
Cahier des charges projet JS

V1.00

Table des matières

1	Cahier des charges	2
1.1	Membres du groupe	2
1.2	Objectif du projet	2
1.3	Cas d'usage	2
1.4	Données utilisées	2
1.5	Technologies envisagées	3
1.6	Concept	4
1.7	Architecture envisagée	5

1 Cahier des charges

1.1 Membres du groupe

- Dolci Marco
- Debons Christophe
- Akram Ayman

1.2 Objectif du projet

Collecter les données issues d'un smartphone Android et les transmettre en temps réel vers une interface web, afin de les afficher sous forme de widgets dans un cockpit de supervision.

1.3 Cas d'usage

Le système pourra être utilisé dans différents contextes, notamment :

- Monitoring de trajets en véhicule
- Suivi des activités sportives (ski, vélo, etc.)
- Enregistrement de voltige ou autres activités aériennes
- Suivi de voyages et déplacements
- Fonction de mouchard pour la localisation et le suivi d'objets ou de personnes

1.4 Données utilisées

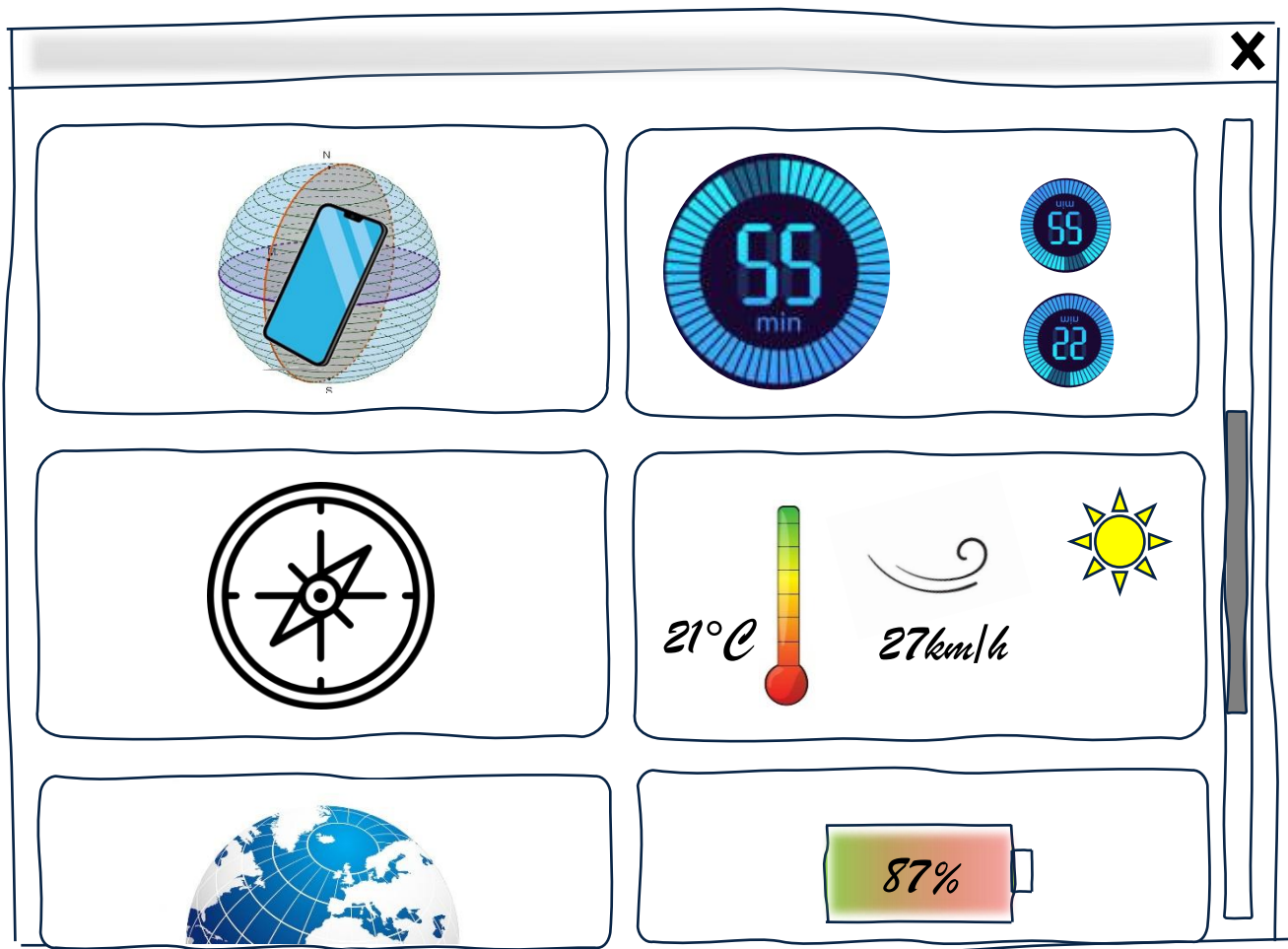
Les smartphones Android offrent l'accès à un large éventail de données via leurs capteurs et composants internes. Ces informations pourront être exploitées dans le cadre du projet.

Exemples de données disponibles :

- **Orientation** : via le gyroscope
- **Position géographique** : coordonnées GPS
- **Mouvement et accélération** : via l'accéléromètre
- **Audio** : capture du son avec le microphone
- **Vidéo** : enregistrement via la caméra
- **Connectivité** : type de réseau actif (4G, 5G, Wi-Fi...)
- **État de l'appareil** : niveau de batterie, horloge système
- **Autres données disponibles** : selon les capteurs et autorisations de l'appareil

1.5 Technologies envisagées

- **JavaScript** : langage de programmation principal pour le développement côté client et serveur.
- **HTML5** : structuration des pages web et intégration des contenus.
- **CSS3** : mise en forme et design des interfaces web.
- **WebSocket** : communication en temps réel entre le smartphone et l'interface web.
- **Node.js** : serveur pour gérer les connexions, les données et la logique applicative.
- **Render.com** : plateforme d'hébergement du serveur Node.js.
- **Git / GitHub** : gestion de version du code et collaboration entre les développeurs.
- **GitHub pages** : hébergement du site web pour smartphone.



1.7 Architecture envisagée

