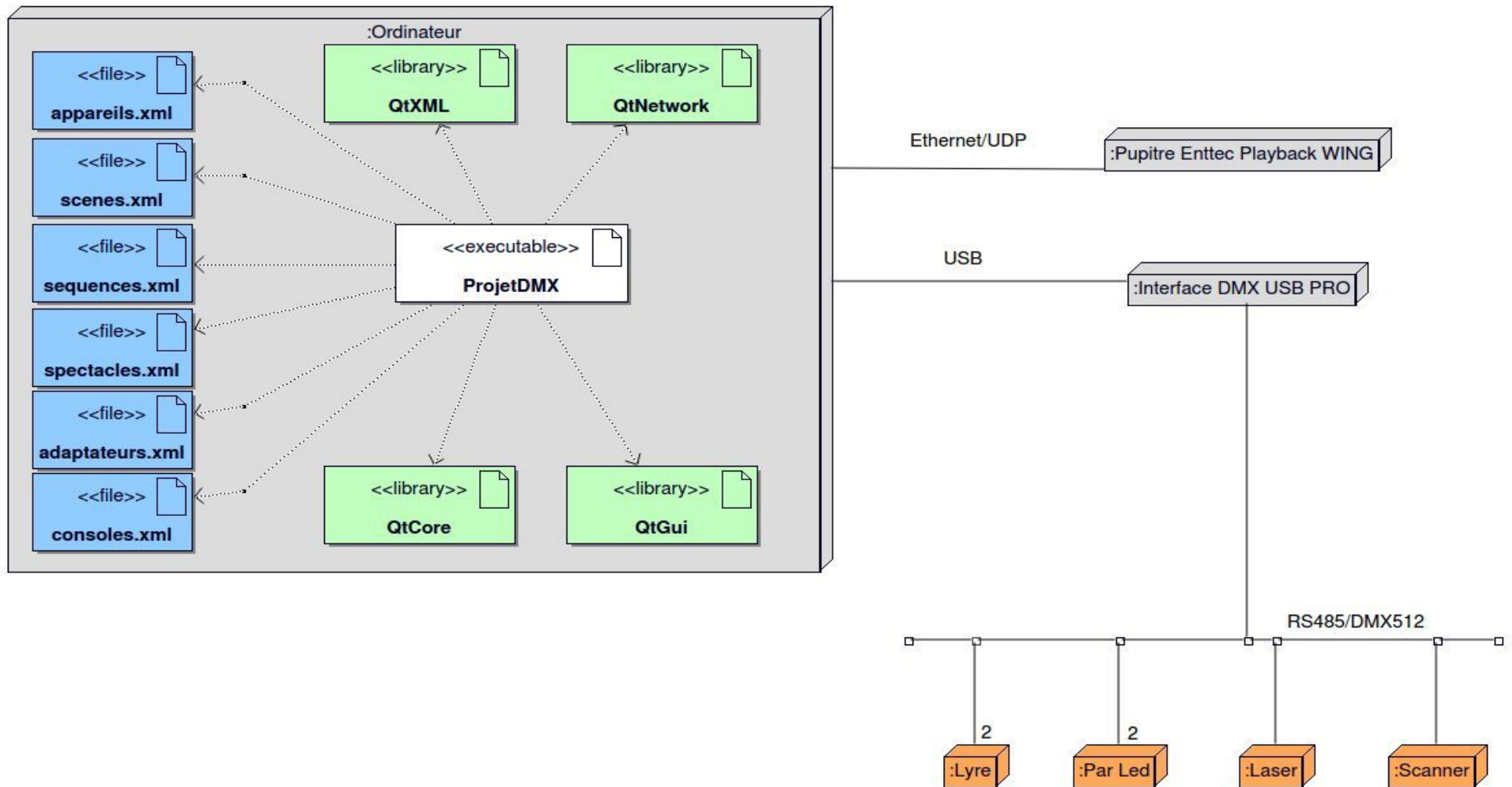


Cas d'utilisation

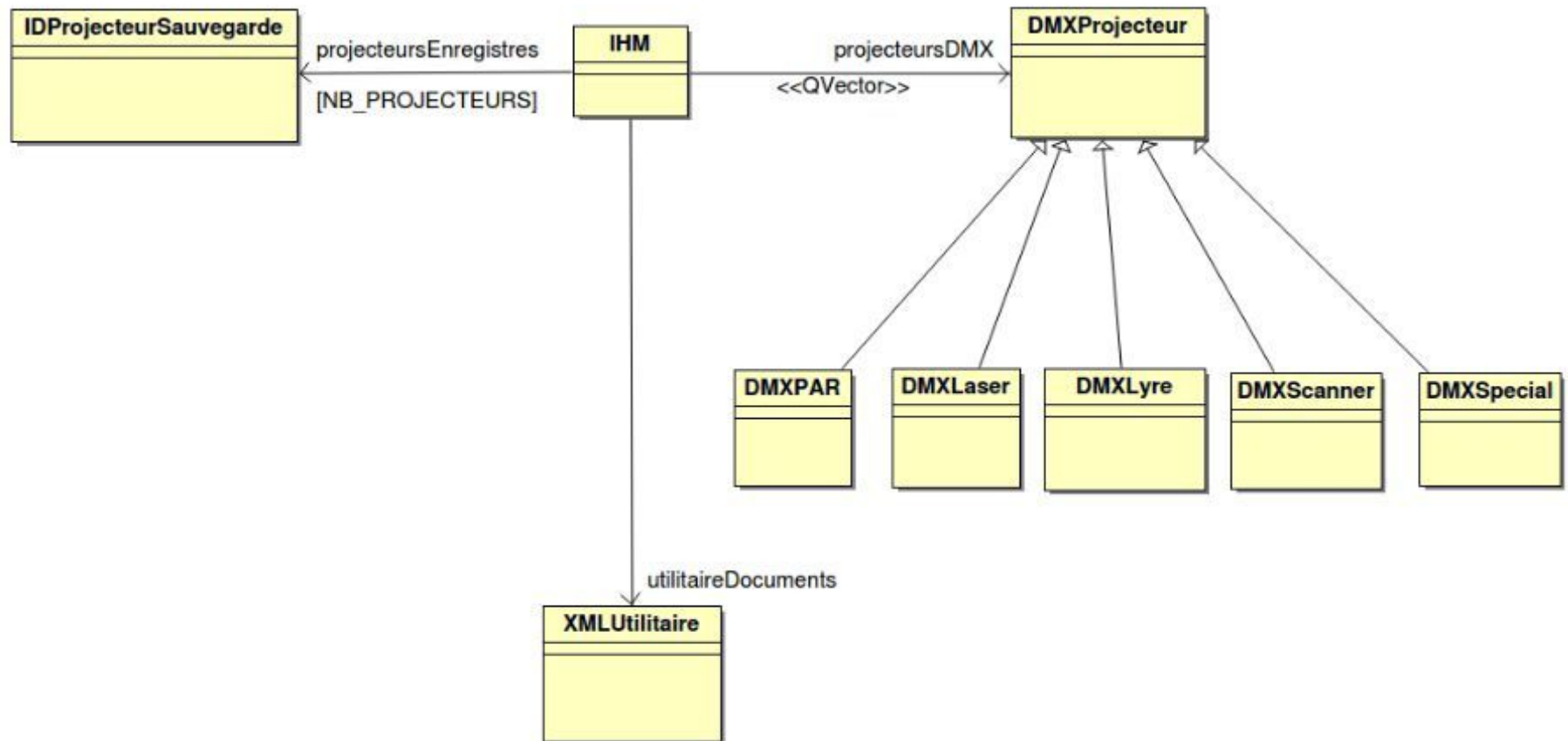


NB : Les cas d'utilisations de ma partie sont encadrés en bleu

