

## Table Tennis Performance Analyser

Projet BTS SN Lasalle - 2018

VIDAL Damien (EC), GRENOD Pierre (EC), RACAMOND Adrien (IR), SMANIOTTO Nathan (IR)

# Terminal Mobile



Revue finale

v1.0



## Système supportant le projet





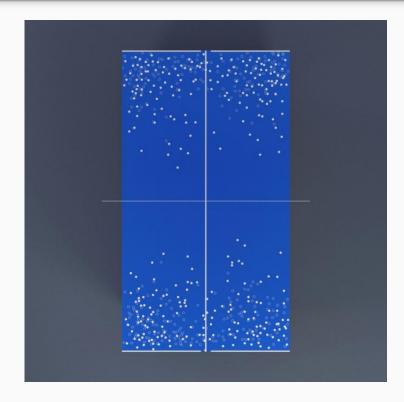


## Analyse de l'existant





**TABLE WALDNER** 





## Expression du besoin







- → Analyser les performances d'un joueur
- → Proposer une phase d'entraînement
- → Détecter l'impact des balles
- → Lancer un exercice spécifique
- → Visualiser l'évolution personnelle d'un joueur



## Présentation du projet



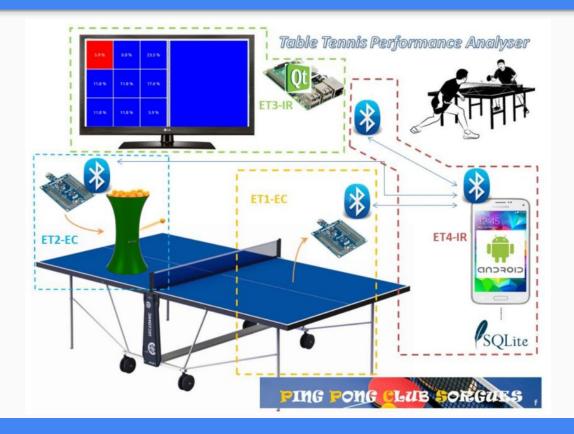
- → Séances paramétrables
  - Nombre de balles
  - ◆ Effet
  - Vitesse
- → Localisation des impacts des balles
- → Retour visuel de la séance

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	0	



## Synoptique du système







## Fonctions issues du cahier des charges



- → Régler les paramètres d'une séance
  - Zone du robot
  - ◆ Zone d'objectif
  - Nombre de balles
  - ◆ Fréquence d'envoi
  - Effet des balles
    - coupé
    - lifté
    - sans effet
  - Vitesse des balles
  - ◆ Rotation du lanceur

- → Localisation des impacts des balles sous forme de zones
- → Visualiser en temps réel les statistiques du joueur



## Répartition des modules



Étudiant	Spécialité	Module
VIDAL Damien	EC	Robot Lanceur
GRENOD Pierre	EC	Détection impact
RACAMOND Adrien	IR	Écran TV
SMANIOTTO Nathan	IR	Terminal Mobile



## Organisation commune au sein du projet



Utilisation de Subversion pour les codes sources

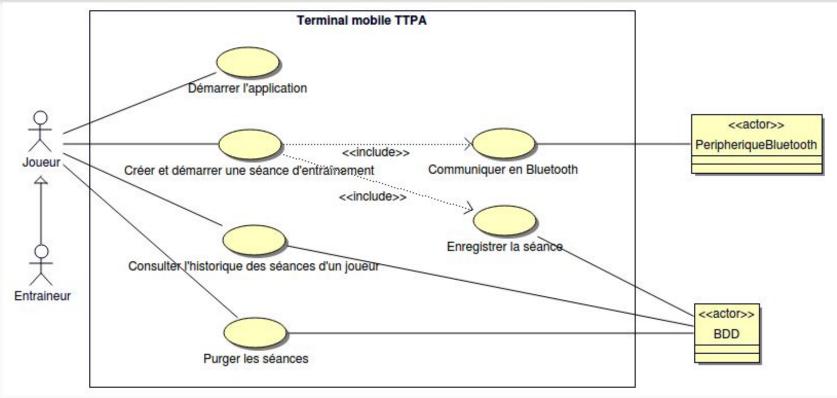
 Utilisation d'un espace de stockage commun (NAS et Google Drive) pour tous les documents ressources

