PROJET MAJEUR: SIMULATEUR DE ROBOT

VOYAGER: THE NAVIGATION APP

PRÉSENTATION ÉQUIPE

• BLANCHARD Loïc

• ALLIROL Lucas

• WILLER Thibault

• VERCAEMER Julien

CAHIER DES CHARGES

Objectif: Réalisation d'une application web qui simule le déplacement d'un robot dans un environnement généré aléatoirement.

- Architecture client serveur, avec gestion de connexion des utilisateurs.
- Fonction d'exploration automatique de l'environnement.
- Mesure de données relative aux déplacementx du robot dans son environnement.

PLAN

- Fonctionnement Front-end
 - Interface utilisateur
 - Gestion des utilisateurs / administrateurs
- Fonctionnement Back-end
 - Simulateur du robot
 - Connexion base de données
- Communication Front-end / Back-end
- Perspectives D'Amélioration

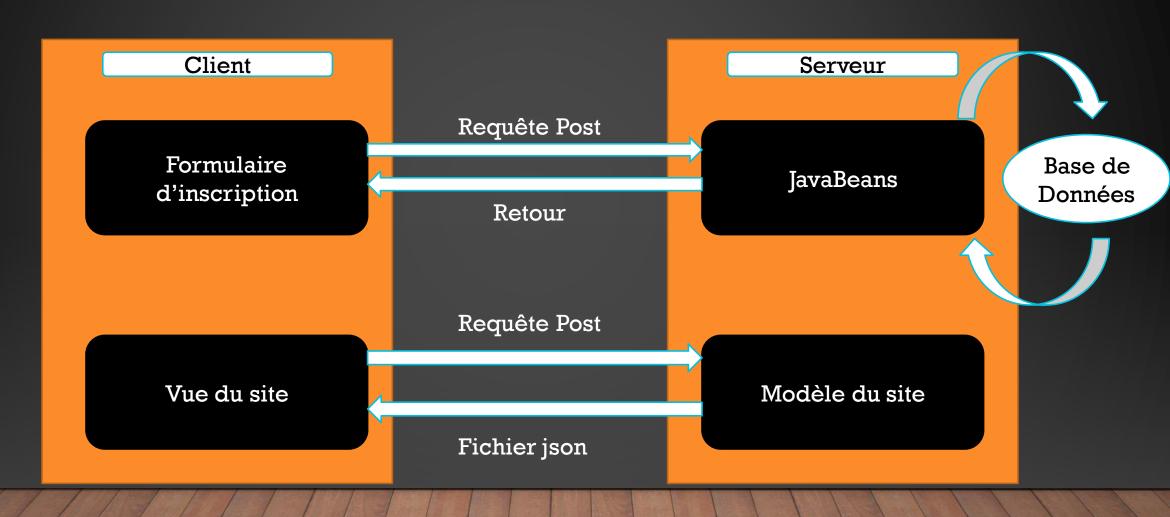
INTERFACE UTILISATEUR

- Eléments ajustés via un Bootstrap.
- Informations sont issues d'un fichier json et actualisées à chaque action.
- Technologies: html, css, javascript

INTERFACE UTILISATEUR

- Utilisation de canvas qui se superposent.
- Fonctions pour
 « découper » la carte, et
 placer les images au bon
 endroit.
- Parcours d'un fichier json, et affichage d'un élément en fonction de son code

