

Rapport de projet : Tableau virtuel interactif

Baptiste Saleil

Geoffrey Mélia

Julien Pagès

Kevin Bollini

21 avril 2012

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Présentation	2
1.2	Contexte	2
2	Analyse et conception	3
2.1	Étude de l'existant et faisabilité	3
2.2	Gestion du projet	3
2.2.1	Choix stratégiques	3
2.2.2	Diagramme de Gantt	3
2.3	Outils utilisés	3
2.4	Analyse	3
2.4.1	Cas d'utilisations	3
2.4.2	Diagramme de classes	3
3	Réalisation	4
3.1	Librairie	4
3.2	Application	4
4	Résultats	5
4.1	Explications des algorithmes de suivi	5
4.2	Application	5
5	Conclusion	6
5.1	Difficultés rencontrées	6
5.2	Perspectives	6
5.3	Conclusion	6
6	Références	7
I	Annexes	8
A	Documentation de la librairie	9

Chapitre 1

Introduction

1.1 Présentation

Le but principal du projet est de simuler une écriture ou un dessin sur un tableau virtuel interactif. Pour cela nous utiliserons une interface basée sur la reconnaissance de mouvements.

1.2 Contexte

Chapitre 2

Analyse et conception

2.1 Étude de l'existant et faisabilité

2.2 Gestion du projet

2.2.1 Choix stratégiques

2.2.2 Diagramme de Gantt

2.3 Outils utilisés

2.4 Analyse

2.4.1 Cas d'utilisations

2.4.2 Diagramme de classes

Chapitre 3

Réalisation

3.1 Librairie

3.2 Application

Chapitre 4

Résultats

4.1 Explications des algorithmes de suivi

4.2 Application

Chapitre 5

Conclusion

5.1 Difficultés rencontrées

5.2 Perspectives

5.3 Conclusion

Chapitre 6

Références

Première partie

Annexes

Annexe A

Documentation de la librairie