

# PRÉSENTATION DU PROJET DE FIN DE MODULE

**CAY\_DRIVE**  
APPLICATION MOBILE DE DÉTECTION DES  
OBJETS MOBILES POUR L'AIDE À LA  
CONDUITE

PRÉSENTÉ PAR :  
CHAIMAA BOUABD  
AITELBAZ AICHA  
TAKATART YASMINE

ENCADRÉ PAR :  
MR. BOURKOUKOU OUTMANE



## **PLAN :**

**1- INTRODUCTION**

**2- PROBLÉMATIQUE ET SOLUTION**

**3- ANALYSE ET CONCEPTION**

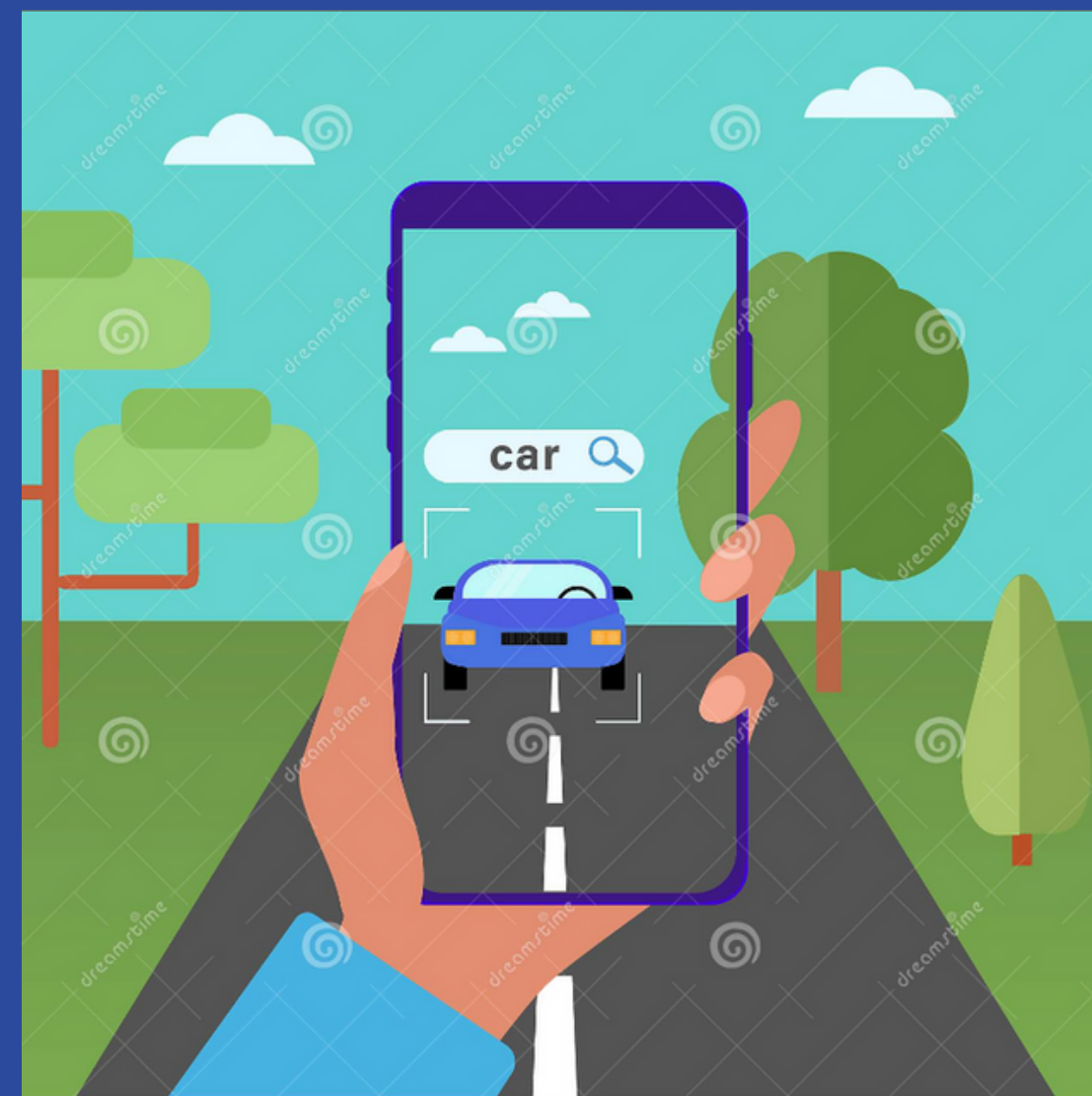
