

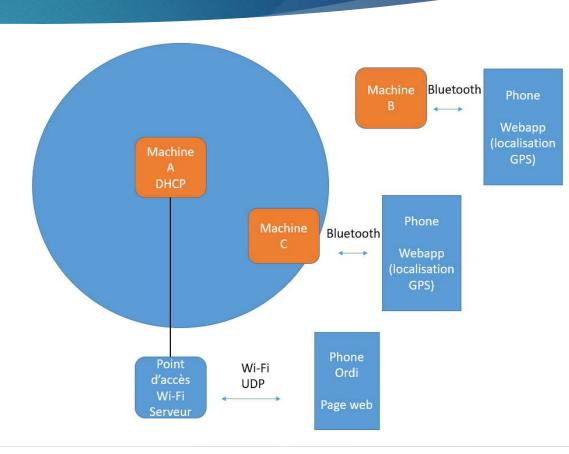
#### Plan

- Objectif du projet
- Matériel utilisé
  - ► C'est quoi Raspberry Pi?
  - ► Installation de Raspbian
- Notions de base
  - C'est quoi un réseau Adhoc
  - Serveur DHCP
  - ▶ Estimation de la distance entre 2 nœuds
  - ▶ Enregistrer des alertes liés à l'estimation de la distance par un serveur
  - Architecture client serveur :Développer un client web app permettant d'afficher les alertes du serveur



## Objectif du projet

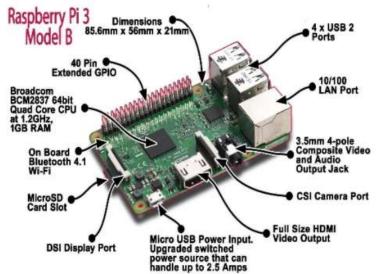
- Développer une application
  - connecter un réseau Wi-Fi ad hoc (adressage via DHCP)
  - Se connecter à un point d'accès Wi-Fi
  - Approximer une distance grâce à la puissance du signal reçu
  - Communiquer via deux interfaces différentes sur un même nœud (WiFi+bluetooth, ou Wi-Fi + Ethernet)
  - Communiquer via client/serveur
  - Récupérer une adresse GPS depuis une webapp sur téléphone
- Exemples d'applications:
  - véhicules autonomes, contacts entre individus sur Tousanticovid, surveillance de patients dans un établissement médicalisé, jeu collaboratif, ...





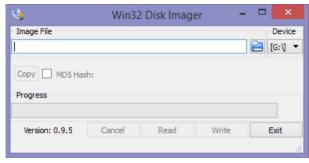
## C'est quoi Raspberry Pi?

- Raspberry Pi
  - ▶ Un nano ordinateur avec un ensemble de composants et d'interfaces (ex. la carte SD)



### Installation de Raspbian

- La carte SD permet de stocker les données et l'installation d'un système d'exploitation
  - préparer la carte micro SD en y installant un système d'exploitation.
  - On peut installer différentes distributions, la plus connue étant Raspbian (Debian pour RPi) que l'on peut télécharger directement depuis le <u>site Internet de Raspberry pi</u> (https://www.raspberrypi.com/software/).
  - ▶ Une fois l'image téléchargée, vous pourrez l'installer sur votre carte micro SD en utilisant le logiciel <u>Win32DiskImager</u>

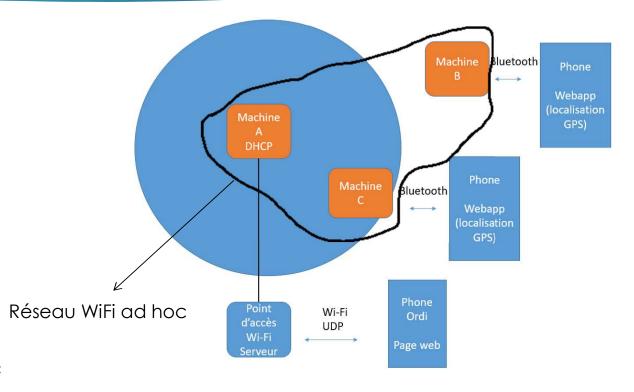


Ou utiliser Raspberry Pi Imager



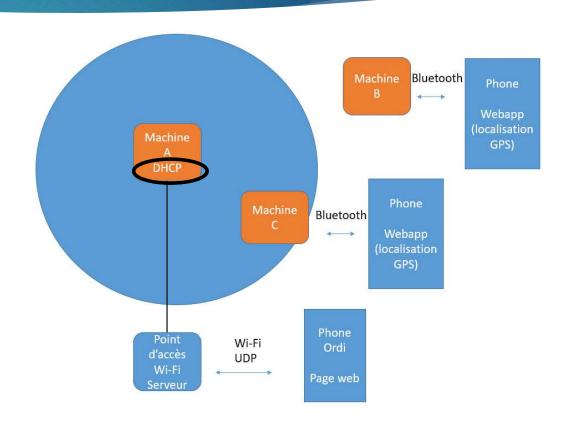
## C'est quoi un réseau WiFi Ad hoc

- Connecter directement les ordinateurs équipés d'une carte Wi-Fi, sans utiliser un matériel tiers tel qu'un point d'accès (en anglais : Access Point, ou AP).
- Idéal pour interconnecter rapidement des machines entre elles sans matériel supplémentaire (exemple : échange de fichiers entre portables dans un train, dans la rue, au café...).
- La mise en place d'un tel réseau consiste à configurer les machines en mode « Ad hoc » (au lieu du mode « Infrastructure »),
  - la sélection d'un canal (fréquence), d'un nom de réseau (SSID) communs à tous et si nécessaire d'une clé de chiffrement.
- Exemple à intégrer dans le projet:
  - Les machines A, B et C forment un réseau ad hoc wifi



