|  |  |
| --- | --- |
| 11.05.15-13.05.15 | Création du tutoriel |
| Utilisation du template de base de l’ETML pour les en-têtes et les pieds de pages  Modification des en-têtes et pieds de page  Ajout de la page de garde  Ajout de la table des matières  Ajout des titres tel que définis dans l’analyse  ~~Utilisation de la fonctionnalité « sources » de Word.~~ ~~Point à revoir~~ Le choix a été fait de ne pas l’utiliser (19.05.15) | |
| 11.05.15-13.05.15 | Rédaction : Introduction |
| Rôle du tutoriel : **~~A compléter~~ terminé** (27.05.2015)  Historique de Kinect : utilisation de schéma, **terminé**  A qui se destine ce tutoriel : **terminé**  Marche à suivre : ~~A compléter, voir avec le chef de projet quelle sera la marche à suivre exacte pour les élèves de l’ETML, comment récupérer le dossier contenant les codes de bases (utilisation de dropbox ou équivalent ? Emplacement sur le k: ?)~~ (22.05.2015)  Vu avec le chef de projet le 22.05.2015 : il faut considérer que le code source sera fournis dans le CD lors de la rédaction du tutoriel : **terminé** | |
| 13.05.15 | Rédaction : Mise en place du poste de travail |
| Composants et logiciels nécessaires : **terminé**. Les composants du PC ont été vérifiés sur le site officiel (http://www.microsoft.com/en-us/kinectforwindows/purchase/sensor\_setup.aspx)  Installation : ~~en cours~~ **terminé (18.05.15)** | |
| **ARCHIVE : X-TPI-jacquemare-15\_05\_13-tutorielKinect.zip**  Problème dans l’export en PDF du tutoriel, « ETML » devrait apparaître dans l’entête | |
| 18.05.15 | Rédaction : Mise en place du poste de travail |
| Installation du SDK, connexion de Kinect et vérification : **terminé**  Utilisation de capture d’écran pour certains points.  Scan du schéma de branchement de Kinect du guide d’installation rapide  Numérotation des figures : ajout du numéro du chapitre | |
| 18.05.15-19.05.15 | Rédaction : Découverte de l’API |
| Description des différentes *sources*: **terminé**  Utilisation de capture d’écran pour les *datasources*  ~~Ajout de la section 1.3~~ *~~Quelques caractéristique~~****~~: A compléter~~****~~, avec par exemple le nombre de personne max, …~~* Ces caractéristiques sont intégrées directement à la partie « Découverte de l’API »  Description des *frames* : **terminé** | |
| 20.05.15 | Rédaction : Norme de l’ETML |
| Ajout de certaines normes importantes de l’ETML à partir du *fichier ETML development guidelines*, version 1.1.0. Des exemples ont été donnés : **terminé**  Commentaire en **français**! En effet, ceci est mieux dans le cadre d’un tutoriel | |
| 20.05.15 | Développement : KinectDraw |
| Utilisation de l’ancien code développé dans le cadre des pré-tpi  Mise à jour du code en fonction des normes de l’ETML. Les variables ne sont pas préfixées, comme demandé par l’ETML dans la dernière version des normes. | |
| 21.05.15 | Rédaction : Kinect Draw |
| Description du projet (utilisation de capture d’écran du projet terminé, de la fonctionnalité de grosseur du pinceau et de KinectDrawWPF pour montrer la fonctionnalité de choix de couleur) : **terminé**  Structure et design du projet : description des couches par un schéma. **terminé**  Utilisation d’un style différent pour les instructions  Le chapitre *Petite introduction à la structure de ce projet Windows 8.1* permet d’introduire à la fois la structure d’une application Windows 8.1 type et le code du projet déjà écrit : **terminé**  La classe *KinectCoreWindow*: décrit celle-ci, avec son utilité, ses méthodes, son concept. **terminé** | |
| **ARCHIVE : X-TPI-jacquemare-15\_05\_22-tutorielKinect.zip**  Problème dans l’export en PDF du Rapport, « ETML » devrait apparaître dans l’entête | |
| 22.05.15 | Design : Création de style |
| Deux styles personnalisés ont été créés :   * Le style *code* permet d’intégrer du code brut depuis visual studio dans le fichier word * Le style *instruction* indique à l’utilisateur de faire quelque chose   Ils ont été créés pour que le tutoriel soit plus lisible et compréhensible | |
| 26.05.15 | Rédaction : Kinect Draw |
| Développement et conseils  Chapitre commencer le projet : débute le projet en décrivant les lignes de code de base à ajouter dans le code : **terminé**  Dessiner : décrit des pistes qui permettront à l’élève de développer par lui-même : **terminé**  **Rédaction de Kinect Draw terminé** (27.05.15) | |
| 28.05.15-29.05.15 | Rédaction : PowerPoint |
| Utilisation de l’ancien code développé dans le cadre des pré-tpi.  Mise à jour du code en fonction des normes de l’ETML. Les variables ne sont pas préfixées, comme demandé par l’ETML dans la dernière version des normes.  Utilisation d’un style différent pour les instructions.  Description du projet (Capture d’écran du geste sur kinect studio pour expliquer les étapes du geste, pas de capture d’écran concrète possible de l’add-in en lui-même. Seule une vidéo pourrait présenter le changement de slide) : **terminé**  Structure et design du projet : description du fonctionnement par un schéma schéma. **terminé**  Le chapitre *VisualGestureBuilderFrameSource* décrit le fonctionnement de la détection de mouvement : ~~en cours~~ | |
| **ARCHIVE : X-TPI-jacquemare-15\_05\_29-tutorielKinect.zip** | |
| 01.06.2015 | Rédaction : PowerPoint |
| Le chapitre *VisualGestureBuilderFrameSource* décrit le fonctionnement de la détection de mouvement : **terminé**  La classe « GestureDetector » est fournie dans un premier temps. Si le temps le permet, aborder la création de cette classe par l’élève dans le tutoriel. **Mettre à jour les indications de la classe GestureDetector en fonction de sa création par l’élève ou non** | |