Utilisation d'un protocole de communication



## Réalisation personnelle au sein du projet



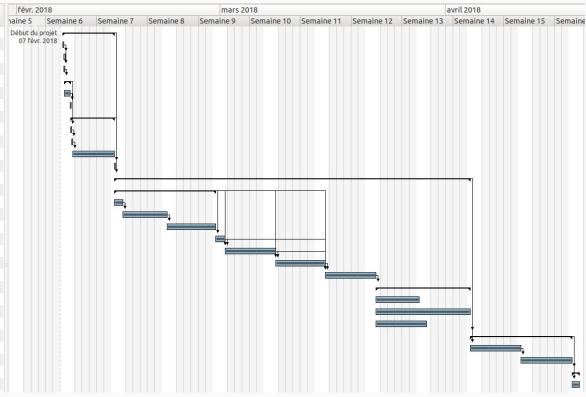




## Planification personnelle



TPÉ	Nom	Travail
1	▼ Analyse / Préparation	2j 8h
1.1	Découverte du cahier des charges	4h 30min
1.2	Élaboration du planning	4h
1.3	Découpage de la partie (ET4-IR) sous forme d'itérations	1h
1.4	▼ Rélisation de la maquette	7h
1.4.1	Maquette écran principal (démarrage)	4h
1.4.2	Maquette écran de paramétrages	3h
1.5	▼ Réalisation des diagrammes	8h 30min
1.5.1	Diagramme de cas d'utilisation	1h 30min
1.5.2	Diagramme de séquence : Démarrer la séance	3h 30min
1.5.3	Diagramme de séquence : Consulter l'historique des séances	3h 30min
1.6	Réunion sur les protocoles de communication	1h
2	▼ Conception	16j 7h
2.1	▼ Prise en main du logiciel Android Studio	3j 6h
2.1.1	Prise en main IHM (Activité n°1 IHM)	1j 2h
2.1.2	Prise en main BDD (Activité n°3 BDD)	1j 2h
2.1.3	Prise en main Bluetooth (Activité n°4 bluetooth)	1j 2h
2.2	Itération 1 : Bases de l'IHM fonctionnelles	1j 7h
2.3	Itération 2 : Base de données fonctionnelle	1j 7h
2.4	Itération 3 : Liaison BlueTooth fonctionnelle	1j 7h
2.5	Itération 4 : IHM reliée à la base de données et aux liaisons BlueTooth	1j 7h
2.6	▼ Refonte graphique de l'IHM	6j
2.6.1	Imagination de la maquette	1j
2.6.2	Adaptation des itérations à la maquette	3j
2.6.3	Finitions graphiques et techniques de la nouvelle interface	2j
3	▼ Test	4j
3.1	Tests sur simulateur	2j
3.2	Tests sur les acteurs (table, écran, lanceur)	2j
4	▼ Corrections	1j
4.1	Corrections grâce aux tests	1j





## Ressources logicielles



Fonctionnalité	Élément utilisé	Version
Système d'exploitation du poste de développement	GNU/LINUX	Ubuntu 12.04 LTS (Noyau 3.8.0)
Logiciel de planification	Planner	0.14.5
Génération des diagrammes	BOUML	7.4
Gestion de versions	Subversion	1.6.17
Environnement de développement	Android Studio	2.3
Génération de la documentation	Doxygen	1.7.6.1
Tablette utilisée pour les essais et démonstrations	Tablette Samsung	SM-T530



## Spécifications techniques de la tablette **SM-T530**

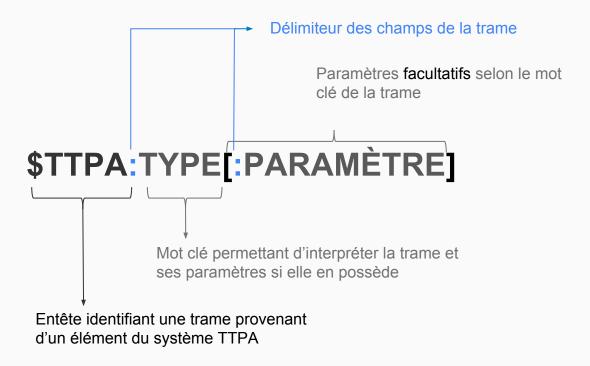


Composant	Description
Système d'exploitation	Android Lollipop 5.0.2
Processeur	Snapdragon 400 Quad-core 1.2GHz
Mémoire RAM	1.5 Go
Carte graphique	Adreno 305