SCHÉMA FONCTIONNEL

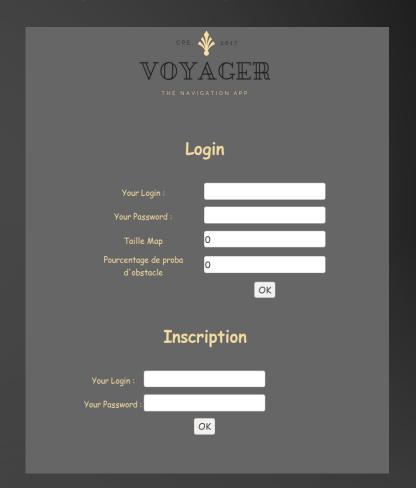


SIMULATEUR DU ROBOT

- Utilisation de deux maps
- Gestion du pattern
- Déplacement du Robot
- Mesures

CONNEXION BASE DE DONNÉES

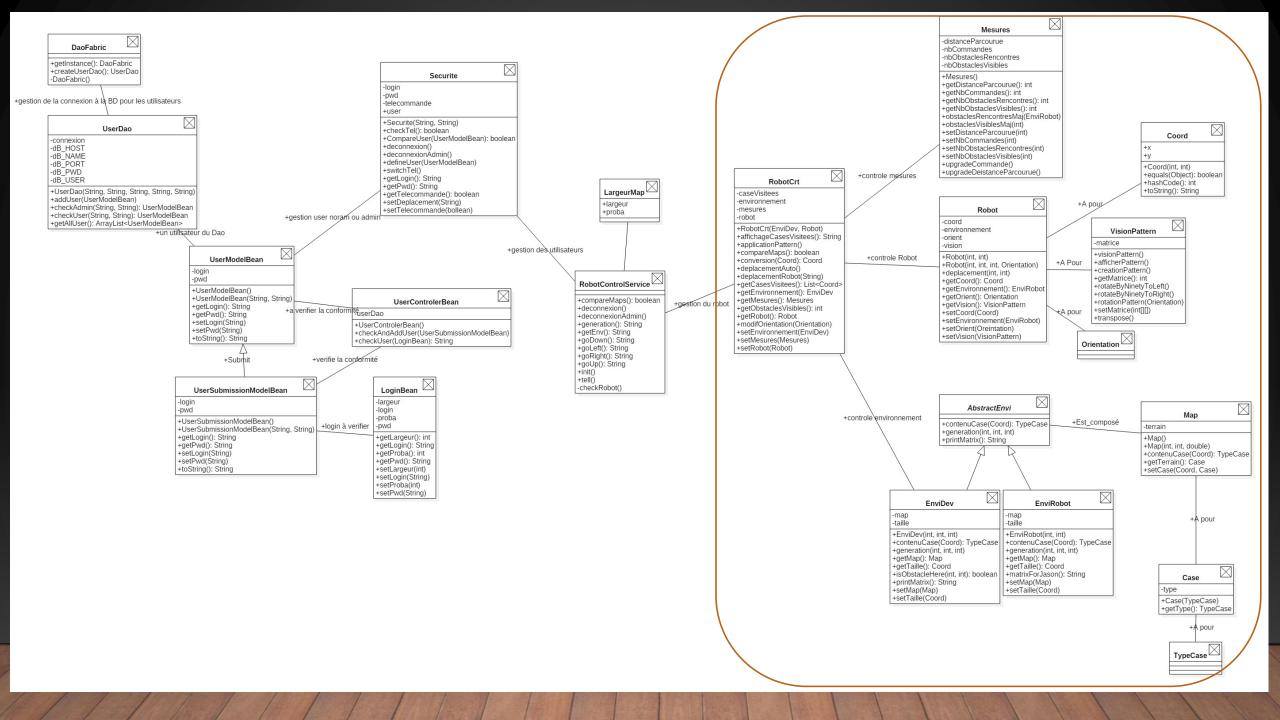
- Deux bases de données, admin et user
- Utilisation du frameworkJSF pour la page d'accueil
- Appel à une méthode qui check les utilisateurs



SPÉCIFICITÉS DES PAGES

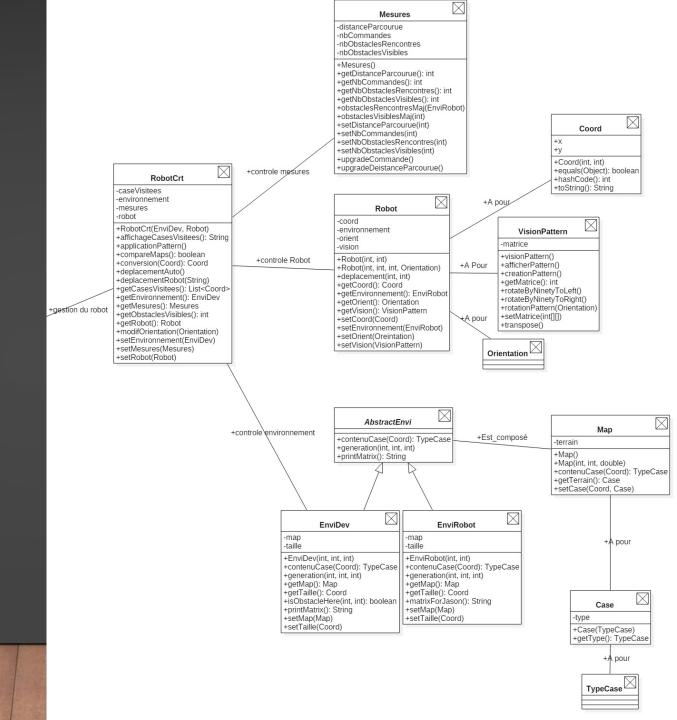
- Deux pages de redirection, utilisateur et administrateur
- Un seul utilisateur peut être connecté
- Une télécommande pour l'administrateur

