

Bilan de pré-soutenance : TER Tableau virtuel interactif

Bollini Kevin, Mélia Geoffrey, Pagès Julien, Saleil Baptiste

27 avril 2012

Nom du groupe : **PouerMouer**

1 Composition du groupe et contact

- Kevin Bollini : kevin.bollini@etud.univ-montp2.fr
- Geoffrey Mélia : geoffrey.melia@etud.univ-montp2.fr
- Julien Pagès : julien.pages01@etud.univ-montp2.fr
- Baptiste Saleil : baptiste.saleil@etud.univ-montp2.fr

Pour rappel, nous travaillons en deux sous-groupe basés sur nos compétences, Kevin Bollini et Geoffrey Mélia travaillent sur la partie bibliothèque de suivi d'objet car ils sont tous les deux en IMAGINA.

La partie IHM et l'application qui utilise cette librairie est réalisée par Julien Pagès et Baptiste Saleil, tous les deux en AIGLE.

2 Tâches effectuées avec succès

2.1 Partie bibliothèque

- Développement d'une méthode de suivi avec la librairie cvBlob.
- Suivi par forme fonctionnel.
- Amélioration de l'étalonnage (basée sur une moyenne de couleur).
- Amélioration du suivi par couleur.
- Détection d'action lorsque on rapproche un objet.
- Optimisation de code et documentation.

2.2 Application d'écriture virtuelle

- Nouvelle interface d'étalonnage, avec possibilité de choisir la caméra, de faire un carré autour de l'objet, puis de régler le seuil, et enfin choisir le mode réseau ou local.
- Mise en place du module réseau de l'application, plusieurs utilisateurs peuvent maintenant l'utiliser en même temps.
- Développement d'outils pour l'application tels que une gomme, le changement de couleur, choisir la taille du pinceau, exporter le dessin et mettre l'application en mode plein écran.
- Interface naturelle (reconnaissance de mouvements) pour changer d'outils, couleur etc.
- Grandes optimisation du code.
- Refonte de l'interface de l'application.
- Mise en production de l'application avec traduction et packaging en .deb.

3 Problème rencontrés

3.1 Partie librairie

- Problèmes avec la gestion mémoire de la librairie OpenCV, qui n'est pas très claire et qui est implicite.

3.2 Partie application

- La partie réseau était difficile à optimiser, avec des problèmes de lenteurs lors de l'exécution.