#### Protocole de communication TTPA

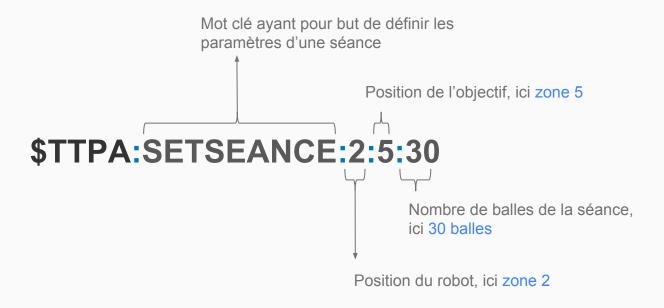






## Exemple de trame envoyée à l'écran

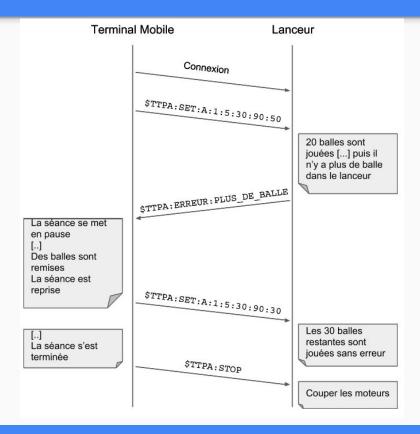






## Diagramme d'échanges Terminal Mobile - Lanceur

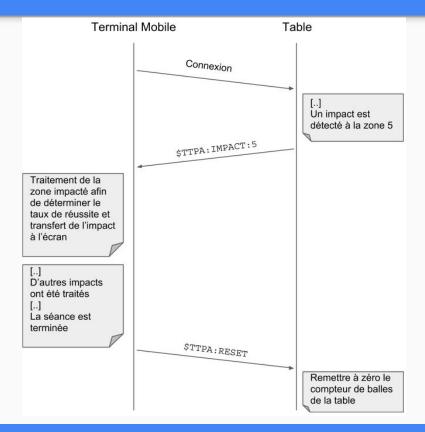






## Diagramme d'échanges Terminal Mobile - Table

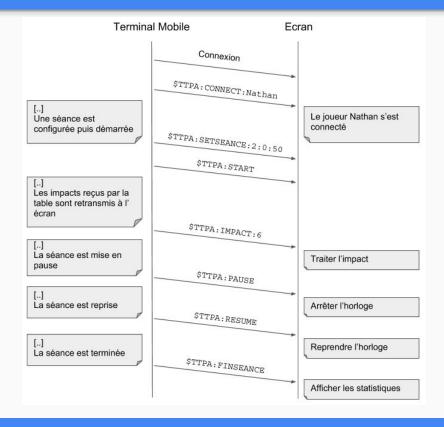






## Diagramme d'échanges Terminal Mobile - Ecran

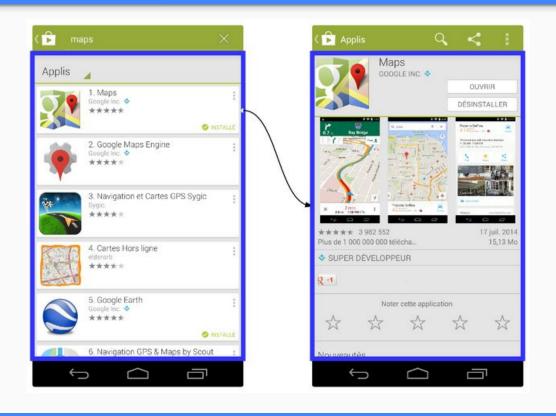






#### Introduction à l'architecture Android et ses "Activités"

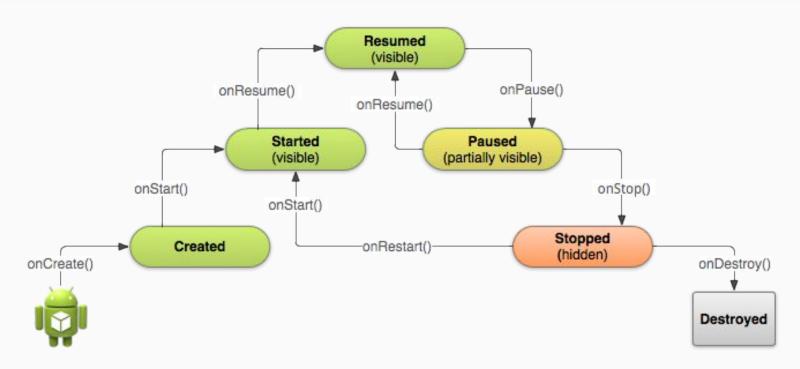






