

Université de Cergy-Pontoise

RAPPORT

pour le projet Génie Logiciel
Licence d'Informatique deuxième année

sur le sujet

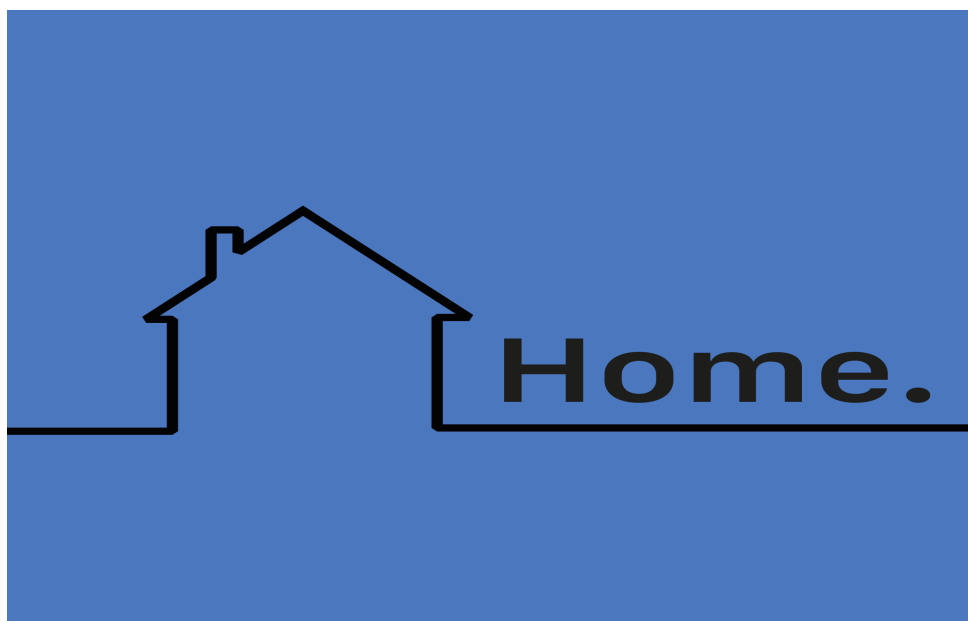
Messagerie

rédigé par

Louis L'Haridon, Julien Demoineret et Valentin Petiteville

tuteuré par

Tianxiao Liu



Mai 2017

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Présentation de l'équipe	2
2	Interface Graphique	2
2.1	Partie fixe	2
2.2	Partie flexible	2
3	Réalisation	3
4	Manuel Utilisateur	3
5	Déroulement du projet	3
6	Conclusion	3
7	Annexe	4

Table des figures

1	Interface du logiciel Home	3
---	--------------------------------------	---

Liste des tableaux

Remerciements

Nous voudrions remercier Monsieur Tianxiao LIU pour nous avoir accompagné tout au long de ce projet et pour avoir su nous aider lors de difficultés.

1 Introduction

Contexte

Nous étions tous intéressés par ce projet car il est nouveau et innovant. En effet, il évoque le domaine de la domotique, un sujet intéressant et suffisamment ouvert. Nous avons déjà un certain nombre d'idées et d'ambitions ce qui nous a poussé à placer ce sujet en premier choix.

Le projet

Ce projet consiste à créer un assistant personnel dans une maison entièrement connectée (domotique) avec son utilisateur. En effet ce dernier communique avec elle par le biais d'interactions (grâce à une interface utilisateur/assistant). Cet assistant est capable de proposer des actions comme par exemple passer l'aspirateur, éteindre des lampes ou la télé. Etant connecté à l'ensemble de la maison, il permet de reporter l'état des objets, tout problème ou information de ce dernier afin d'en informer son utilisateur. L'assistant a donc pour but d'améliorer le quotidien, notamment en proposant des actions comme souhaiter un anniversaire avec un message prédéfini, ayant auparavant vérifié le calendrier. Même des petites actions comme les informations météorologiques ou les réunions à venir parviennent à l'utilisateur dès son réveil afin d'organiser au mieux sa journée et ainsi de gagner en temps et en l'efficacité. L'assistant personnel est donc un véritable outil, très prometteur et avec un nombre indéfini d'actions possibles.