**4- CHOIX TECHNIQUES**

**5- MISE EN OEUVRE**

**6- CONCLUSION ET PERSPECTIVES**

1

# INTRODUCTION





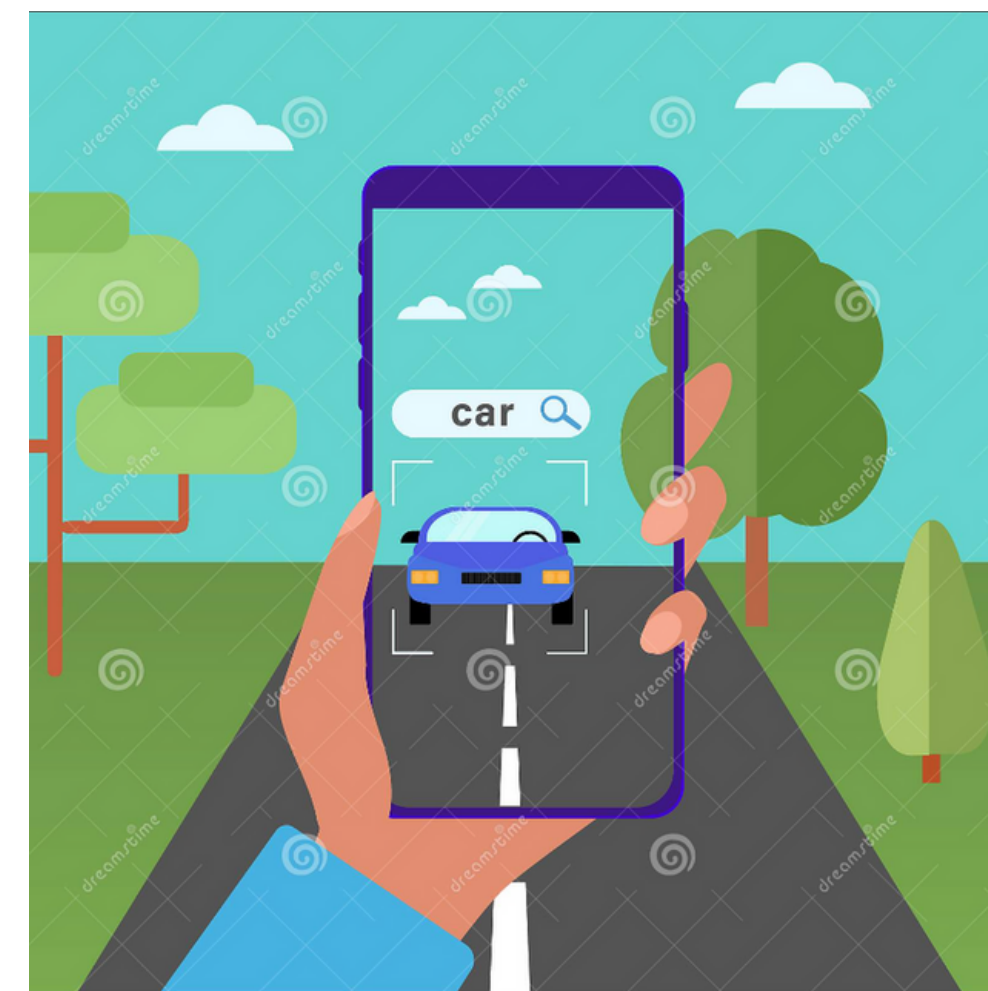
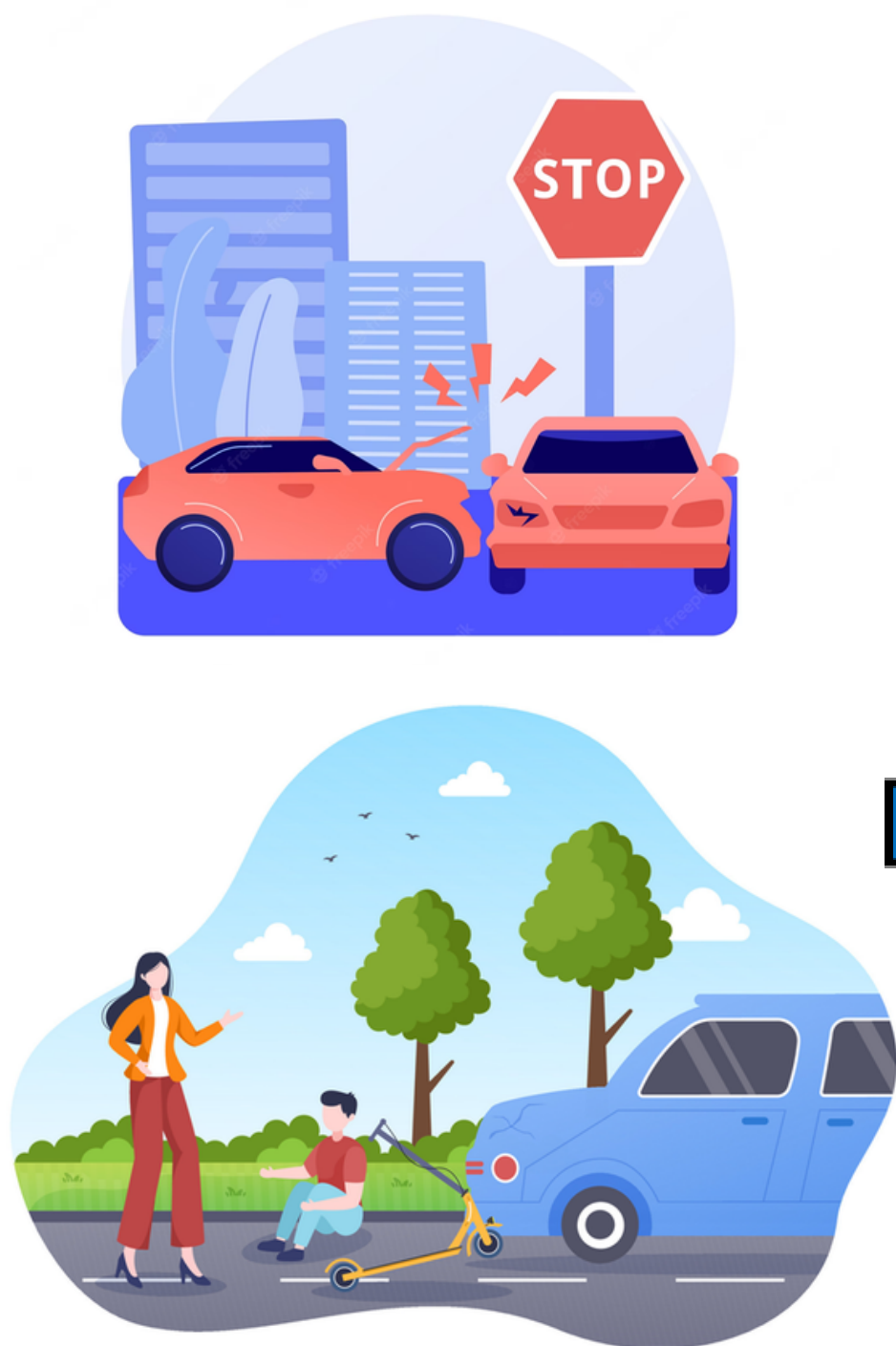
- **Objectif :** Développer une application mobile Android qui utilise la technologie de la vision par ordinateur pour détecter les objets mobiles sur la route, afin d'améliorer la sécurité et l'efficacité de la conduite.
- **Principales fonctionnalités :** Détection des objets mobiles près du conducteur qui peuvent être visualiser comme un danger. L'application émet des avertissements visuels et sonores pour alerter le conducteur en cas de danger.