## Cycle de vie d'une activité

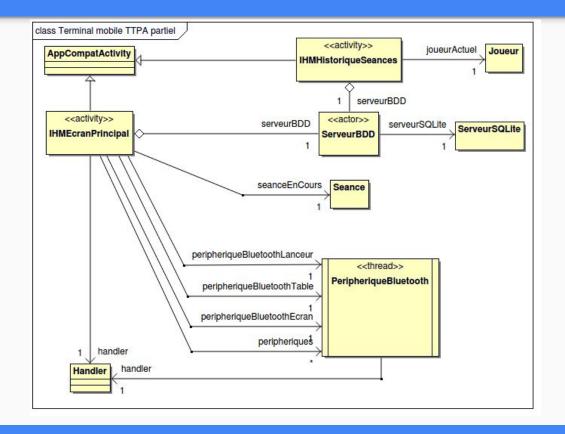






## Architecture logicielle







## Activité IHMEcranPrincipal







## Activité IHMHistoriqueSeances

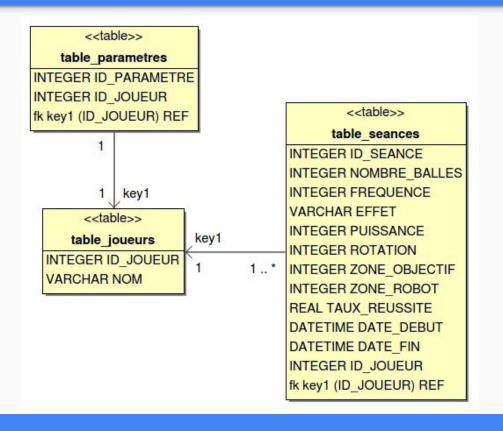






#### Modélisation de la base de données







## Exemple de requête SQL - Insérer une séance

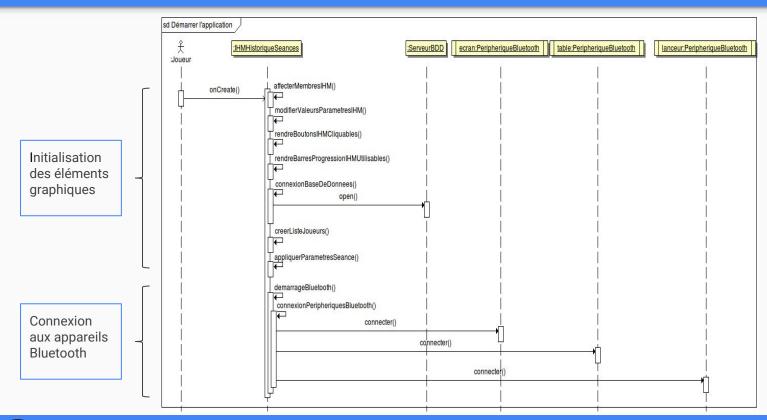


Champ	Valeur
NOMBRE_BALLES	15 (balles)
FREQUENCE	45 (balles/min)
EFFET	"Aucun"
PUISSANCE	5 (coefficient)
ROTATION	45 (°)
ZONE_OBJECTIF	1
ZONE_ROBOT	3
TAUX_REUSSITE	40.0 (%)
DATE_FIN	2018-05-25 15:45:13
ID_JOUEUR	8



