



# Reconnaissance de pièces

MÉTHODE AGILE



21/12/2018

LANOUE MARIE, YELLES KARAM, AUBRY CLÉMENT, OBAME JEAN-HILAIRE



### Sommaire

- Présentation du projet
  - Méthode SCRUM
- Présentation du projet
- Réalisation
  - Création de l'interface
  - Acquisition d'images et sauvegarde
  - Reconnaissance de pièces
- Perspectives d'amélioration
- Conclusion





### Présentation projet

#### Contexte professionnel:

Difficulté de comptage de pièce de monnaies par les bénévoles d'une association .

Perte de temps dans le comptage des pièces

#### Besoin:

Conception d'un logiciel facilitant le comptage de pièces

Simple et rapide d'utilisation pour les bénévoles de l'association





### Méthode SCRUM

Les clients

Explique les besoins métiers

Product Owner

**Product Backlog** 

(user-story)



Scrum Master





# Cadrage du projet

Equipe Scrum



**Scrum Master** 



**Product Owner** 



Développeur



Développeur

Analyse QQOQCCP

#### QUOI?

 Difficulté de comptage d'un grand nombre de pièces de monnaies

#### **POURQUOI?**

 Pas de matériel adapté pour ce type de comptage

#### **COMMENT?**

Une perte de temps importante dans le comptage de pièces de monnaies

#### OU?

QUI?

 Au sein de l'association

•Les bénévoles chargés

pièces de monnaies

du comptage des

#### **COMBIEN?**

•Sur tous les postes de comptage de monnaie

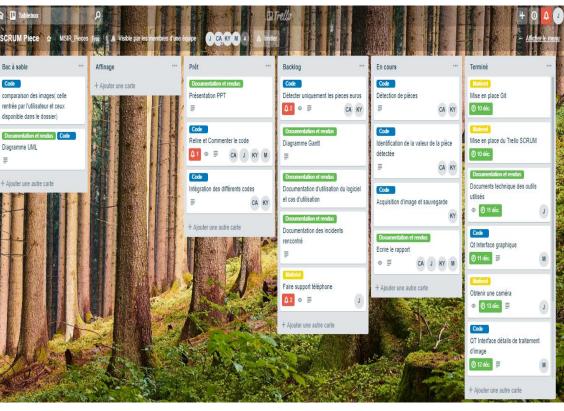
#### OUAND 3

 Au moment of comptage de monnaie





### Organisation du projet



#### Planning:



- Programmation de l'application
- Conception graphique
- Rédaction documentaire

### Sprint 2:

- Assemblage de toutes les parties du code
- Conception du support caméra
- Commenter le code
- Finalisation du rapport + PowerPoint





# Logiciels utilisés



ArgoUML: Diagramme des classes

Diagramme des cas d'utilisations



QT creator (bibliothèque OpenCV) : Rédaction du code

Conception graphique



**GitHub**: Echanges de documents

Gestion des versions du programme



**Trello:** Organisation des tâches

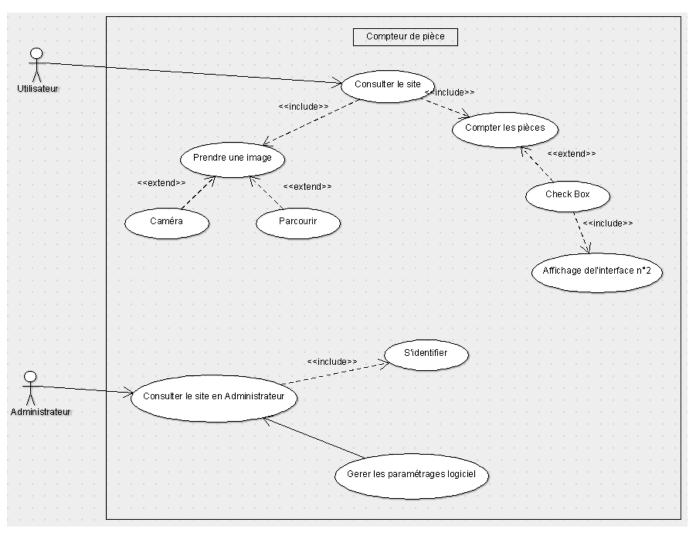
Suivie du planning projet



SolidWorks: Conception d'un prototype de support caméra



### Diagramme de cas d'utilisation



Les diagrammes de cas d'utilisation sont des diagrammes UML utilisés pour donner une vision globale du comportement fonctionnel d'un système.