**2**

# **PROBLÉMATIQUE ET SOLUTION**





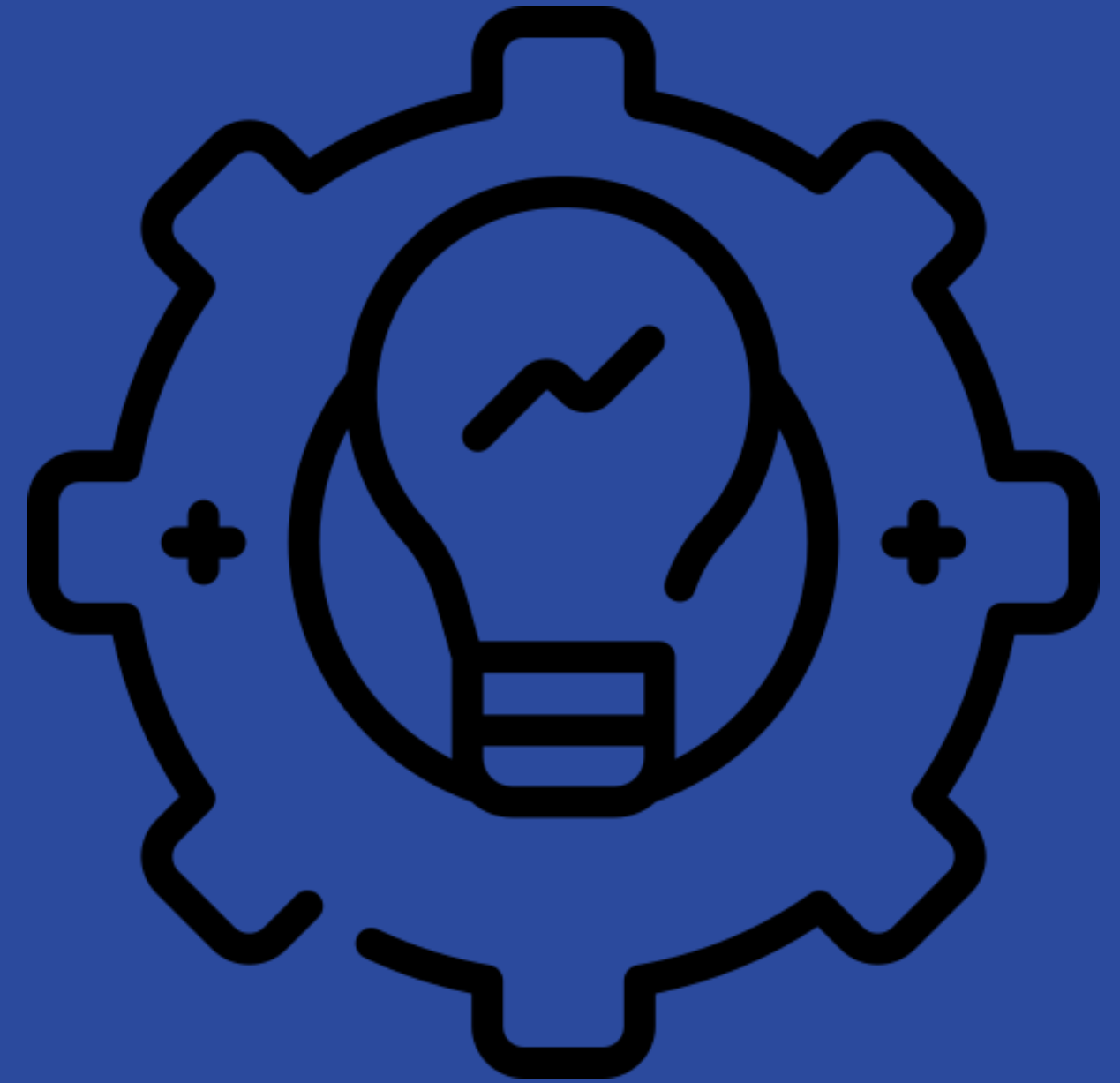


**Les accidents de la route  
causent de nombreux décès  
et blessures chaque année**

**Application mobile de  
détection d'objets mobile  
pour l'aide à la conduite.**

**3**

**ANALYSE  
ET  
CONCEPTION**



# Besoins Fonctionnels





# Besoins Techniques

**Traitement d'images en temps réel**

**Optimisation des performances**

**Détection précise des objets mobiles**

**Plateformes et compatibilité**


**Intégration