## Scénario - Démarrer une application

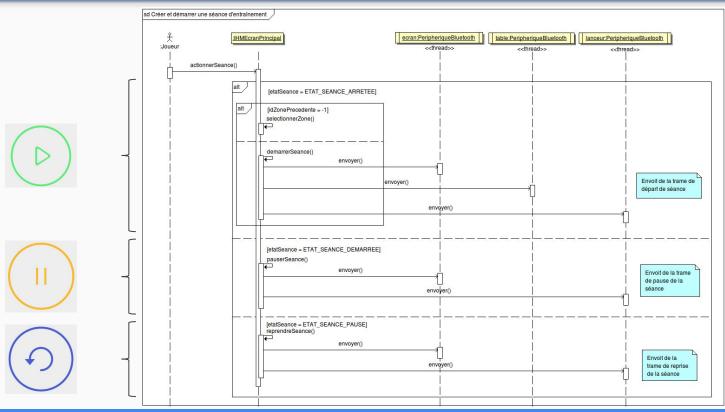






### Scénario - Créer et démarrer







## Scénario - Consulter l'historique des séances - Redirection vers l'activité



```
:Joueur

onClick(element : View)

alt

[element = boutonHistorique]

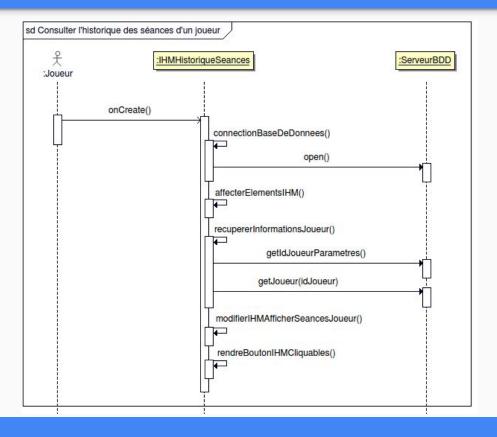
redirectionActiviteHistorique()
```

```
private void redirectionActiviteHistorique()
{
   Intent intent = new Intent(IHMEcranPrincipal.this, IHMHistoriqueSeances.class);
   startActivity(intent);
}
```



## Scénario - Consulter l'historique des séances

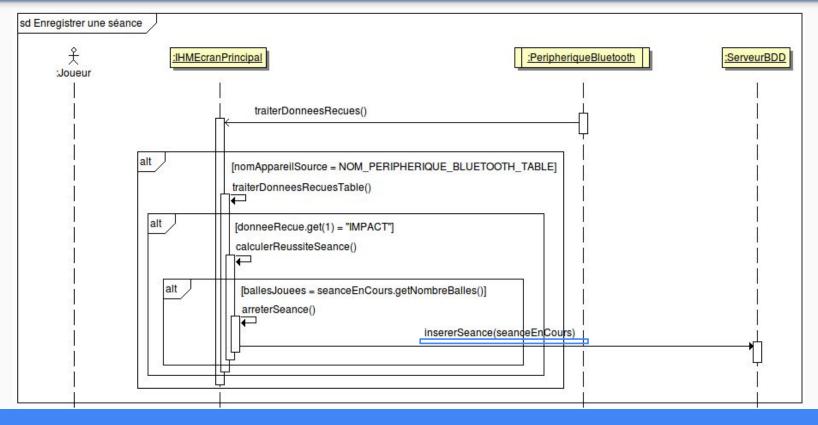






## Scénario - Enregistrer une séance







#### Base de données avec Android



- → Classe SQLiteOpenHelper : pour gérer la création d'une base de données (BDD)
  - ◆ Création d'une sous-classe ServeurSQLite qui hérite de SQLiteOpenHelper
  - Implémentation des méthodes onCreate(), onUpgrade() et onOpen()
- → Classe SQLiteDatabase : pour effectuer des requêtes sur les tables de la BDD
  - Création d'une classe ServeurBDD qui est composé d'un objet SQLiteDatabase private SQLiteDatabase bdd = null; private ServeurSQLite serveurSQLite = new ServeurSQLite(context);
  - Création et/ou ouverture de la base de données qui sera utilisée pour la lecture et l'écriture avec getWritableDatabase()
    bdd = serveurSQLite.getWritableDatabase();
  - Insérer, modifier et supprimer un enregistrement avec la méthode insert(), update() et delete()
  - Récupérer des données avec query ()



#### Implémentation - Insertion de séance dans la base de données



```
/**
* Déclaration de la méthode insererSeance permettant l'insertion d'une séance dans
la base de données.
* @param seance séance à insérer dans la base de données
* @return l'id de la séance dans la base de données
public long insererSeance(Seance seance)
   ContentValues values = new ContentValues();
  values.put(ServeurSQLite.COL FREQUENCE, seance.getFrequence());
  values.put(ServeurSQLite.COL NOMBRE BALLES, seance.getNombreBalles());
  values.put(ServeurSQLite.COL EFFET, seance.getEffet());
   return bdd.insert(ServeurSQLite.TABLE SEANCES, null, values);
```



## Tests de validation - Recette finale



Description	OUI	NON
La base de données est fonctionnelle et complétée	1	
Le système est paramétrable	1	
La liaison Bluetooth est fonctionnelle	1	
Les informations de paramétrage sont transmises	1	
L'application mobile est déployée	1	



#### Conclusion



- → État de l'avancement
  - Améliorations possibles
    - Graphiques
      - Visualisation des appareils Bluetooth
      - Informations complémentaires d'une séance
      - Option retour pour revenir à l'écran principal
    - Techniques
      - Arrêter une séance en cours
      - Actualisation des appareils Bluetooth
      - Supprimer individuellement une séance
      - Calcul du temps d'une séance, avec les pauses
- → Bilan global
  - ◆ Enjeu réel : partenariat avec le club PPC Sorgues