Déploiement



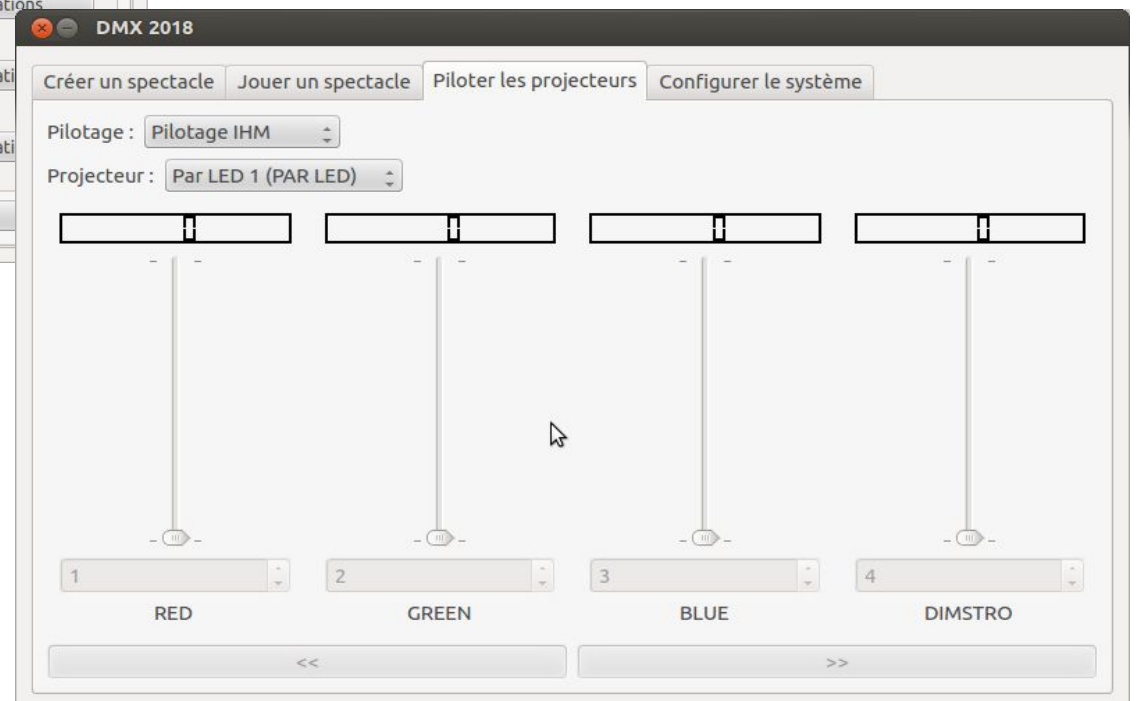
Architecture logicielle 1.0



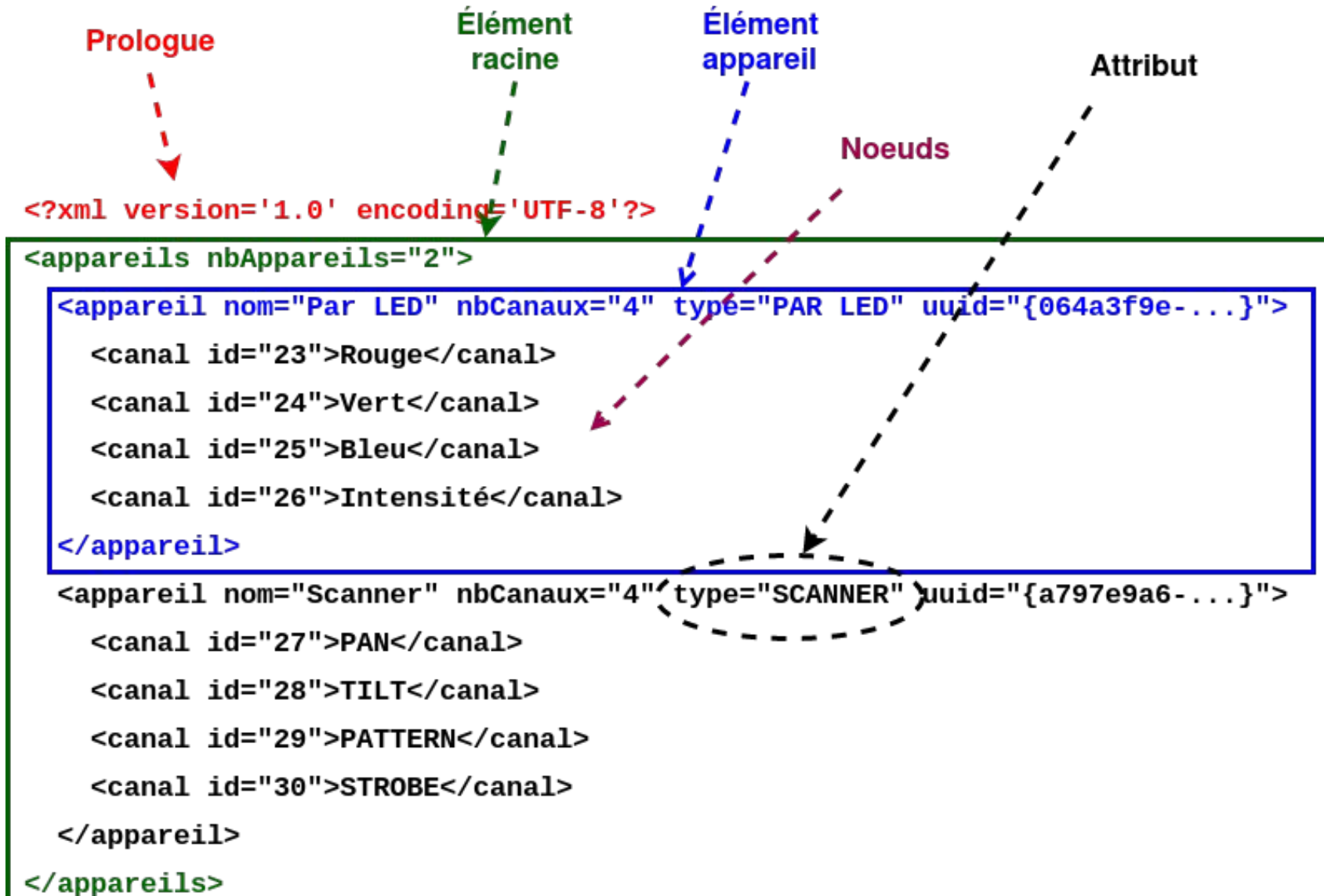