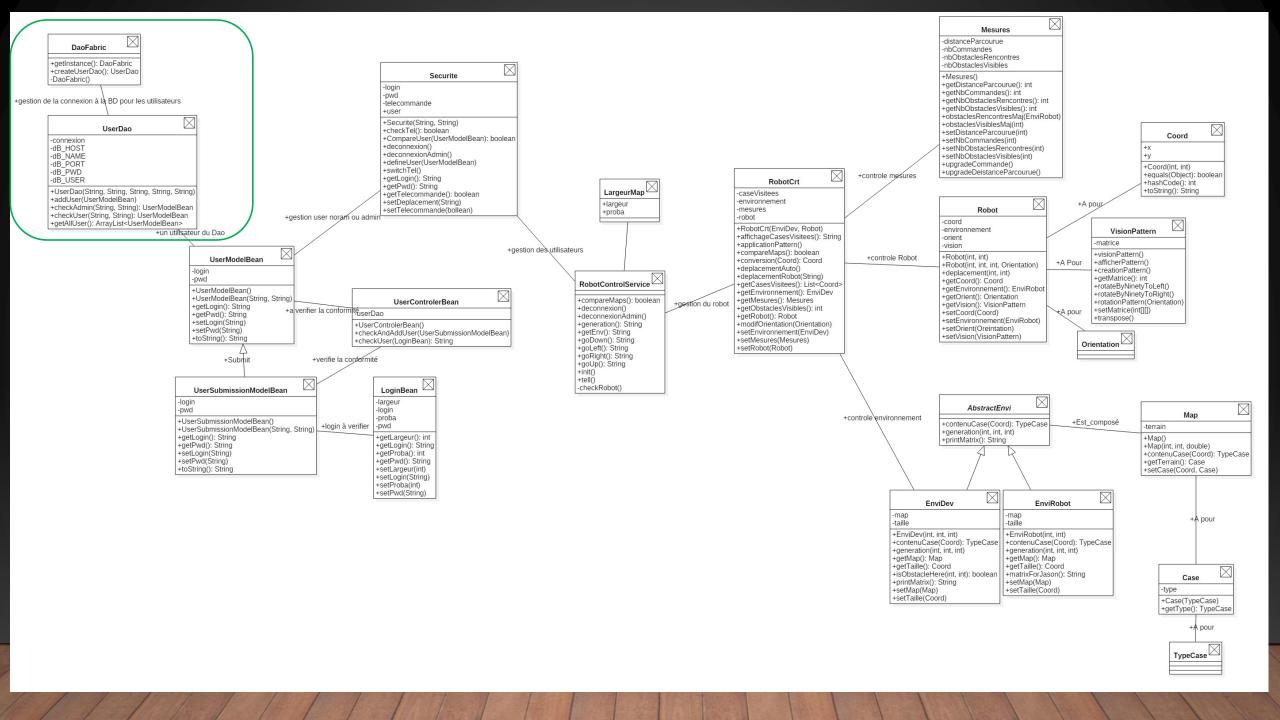
DIAGRAMME DE CLASSES DU BACK-END



SIMULATEUR

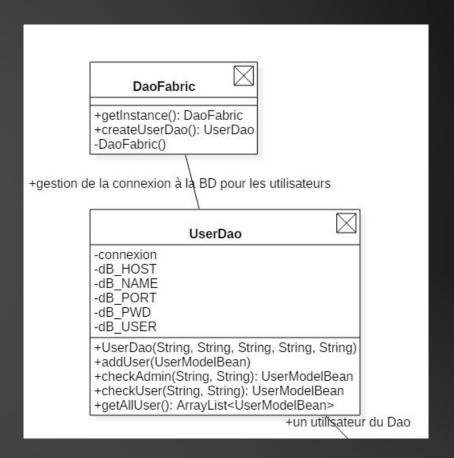
- M: toutes les classes sauf RobotCrt.java
- V : pas gérée en Back-end
- C: RobotCrt.java