Fonctionnalités Fonctionnalités du programme :

- Capable de disposer des objets dans un environnement simulé.
- Système de messagerie pour permettre une conversation entre l'assistant de la maison et l'utilisateur.
- Automatisation de tâches issues de la routine de l'utilisateur.
- Affichage de l'état d'un objet (allumé, éteint ou défaillant).

Outils de développement :

1. Java
2. Eclipse
3. Latex
4. Dropbox
5. Github

1.1 Présentation de l'équipe

L'équipe est composée de trois personnes, Louis L'Haridon, étudiant de L2 CMI SIC, Julien Demoineret et Valentin Petiteville, étudiants en L2 Informatique à l'université de Cergy-Pontoise

2 Interface Graphique

Pour la partie graphique, la fenêtre principale est composée de deux partie (cf photo).

2.1 Partie fixe

La partie de gauche, qui est fixe, constitue la cartographie de la maison. Elle est facilement modifiable afin de s'adapter à tout autre disposition de l'utilisateur. Les pièces, implanté ainsi permettent une visualisation aisée des différentes parties de cette environnement, la disposition ainsi que le choix des couleurs s'est fait en fonction du gout du groupe.

Détail Plan Cette habitation est donc composée d'un grand séjour, une salle de bain, une chambre et un grand garage. Les carrées noirs sur les extérieurs représentent les contours de la maison tandis que ceux présent dans cet ensemble représente les murs de la maison. Les carrées vides au sein des murs sont les portes. A terme des carrées lumineux indiqueront l'état de l'objet dans la pièce. Il y aura trois états au total, un rouge, un orange et un bleu.

2.2 Partie flexible

— L'assistant

La seconde partie de l'interface est plus flexible puisqu'elle est composée de différents panels. Le panel de départ comprend une interaction avec deux boutons et un formulaire de discussion avec l'assistant. Celui-ci permet de discuter, il analyse notre phrase pour nous proposer une phrase correspondante. Son vocabulaire est facilement modifiable ainsi que des phrases prédéfinies. L'assistant est capable d'interagir avec nous sur des sujets basiques et sera capable d'approfondir ses réponses par le biais de support externe, mais nous y reviendrons plus tard.

— Les boutons

Description En ce qui concerne les boutons, le premier permet d'afficher toutes les actions des objets présent dans la maison, dans un nouveau panel. Ainsi on pourra très facilement, allumer ou éteindre différents objets et même mettre des scènes directement pour avoir un effet immédiat comme par exemple une scène pour manger ou pour regarder la télé qui changera l'intensité des lumières ou activeras ou non certains objets, ces scènes se feront au bon vouloir de l'utilisateur, là encore le choix est libre.

2ème bouton Le second bouton permet d'ajouter des objets, cette fonctionnalité est supplémentaire, elle fait partie des extensions que nous envisageons d'intégrer plus tard à notre programme, afin de le rendre encore plus réelle, fonctionnelle et parfaitement utilisable au sein d'une habitation en constante évolution, avec des besoins qui change tous les jours.

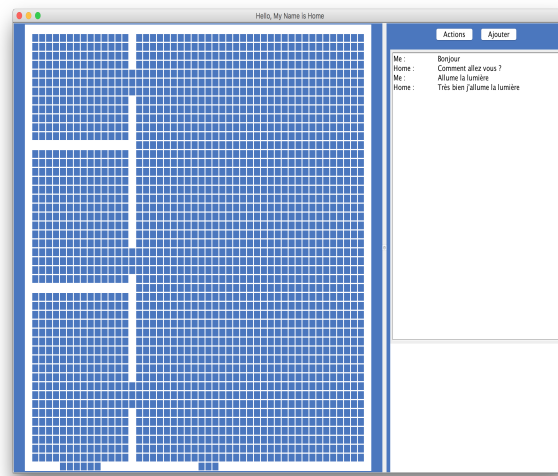


FIGURE 1 – Interface du logiciel Home

3 Réalisation

Dans la figure ??, on peut voir un programmeur très occupé par son travail.

4 Manuel Utilisateur

Cette section est dédiée au manuel utilisateur.

5 Déroulement du projet

Dans cette section, nous décrivons comment la réalisation du projet s'est déroulée au sein de l'équipe de projet. La répartition des tâches, la synchronisation du travail et l'utilisation du temps seront abordées.

6 Conclusion

Dans cette section, nous résumons la réalisation du projet et nous présentons également les extensions et améliorations possibles du projet.

Références

7 Annexe

Cahier des charges à venir...