**Cahier des Charges**

**Logiciel de géométrie et de calcul pour enfants utilisant le contrôle oculaire**

**1. Présentation du Projet**

**1.1 Titre**

**Développement d’un logiciel de géométrie et de calcul pour enfants utilisant le contrôle oculaire**

**1.2 Objectif**

Développer un logiciel en **Python** permettant aux enfants en primaire d’effectuer des exercices de **géométrie et calcul** en utilisant un **système de suivi oculaire** (eye-tracking). L’objectif est d’améliorer l’accessibilité pour les enfants en situation de handicap moteur.

**2. Fonctionnalités**

**2.1 Fonctionnalités principales**

**Contrôle oculaire** : Interaction via eye-tracking (ex. Mediapipe, Tobii).  
**Outils de géométrie** : Tracé de formes (cercles, triangles, quadrilatères).  
**Calcul mathématique** : Opérations de base (addition, soustraction, multiplication, division).  
**Interface intuitive** : Grands boutons, couleurs vives, guidage audio/visuel.  
**Personnalisation** : Adaptation aux niveaux scolaires et besoins spécifiques.

**3. Technologies et Contraintes**

**3.1 Technologies utilisées**

**Langage** : Python

**3.2 Contraintes**

Doit fonctionner avec des systèmes **eye-tracking** existants.  
Interface adaptée aux jeunes enfants et aux normes d’accessibilité.

**4. Planning Prévisionnel**

(1)Étude et analyse des besoins

(2)Développement du prototype

(3)Tests et validation

(4)Finalisation et optimisation