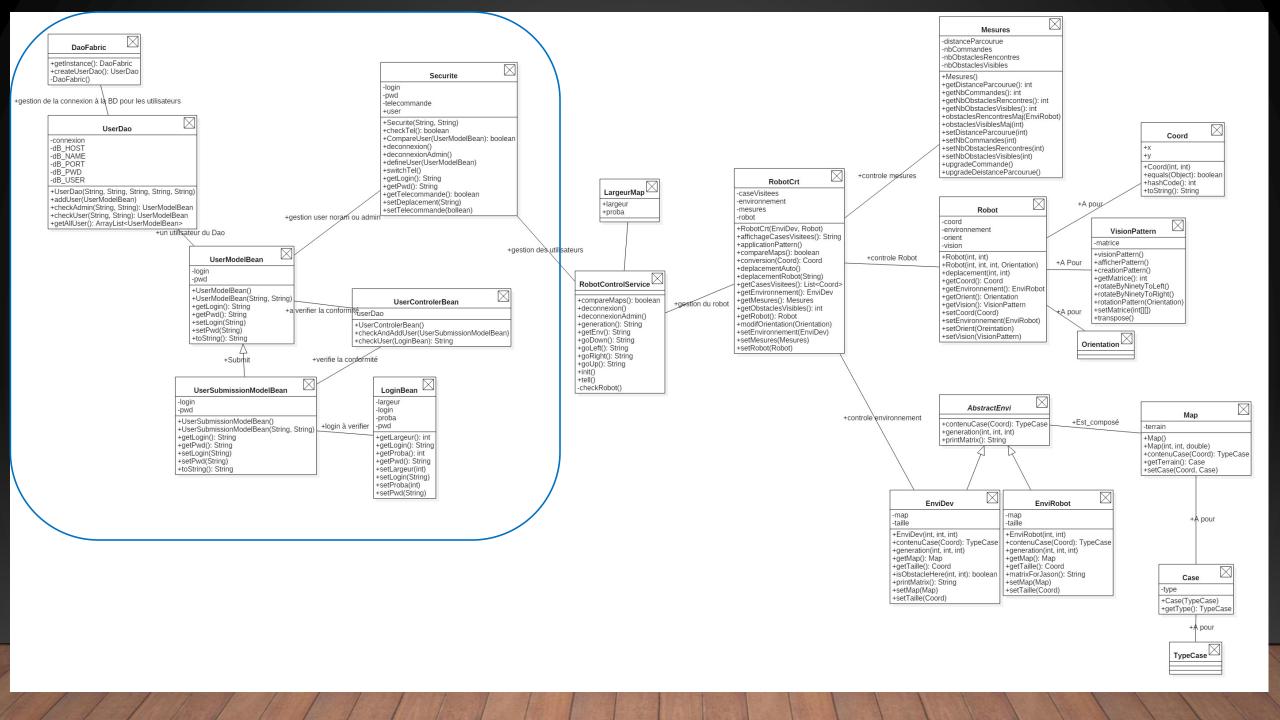




CONNEXIONS BD

- Isolation système de stockage et objets métiers
- UserDao.java : gère le stockage de données
- DaoFabric: unique dans
 l'application, ne sera instanciée
 que si les informations de
 configuration sont correctes



