

Rapport de projet : Tableau virtuel interactif

Baptiste Saleil

Geoffrey Mélia

Julien Pagès

Kevin Bollini

3 mai 2012

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Présentation	3
1.2	Contexte	3
2	Analyse et conception	4
2.1	Étude de l'existant et faisabilité	4
2.2	Gestion du projet	4
2.2.1	Choix stratégiques	4
2.2.2	Diagramme de Gantt	4
2.3	Outils utilisés	4
2.4	Analyse	4
2.4.1	Cas d'utilisations	4
2.4.2	Diagramme de classes	4
3	Réalisation	5
3.1	Bibliothèque de suivi	5
3.1.1	Architecture	5
3.1.2	6
3.2	Application	6
4	Résultats	7
4.1	Bibliothèque	7
4.2	Application	7
5	Conclusion	8
5.1	Difficultés rencontrées	8
5.2	Perspectives	8
5.3	Conclusion	8
6	Références	9
I	Annexes	10
A	Documentation de la librairie	11

Table des figures

3.1 Architecture de la bibliothèque 5

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 Bibliothèque de suivi

La Bibliothèque de suivi sert à réaliser le suivi d'un objet, que nous appellerons ici Curseur, avec un minimum de connaissance en traitement des images.

3.1.1 Architecture

La bibliothèque fonctionne grâce à deux choses, une structure de données et deux fonctions enveloppe. Le curseur est représenté en mémoire sous la forme d'une structure de données "Cursor". Cette structure de données est engendrée par la fonction "calibration" de la librairie, et est utilisée par la suite par l'autre fonction, la fonction "track", qui permet la mise à jour des informations relatives au curseur par rapport à une image.

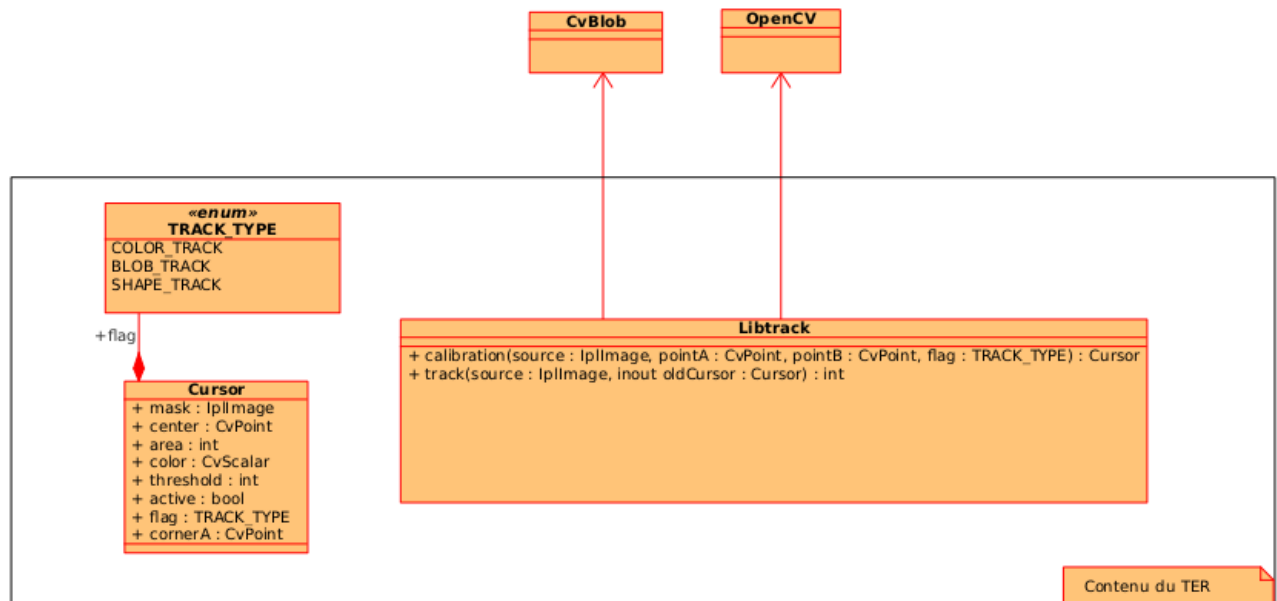


FIGURE 3.1 – Architecture de la bibliothèque

Structure de données

Fonctions

3.1.2

3.2 Application

Chapitre 4

Résultats

4.1 Bibliothèque

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