Tache 1 : Gestion de projet

Tache 5.1 : Trajectoire libre de la balle

*Tache 5.3 : Modélisation des effets*

Tache 5.2 : Rebond de la balle

Tache 2.3 : Position des caméras  
Tache 2.4 : Choix des caméras

*Tache 6.2 : Visualiser/rejouer les coups*

Tache 2.1 : Numérisation des données

*Tache 4.4 : Détection et analyse des rebonds/effets*

Tache 3.2.4 : Améliorations et hybridations

Tache 3.2.3 : Tests et comparaison

Tache 3.2.2 : Implémentations des différentes solutions

Tache 6.1 : Exploitation de la base de données

Tache 4.3 : Construction d’une base de données

Tache 4.1 : Suivre la position au cours du temps  
Tache 4.2 : Détermination de la vitesse

Tache 2.2 : Constitution du jeu de données

*Tache 3.3 : Tracking de la main/raquette/queue*

Tache 3.1 : Traitement de l’image

Tache 3.2.1 : Choix des approches à tester et comparer

Tache 5 : Modélisation

Tache 6 : Exploitation et visualisation des résultats

Tache 4 : Analyse du mouvement

Tache 1 : Gestion de projet

Tache 3 : Tracking

Tache 2 : Captation vidéo