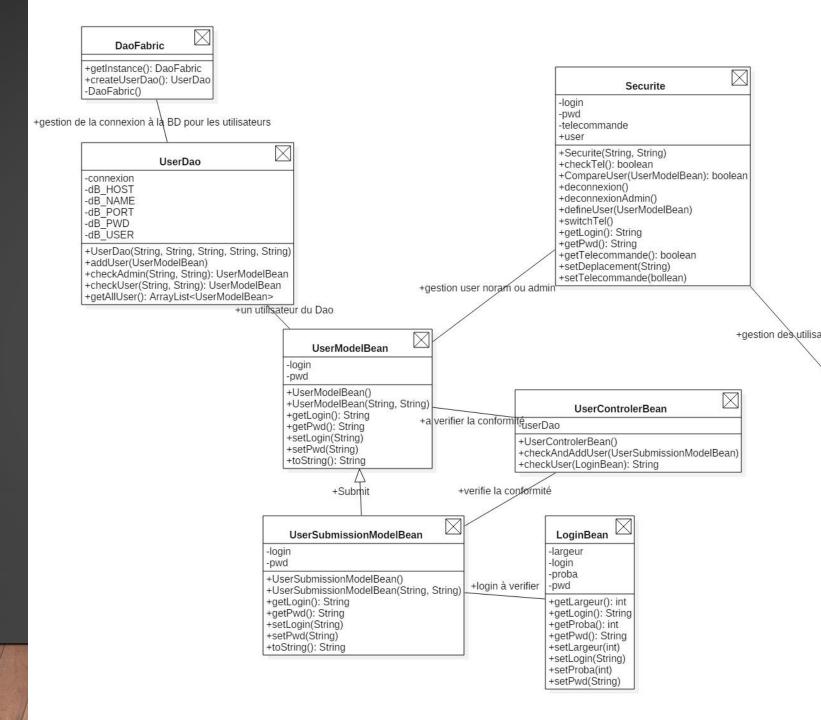


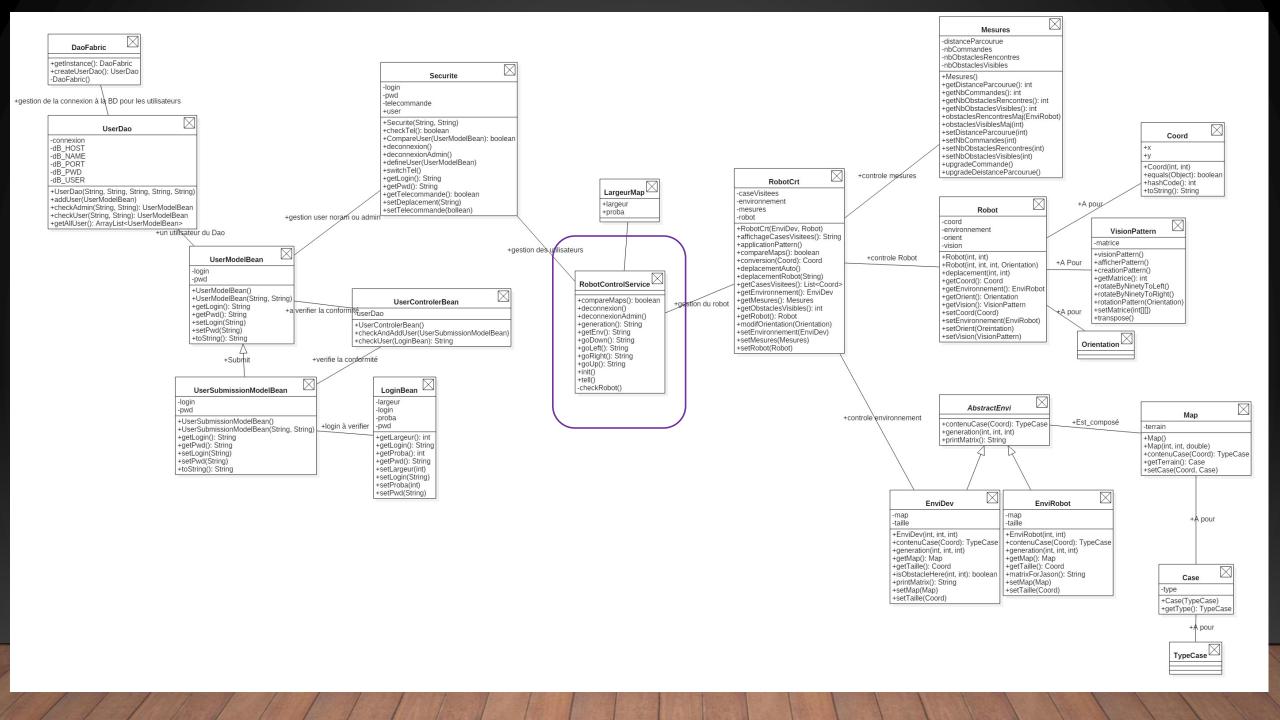
GESTION DE UTILISATEURS

M : Les JavaBeans

V: JSF

 C: UserControlerBean.java et Securite.java





LE LIEN CONTRÔLEUR-VUE

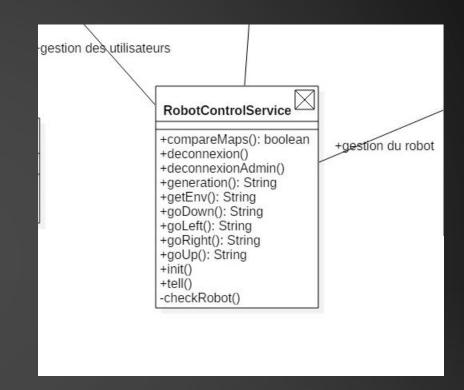
Architecture REST

→ Méthode HTTP : @GET et

@POST

→ Choix type fichier retourné :

@Produces



PERSPECTIVES D'AMÉLIORATION

- → Donner à l'utilisateur le droit de casser un obstacle de son choix pour visiter des recoins inaccessibles de la Map
- → Pourvoir choisir une longueur et une largeur de Map
- Jouer un son à chaque obstacle découvert
- Pourvoir jouer à plusieurs et le gagnant est celui qui a découvert le plus d'obstacles
- → Calculer et stocker en BD le record personnel pour découvrir toute la Map

Conclusion

- Nous avons au terme de ce projet produire une page web répondant au cahier des charges
- •Le projet nous a beaucoup appris, notament comment lier des notions apprises durant notre spécialité