

Université de Cergy-Pontoise

## RAPPORT

pour le projet Génie Logiciel  
**Licence d'Informatique deuxième année**

sur le sujet

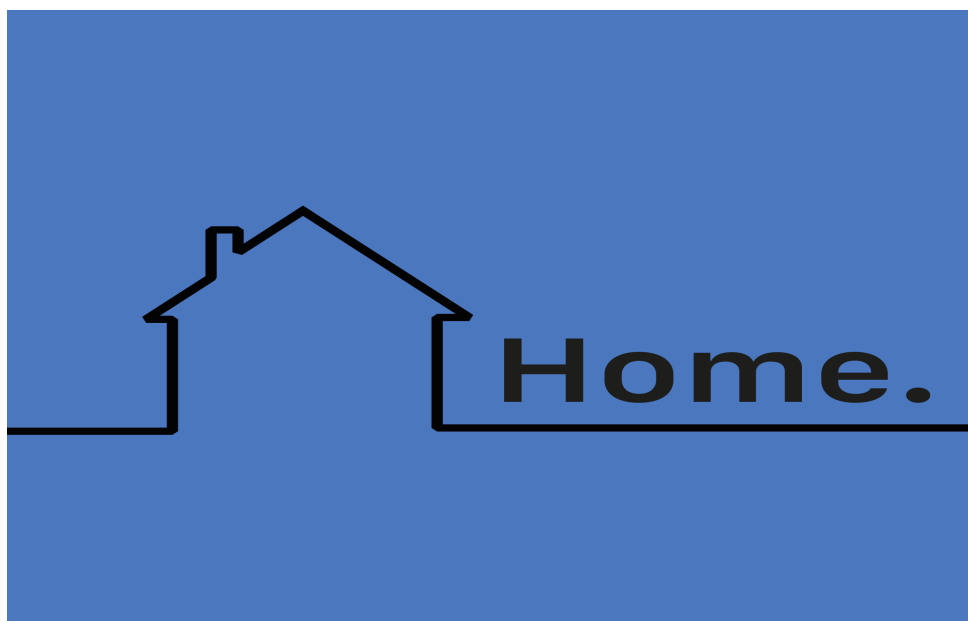
# Messagerie

rédigé par

**Louis L'Haridon, Julien Demoineret et Valentin Petiteville**

tuteuré par

**Tianxiao Liu**



Mai 2017

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Spécification</b>	<b>2</b>
2.1	Première sous-section . . . . .	2
2.2	Deuxième sous-section . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Réalisation</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Manuel Utilisateur</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Déroulement du projet</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Conclusion</b>	<b>3</b>

# List of Figures

1	Un programmeur occupé . . . . .	3
---	---------------------------------	---

# List of Tables

1	Documents à remettre . . . . .	2
---	--------------------------------	---

# 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

## 2 Spécification

**Chapeau**    Nous avons présenté l'objectif du projet dans la section 1. Dans cette section, nous présentons la spécification de notre logiciel réalisé. Ceci correspond principalement au cahier des charges.

### 2.1 Première sous-section

**Premier paragraphe**    On commence à expliquer...

Juste un simple paragraphe.

### 2.2 Deuxième sous-section

Document	Coefficient	Commentaire
Cahier des charges	37.5%	Premier document
Rapport	62.5%	Rapport final du projet

Table 1: Documents à remettre

Comme ce qui est illustré dans le tableau 1, ...

## 3 Réalisation

Dans la figure 1, 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.



Figure 1: Un programmeur occupé

## 6 Conclusion

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

---

**Algorithm 1** Calculate  $y = x^n$

---

**Require:**  $n \geq 0 \vee x \neq 0$

**Ensure:**  $y = x^n$

$y \leftarrow 1$

**if**  $n < 0$  **then**

$X \leftarrow 1/x$

$N \leftarrow -n$

**else**

$X \leftarrow x$

$N \leftarrow n$

**end if**

**while**  $N \neq 0$  **do**

**if**  $N$  is even **then**

$X \leftarrow X \times X$

$N \leftarrow N/2$

**else**  $\{N$  is odd $\}$

$y \leftarrow y \times X$

$N \leftarrow N - 1$

**end if**

**end while**

---