de bibliothèques ou de frameworks**

**Langages de programmation**


# Architecture de l'Application



Interface utilisateur



Module  
d'authentification



Module de  
configuration



Module d'acquisition  
d'images

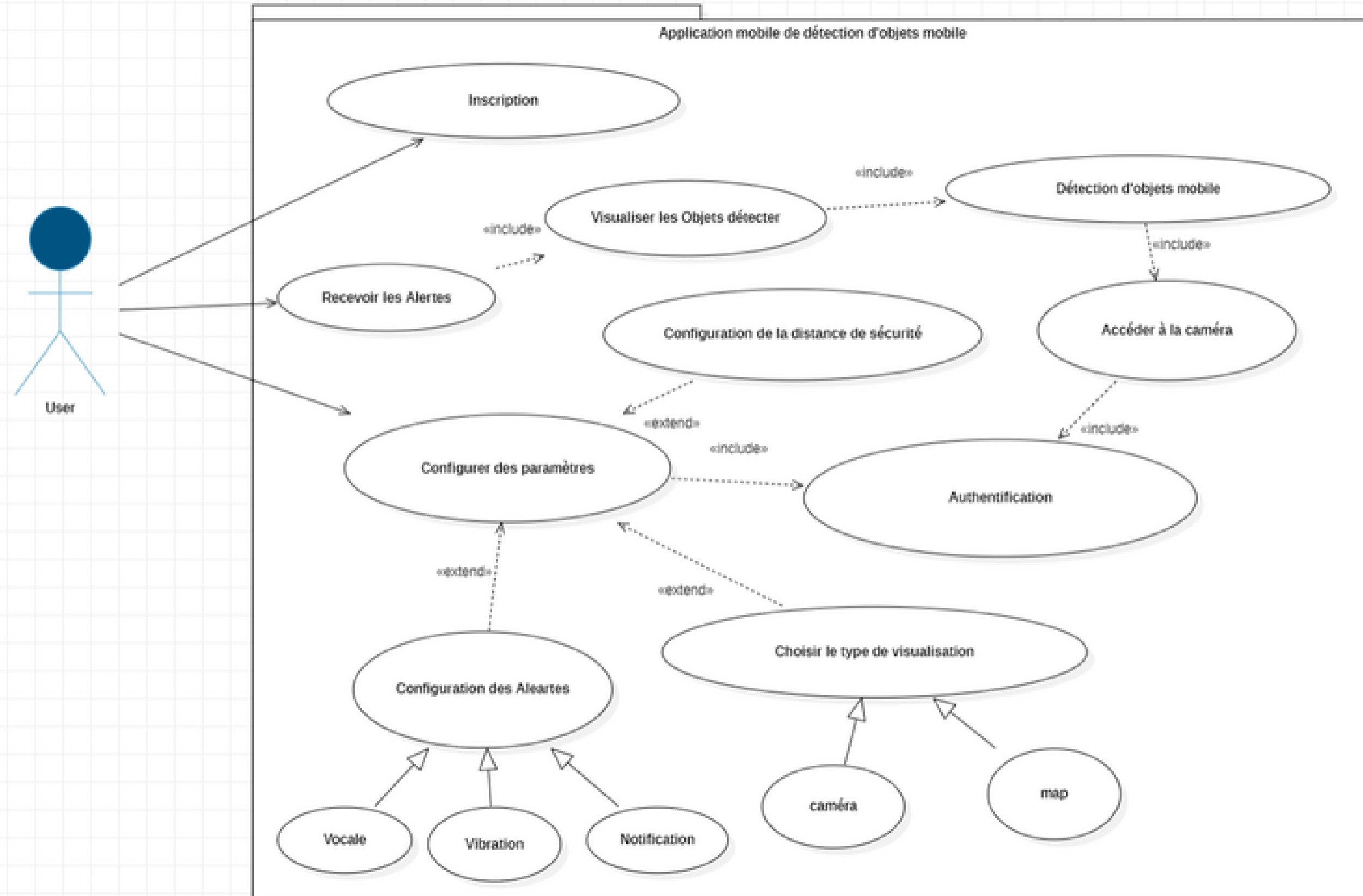


Module de traitement  
d'images

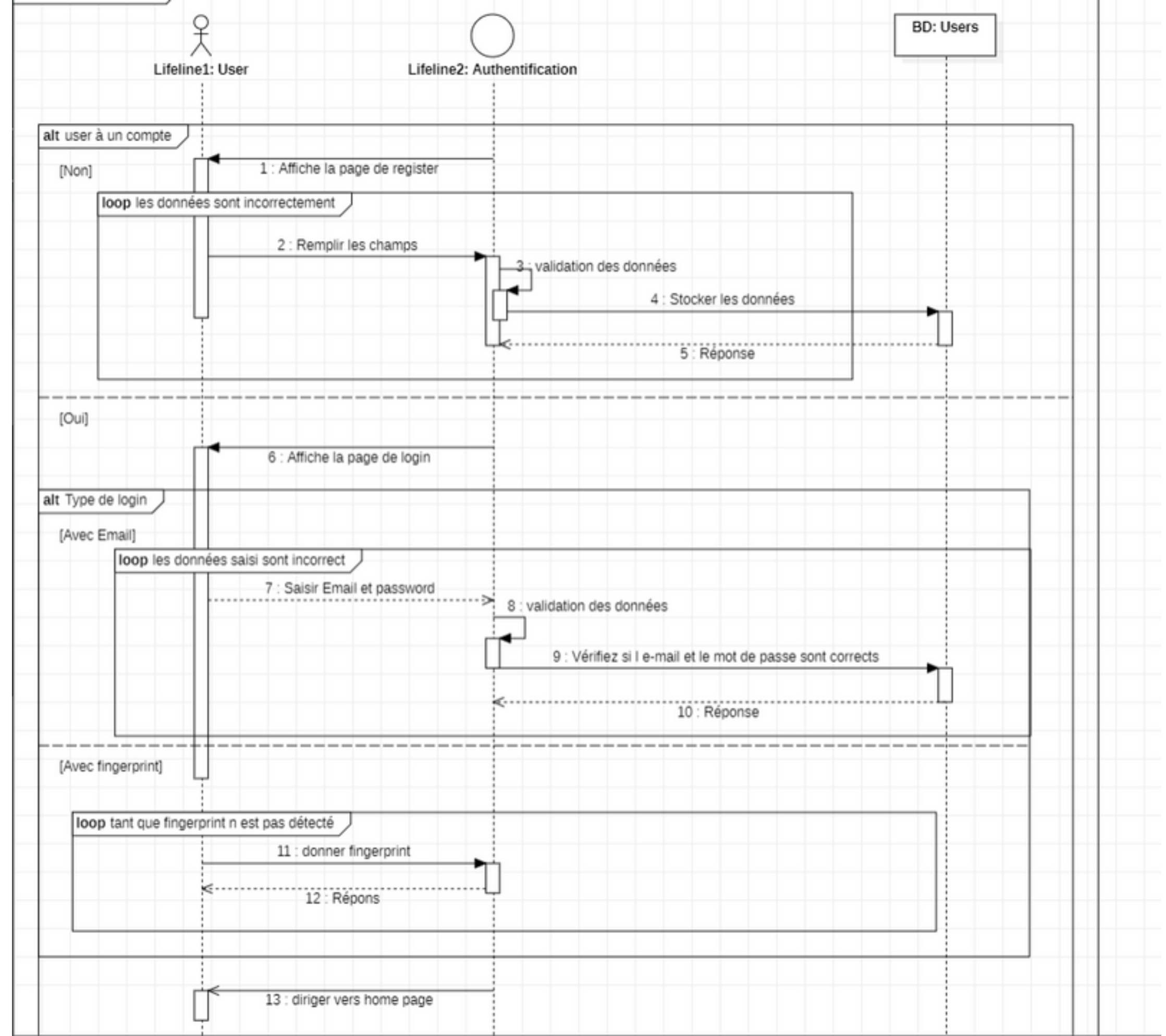


Module d'alertes

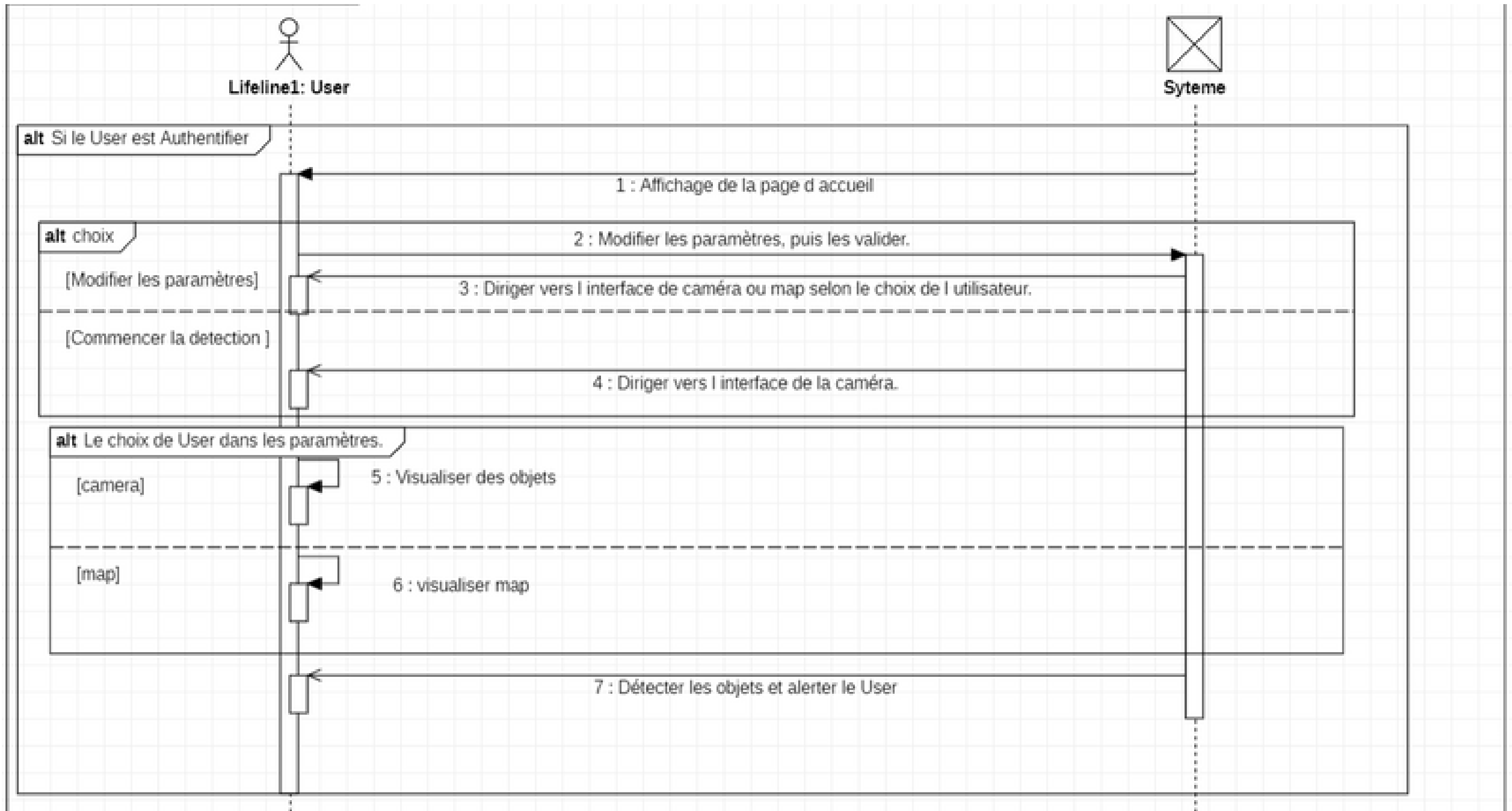
# Diagramme de Cas d'Utilisation :



# Diagramme de séquence Pour Authentification



# Diagramme de séquence Pour la détection





**4**

# **CHOIX TECHNIQUES**



**android**



Apache  