# Interface : les Maquettes

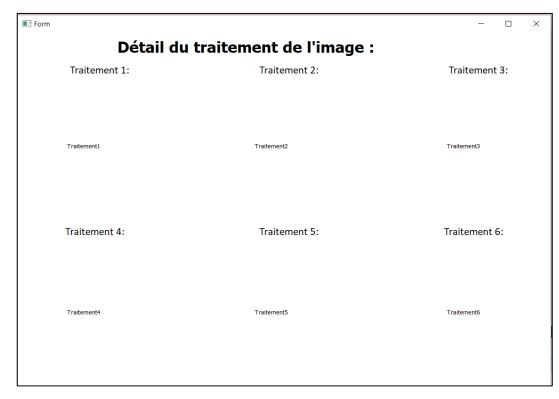
Imbuface 1		Interface 2.		
Campteur de pièce Logo CFI		Détail du traitement de l'image:		
	l'embre de pièce:	Traitement 1	Trailement 2	Trailement 3
	(0,01) = (0,7c) = (0,5c) = (0,5c) = (0,5c)			
	(0,e 5): 1 1 = 1	Trailtomont 4	Traitement S	Traitement 6
	©10 = 2 = 2			
Soura:	Complex			
Acqueric	Afficie le 2 e la 11 du Traileach			Telminer





### Interface



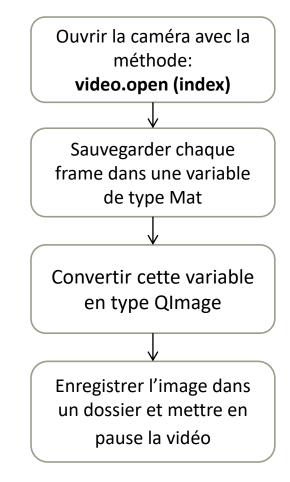






# Acquisition d'image et sauvegarde

Organigramme:







# Acquisition d'image et sauvegarde

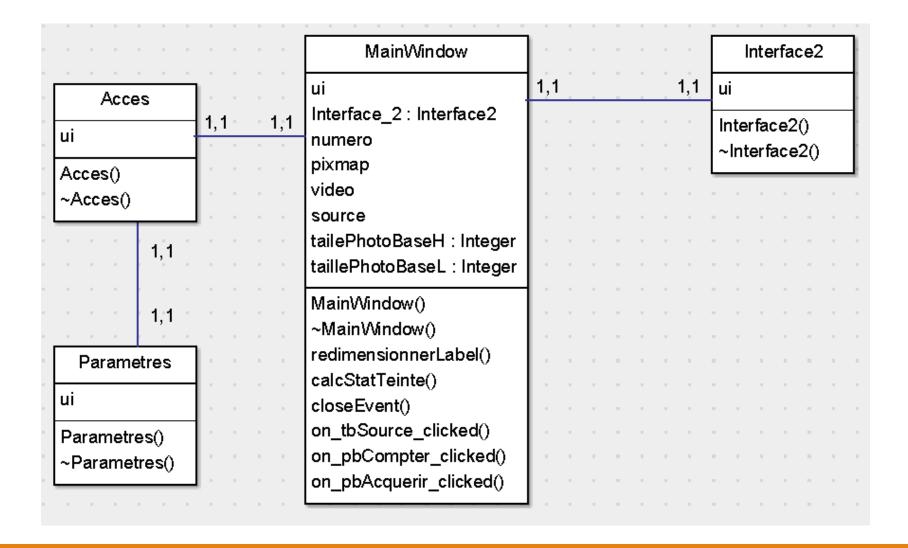


Acquisition d'image dans l'interface

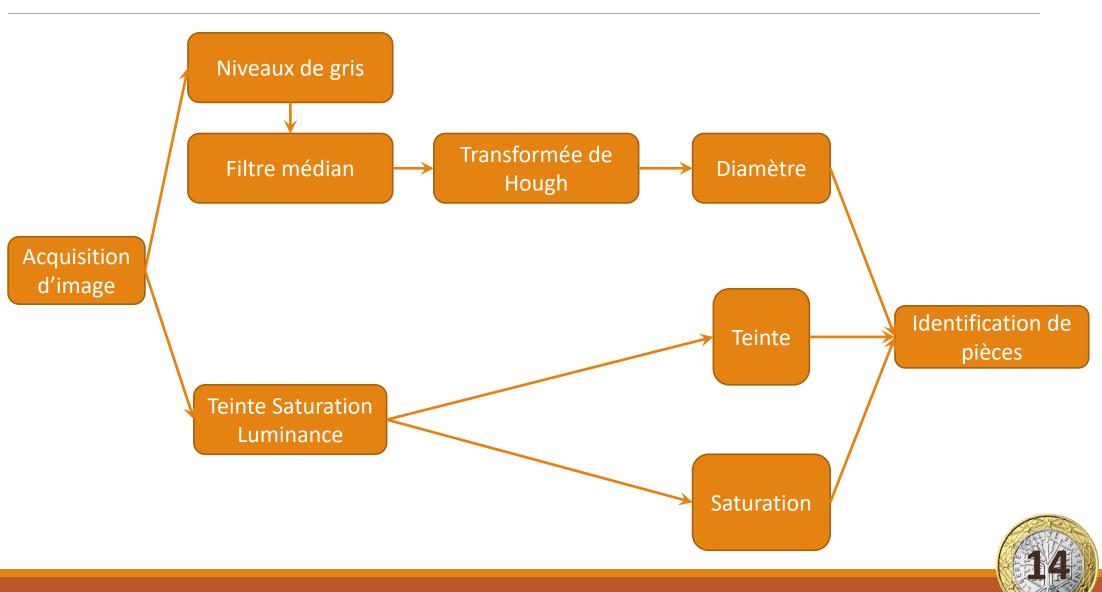




### Diagramme de classes



### Reconnaissance des Pièces





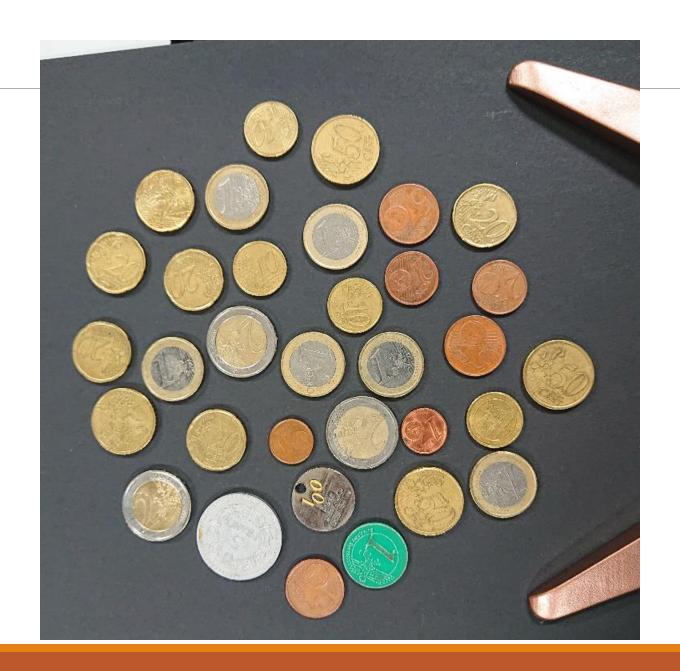


Image source



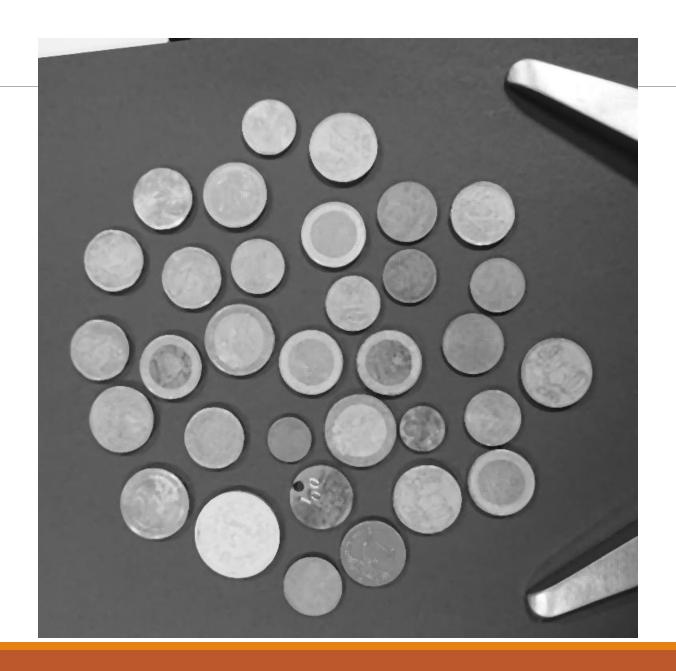




Niveaux de gris



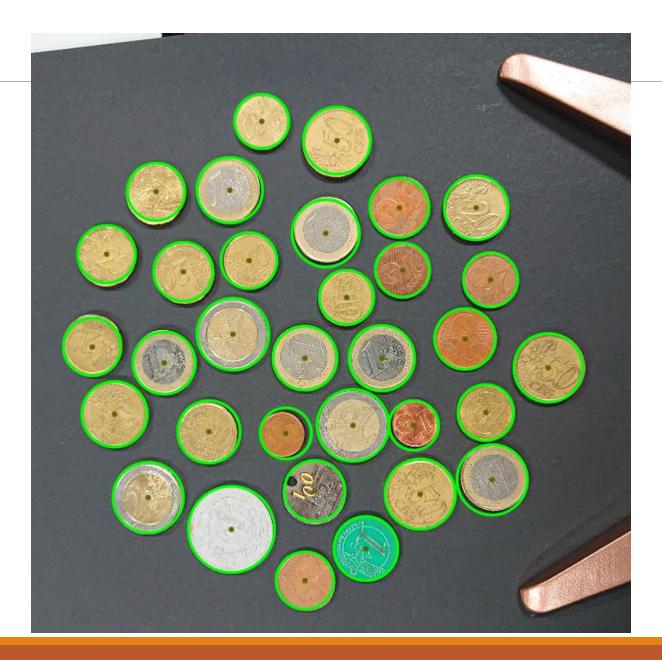




Filtre médian







Transformée de hough





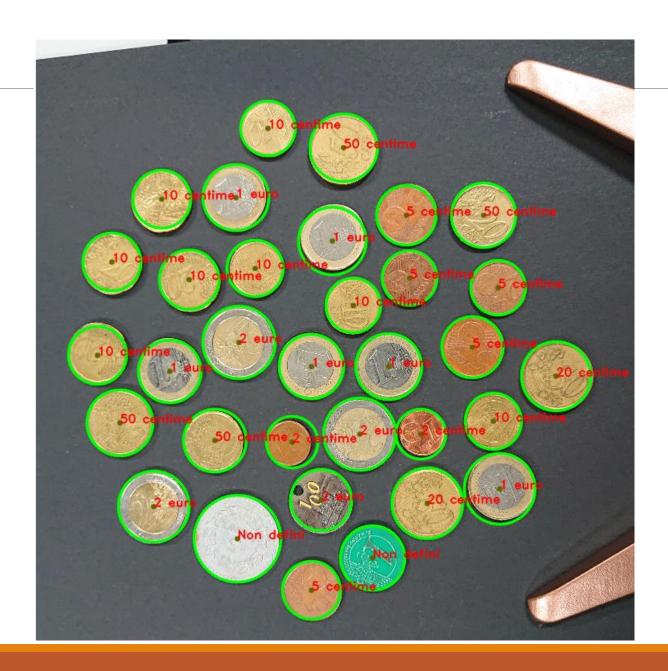
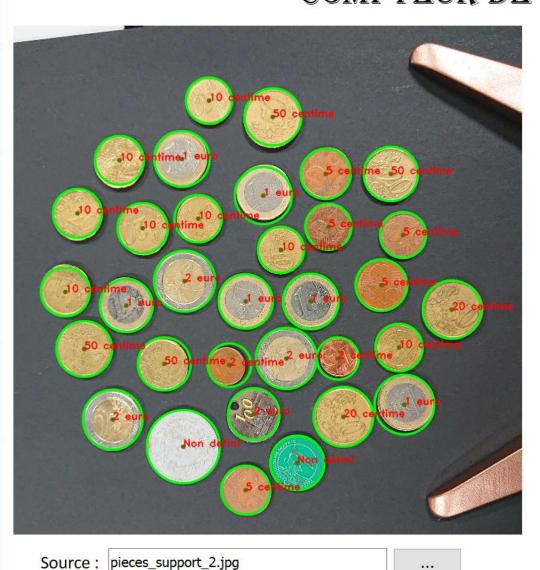


Image finale



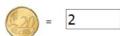
### COMPTEUR DE PIECE

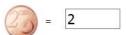


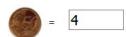