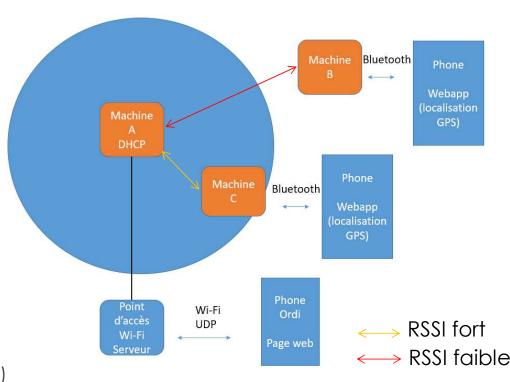
#### Serveur DHCP

- DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol, en français : Protocole de Configuration Dynamique d'Hôte)
  - Serveur (ou service) qui délivre des adresses IP aux ordinateurs qui se connectent sur le réseau.
- Exemple à intégrer dans le projet
  - La machine A pourra prendre le rôle du serveur DHCP pour délivrer les adresses dynamiquement aux autres noeuds



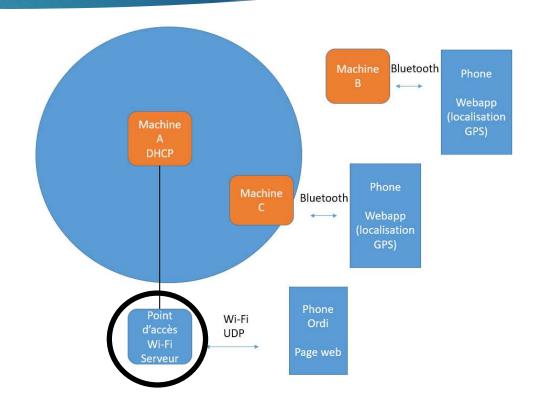
# Estimation de la distance entre 2 nœuds en fonction du signal

- Estimation de la distance entre 2 nœuds par la puissance de signal RSSI
- le Received Signal Strength Indication ou RSSI
  - Mesure du niveau de puissance en réception d'un signal issu d'une antenne (classiquement un signal radio).
  - Son utilité est de fournir une indication sur l'intensité du signal reçu
  - Plus la valeur RSSI est élevée, plus le signal est fort
  - Plus les nœuds sont éloignés, plus la valeur de RSSI est faible
- Exemple à intégrer dans le projet
  - La mesure de RSSI de A à C est forte, donc au-delà de x mètres éloignant A de C le signal devient faible c'est le cas de nœud B (B est éloignée de de y mètres avec y>x)



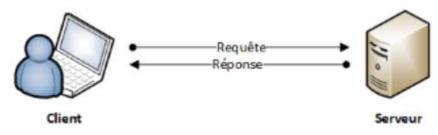
## Enregistrer des alertes liés à l'estimation de la distance par un serveur

- Enregistrer des alertes liés à la variation de la distance entre deux nœuds par un point d'accès comme étant serveur
- Exemple à intégrer dans le projet
  - La machine A étant connectée au serveur en liaison ethernet, elle envoie les alertes dès qu'une station s'approche ou s'éloigne d'elle selon l'estimation de distance. Les alertes sont enregistrés dans le serveur.

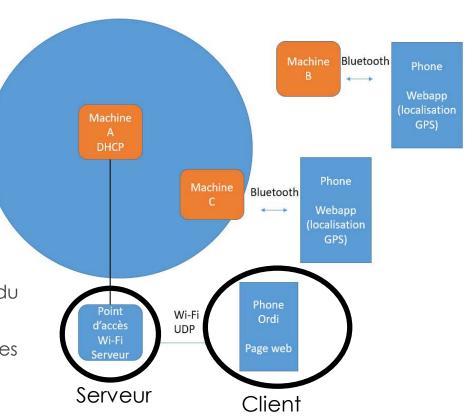


#### Architecture client serveur

- Développer un client web app permettant d'afficher les alertes du serveur
- => Architecture client / serveur



- Exemple à intégrer dans le projet
  - Développer un client avec une web app (WiFi- UDP) permettant d'être alerté en temps-réel de l'intrusion ou du départ d'un des nœuds B et C).
  - Le client sollicite les informations du serveur et affichent les alertes reçus via une page web.



## Déroulement du projet

- 4 séances de 1h30
  - ▶ 1 ère séance : présentation du projet et distribution des Raspberry
    - ▶ Un mois pour programmer les notions de base et choisir une application
  - ▶ 2 ème séance: Vérifier le bon déroulement des différents programmes et présentation de l'application par chaque groupe
    - Développer l'application
  - 3 ème séance: finalisation du développement de l'application et rédaction du rapport
  - ▶ 4 ème séance: évaluation 20minutes (présentation et démonstration)