

Fiches de tâche

PAYS: CANADA

HUGO BALTZ

Fiche de tâche N°1	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Prise en main Description de la tâche : Découvrir le sujet et se documenter sur les technologies existantes.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Un ordinateur avec une connexion Internet • Un accès a la base de livres d'uOttawa 	
DURÉE ESTIMÉE : 5j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 23/05/2016 • Date de fin : 27/05/2016 	

Fiche de tâche N°2	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Modéliser la première application Description de la tâche : Modéliser la première application en se servant de diagrammes UML.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Du papier et un stylo • Un ordinateur avec StarUML 	
DURÉE ESTIMÉE : 3j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 26/05/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 27/05/2016 • Date de fin : 30/05/2016 	

Fiche de tâche N°3	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Développement de la première application Description de la tâche : Développer sous Android une application affichant les types de structures des bâtiments proches de l'utilisateur en réalité augmentée.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Un ordinateur • ArcGis • AndroidStudio • Un shapefile contenant les données sur les bâtiments de la ville d'Ottawa • Une tablette ou des lunettes de réalités augmentées 	
DURÉE ESTIMÉE : 26j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 30/05/2016 • Réunion avec le maître de stage : 03/06/2016 • Réunion avec le maître de stage : 10/06/2016 • Réunion avec le maître de stage : 17/06/2016 • Réunion avec le maître de stage : 24/06/2016 • Réunion avec le maître de stage : 01/07/2016 • Date de fin : 04/07/2016 	

Fiche de tâche N°4	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Modéliser la seconde application Description de la tâche : Se documenter sur le projet Tango et modéliser la seconde application en se servant de diagrammes UML.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Du papier et un stylo • Un ordinateur avec StarUML 	
DURÉE ESTIMÉE : 6j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 05/07/2016 • Réunion avec le maître de stage : 08/07/2016 • Date de fin : 12/07/2016 	

Fiche de tâche N°5	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Développement de la seconde application Description de la tâche : Développer sous Android une application analysant une pièce pour détecter les objets susceptibles de tomber en cas de séismes.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Un ordinateur • AndroidStudio • Unity • Le kit de développement du projet Tango 	
DURÉE ESTIMÉE : 28j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 13/07/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 15/07/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 22/07/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 29/07/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 05/08/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 12/08/2016 • Réunion avec le maitre de stage : 17/08/2016 • Date de fin : 19/08/2016 	

Fiche de tâche N°6	Rédigée le : 25/05/2016
Nom de la tâche : Documentation Description de la tâche : Documenter le travail effectué.	
ENTRÉES NÉCESSAIRES: <ul style="list-style-type: none"> • Un ordinateur • Un éditeur de texte (Word de préférence) 	
DURÉE ESTIMÉE : 68j ÉVÉNEMENTS CLÉS - JALONS : <ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 23/05/2016 • Date de fin : 19/08/2016 	