Tomcat

APPLICATION  
SERVER



Apache

WEB SERVER



DATABASE

# Frameworks



PROVIDES  
INFRASTRUCTURE  
SUPPORT FOR  
DEVELOPING JAVA  
APPLICATIONS



- FRONT-END
- USES ANGULAR 4 ,GULP

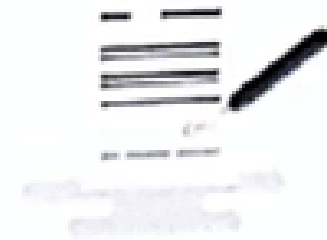
**5**

**MISE  
EN  
OEUVRE**

Interface graphique :

4

← Signature de mon contrat ✕



Vous êtes sur le point de signer  
électroniquement votre contrat

Tout d'abord commencez par  
lire les documents contractuels

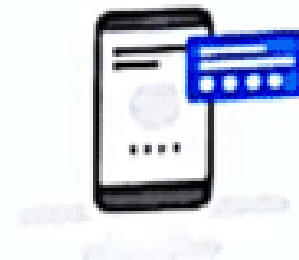
☒ J'ai bien pris connaissance de ces  
documents.

Merci, vous allez recevoir ces documents par  
mail.

Veuillez maintenant lire les documents  
contractuels

TÉLÉCHARGER MON CONTRAT

☒ J'ai bien pris connaissance de mon contrat.



Saisissez maintenant le code que vous avez  
reçu par mail pour signer électroniquement  
votre contrat.

• • • •

Merci, vous allez recevoir ces documents par  
mail.

5



6

# CONCLUSION



**MERCI POUR VOTRE  
ATTENTION**