IHM



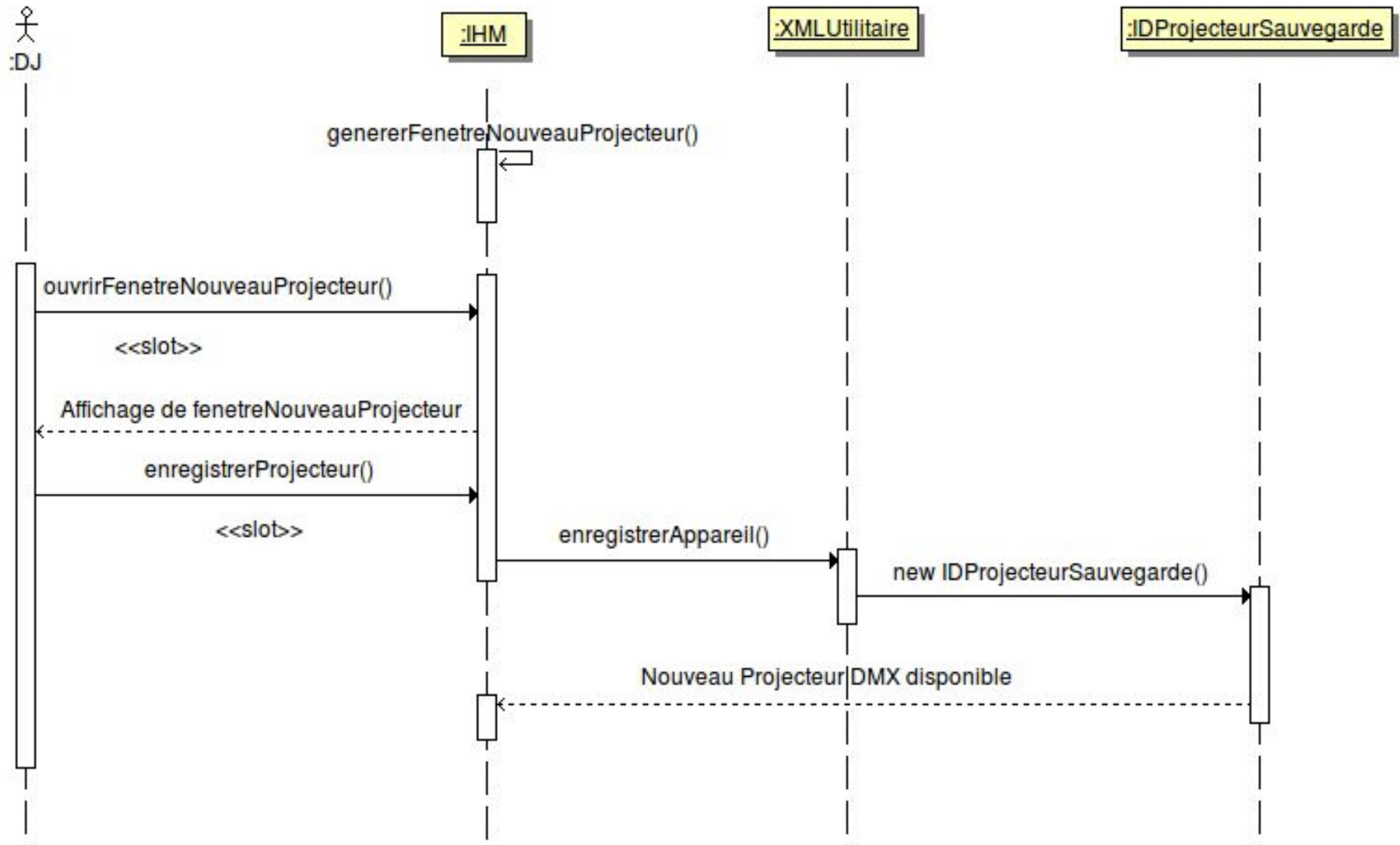
Pilotage



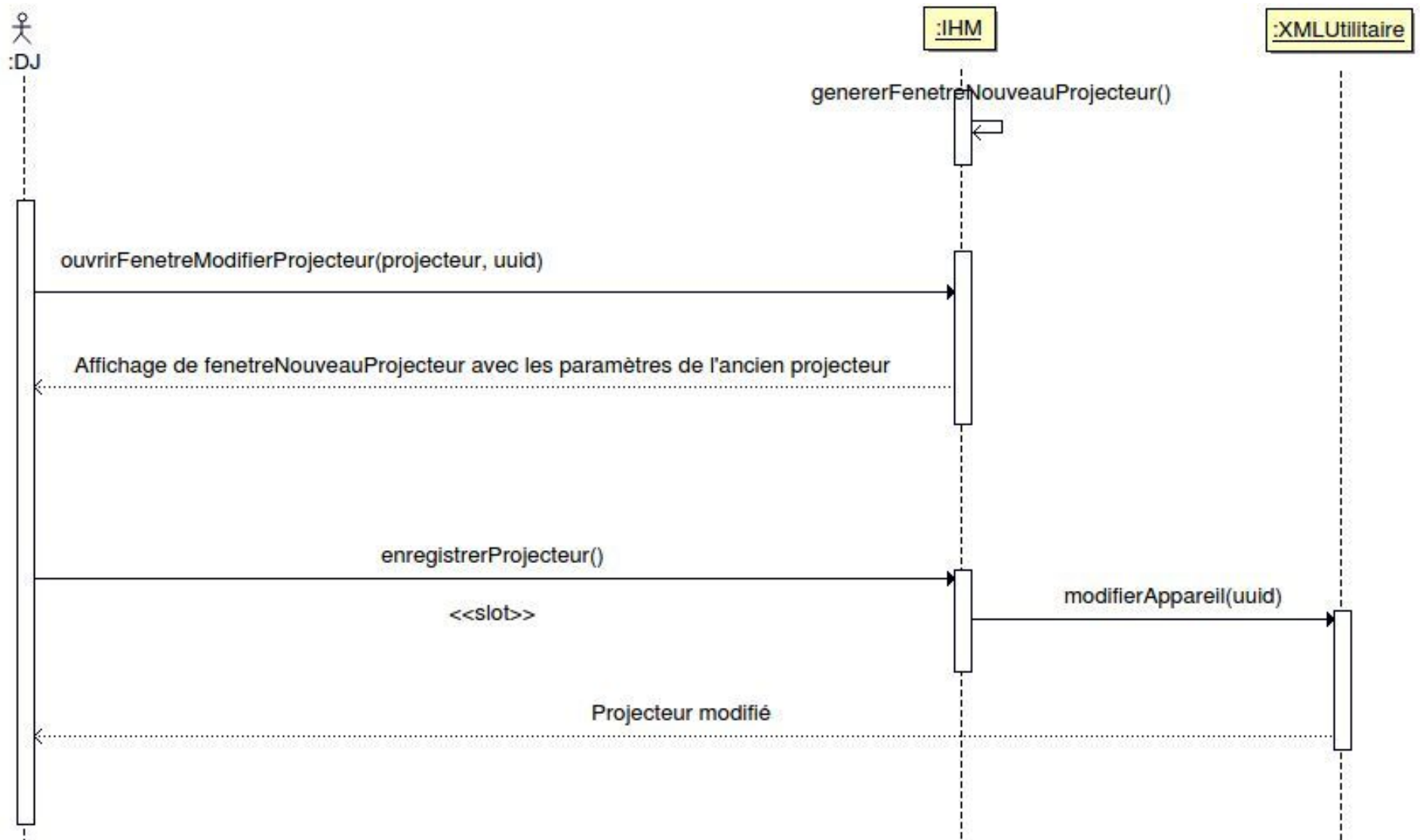
XML : appareils.xml



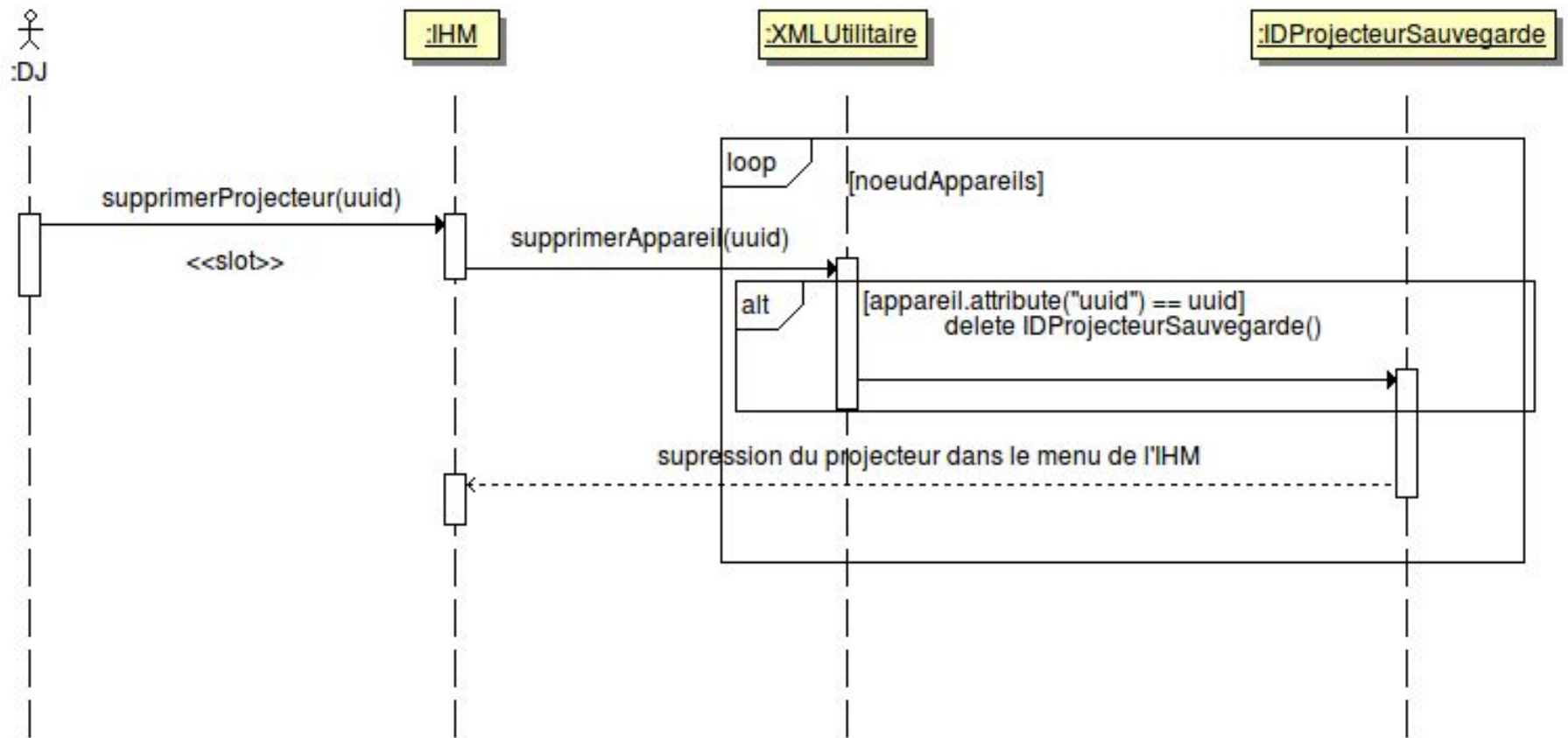