#### Nombre de pièce :

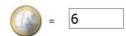


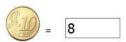


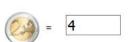












Somme : 17.49

#### Compter

Afficher le détail du traitement d'image

rce : pieces\_support\_2.jpg

Index caméra :

Acquerir









Optimisation de la mesure des diamètres.





- Optimisation de la mesure des diamètres.
- Optimisation de l'identification du type de pièce.





- Optimisation de la mesure des diamètres.
- Optimisation de l'identification du type de pièce.
- Donner l'accès à l'administrateur pour modifier quelques paramètres.



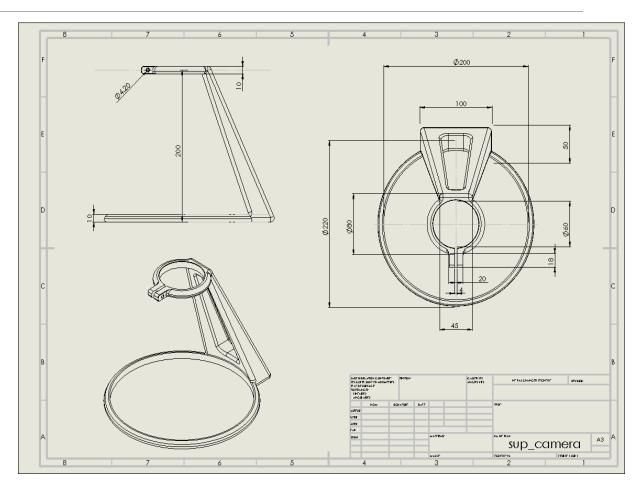


- Optimisation de la mesure des diamètres.
- Optimisation de l'identification du type de pièce.
- Donner l'accès à l'administrateur pour modifier quelques paramètres.
- Réalisation du support conçu sur SolidWorks.



#### **Dessin de conception support**





Plan de fabrication support





### Conclusion

### Gestion de projet :

- Travail en équipe
- Travail en méthode agile
- Répartition de tâches
- Tenue des délai
- Outils de gestion de projet : TRELLO, GitHub, diagramme de Gantt

#### Technique:

- Outils: C++, Qt, Opencv, ArgoUML, SolidWorks
- Interfaçage de différent outils : C++, Qt, Opencv
- Traitement d'image





### **MERCI POUR VOTRE ATTENTION**



