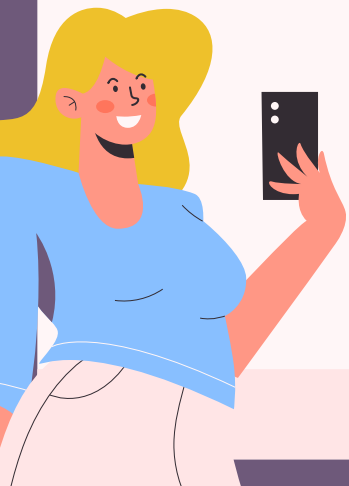




Université
de Rennes



QuickPlay



ESIR2 IoT – Projet de PROGM
HILLIOU Marine – GRAVEC Théo



Sommaire



01

Le projet

Description du projet, de nos jeux, de nos choix, des technologies utilisées

02

La démo

Démonstration du jeu en direct

03

Le retour

Retour sur l'expérience, ce qu'on a appris, ce qu'on changerait





01

Le projet



Objectif du projet



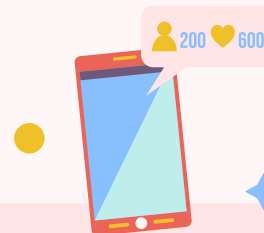
Jeu solo et multijoueur

Possibilité de jouer tout seul au jeu mais aussi de défier un adversaire à proximité grâce au WiFi Direct



3 catégories de jeux

Jeux utilisant les capteurs de l'appareil, les mouvements sur l'écran ou questions/réponses

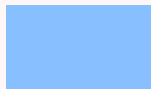


Nos jeux



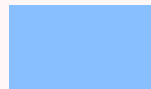
Quiz

QCM de culture générale



Voix

Mesure du niveau de voix



Angle

Tourner son téléphone vers un certain angle



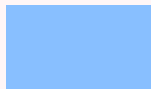
Schéma

Dessiner une certaine forme sur l'écran



Course

Taper sur un bouton pour remplir une barre



Plat

Mettre son téléphone à plat le plus vite possible



Gestes

Exécuter des gestes sur l'écran sans se tromper

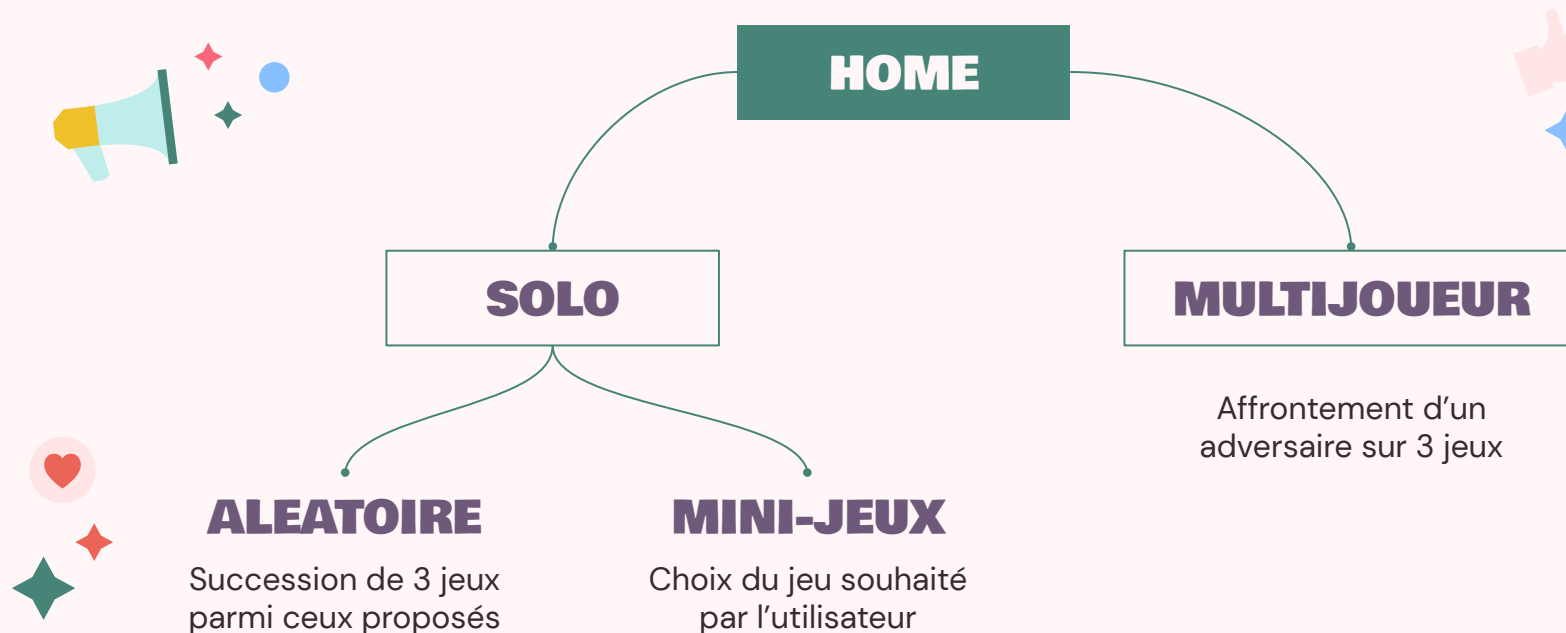


Drapeaux

QCM sur les drapeaux du monde



Architecture



Technologies utilisées

FLUTTER

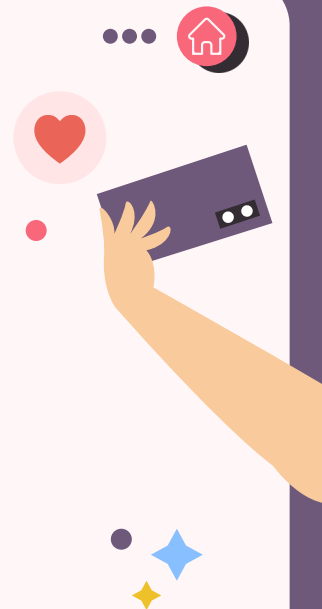
Facile à prendre en main
Grande communauté

CONNEXION WIFI

Utilisation du plugin
flutter_p2p_connection pour
permettre la connexion et l'
échange de données entre 2
appareils

CAPTEURS

Utilisateurs du plugin sensors_plus
(accéléromètre, gyroscope...)
Utilisation du plugin record pour
enregistrer la voix





02

La démo





03

Le retour



Ressenti post-projet



Les éléments à retenir

- Grosse montée en compétences en Flutter/Dart
- Beaucoup de recherches personnelles ⇒ apprentissage par soi-même
- Tests sur son propre téléphone ⇒ motivant de voir les avancées



Les problèmes rencontrés

- Tests difficiles parfois : connexion WiFi Direct qui nécessite deux téléphones particuliers
- Émulation compliquée si ordi pas assez puissant
- Difficultés à trouver la cause d'un problème