Ajout d'un projecteur



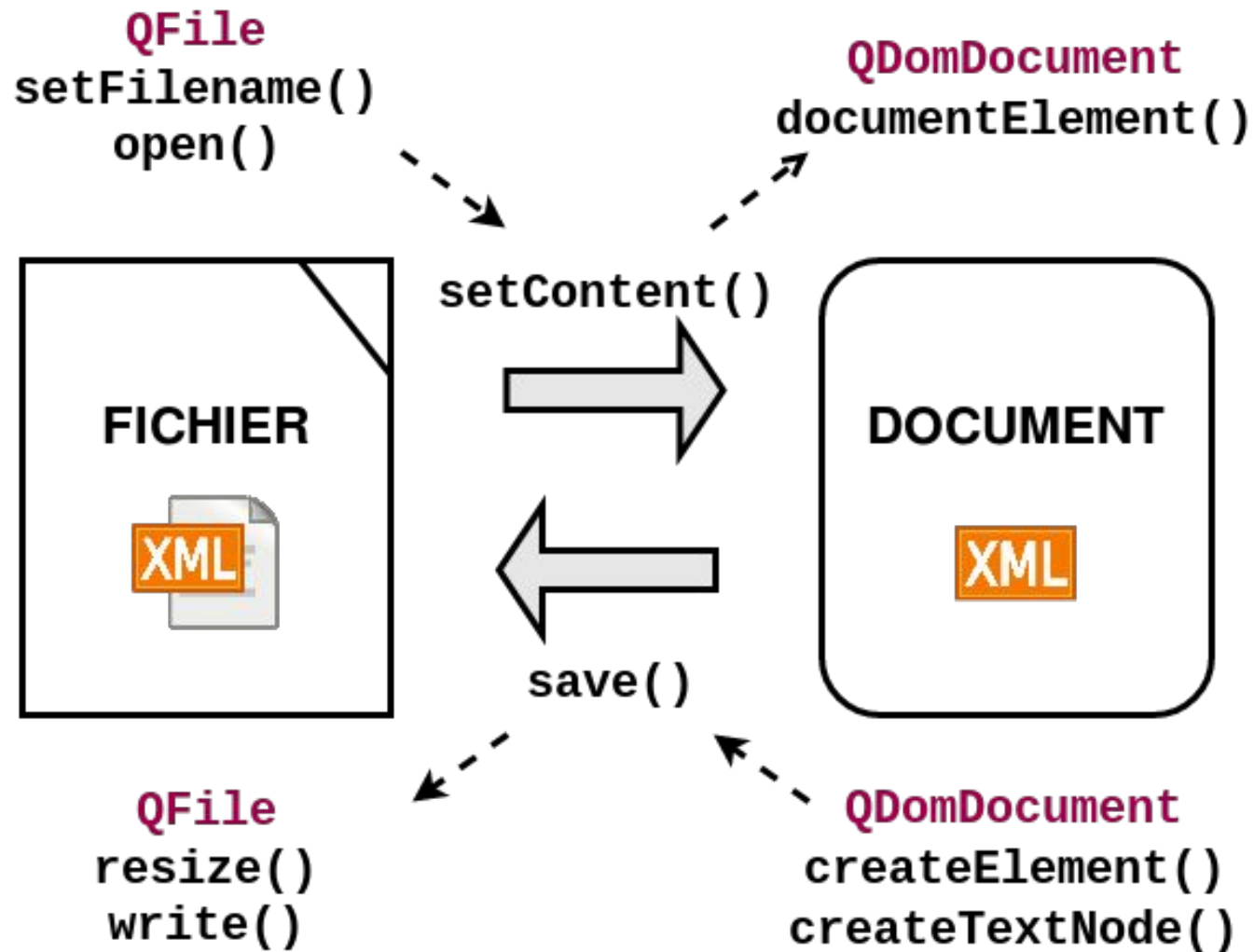
Modification d'un projecteur



Suppression d'un projecteur



XML et Qt



Tests

DESCRIPTION	<u>Oui</u>	<u>En cours</u>	<u>Non</u>
La création d'un nouveau spectacle est possible			X
La création d'une scène est opérationnelle		X	
L'exécution d'une scène est fonctionnelle		X	
La création d'une séquence est opérationnelle			X
L'exécution d'une séquence est fonctionnelle			X
L'ajout d'un projecteur est réalisable à partir de l'IHM	X		
Les fichiers XML existent et sont correctement renseignés	X		

CONCLUSION