

Soutenance PRI



# OUT OF BODY

ENIB, le 16/12/2016

ENIB.FR  
⚡



# INTRODUCTION

## Objectifs du projet :

- Apporter une solution alternative au traitement de l'anorexie.
- Mettre en place une sortie de corps crédible en utilisant des capteurs de réalité virtuelle.

## Description générale des fonctionnalités :

- Interaction d'un patient avec un environnement virtuel, à l'aide :



Oculus DK2



Kinect V2



Razer Hydra

# INTRODUCTION

## Découpage des sprints :

5 sprints, un par étudiant.

## Scrum masters successifs :

0 – Julien LEMAISTRE.

1 – Sarah LARDEAU.

2 – Romain JAZDZYK

3 – Jean-Phillippe BRIAND.

4 – Florian ZANARDO

## SPRINT 1

### Objectifs :

- Nettoyage du projet récupéré
- Amélioration du choix avatar
- Création d'un menu sur Unity

Durée : 2 jours

## SPRINT 1 \_ Nettoyage

But : Supprimer les fichiers inutiles

**1,6Go** avec **8 473** fichiers



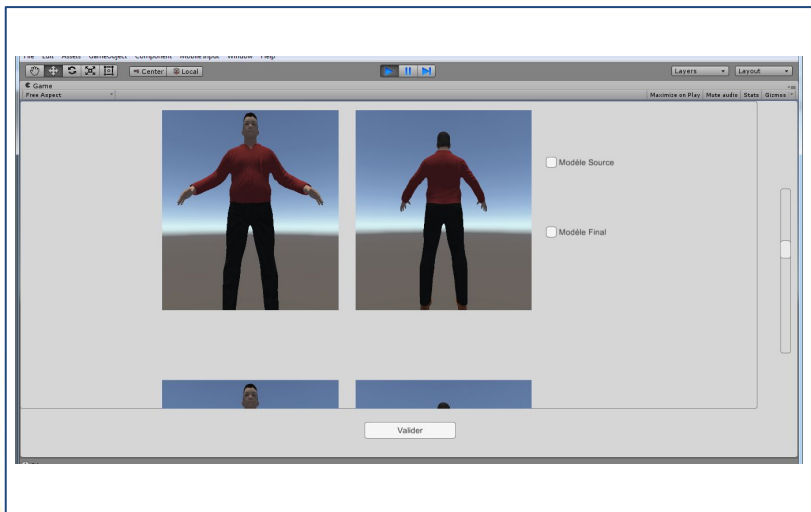
**26Mo** avec **3 368** fichiers



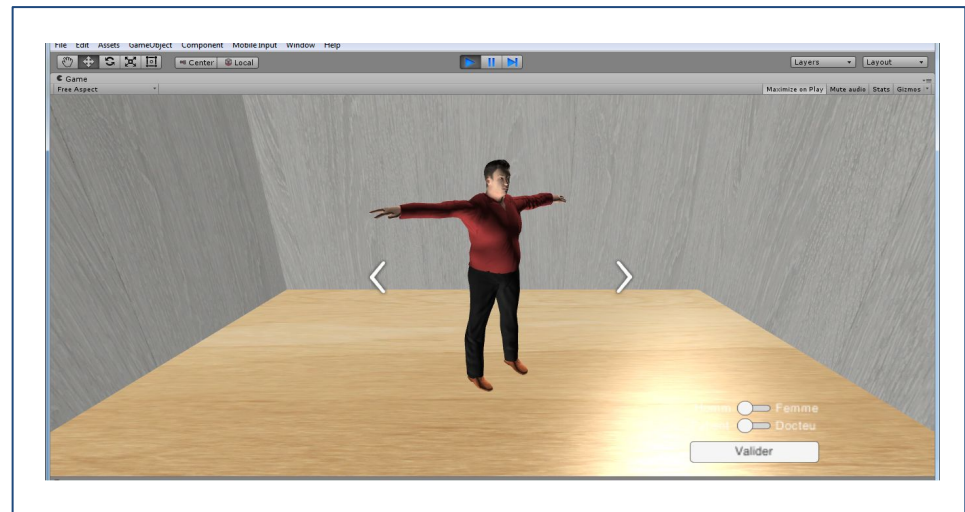
## SPRINT 1 \_ Choix avatar



But : Améliorer la scène du choix de l'avatar



Avant



Après

## SPRINT 1 \_ Menu

**REFUSÉ**

But : Relier les scènes par un menu

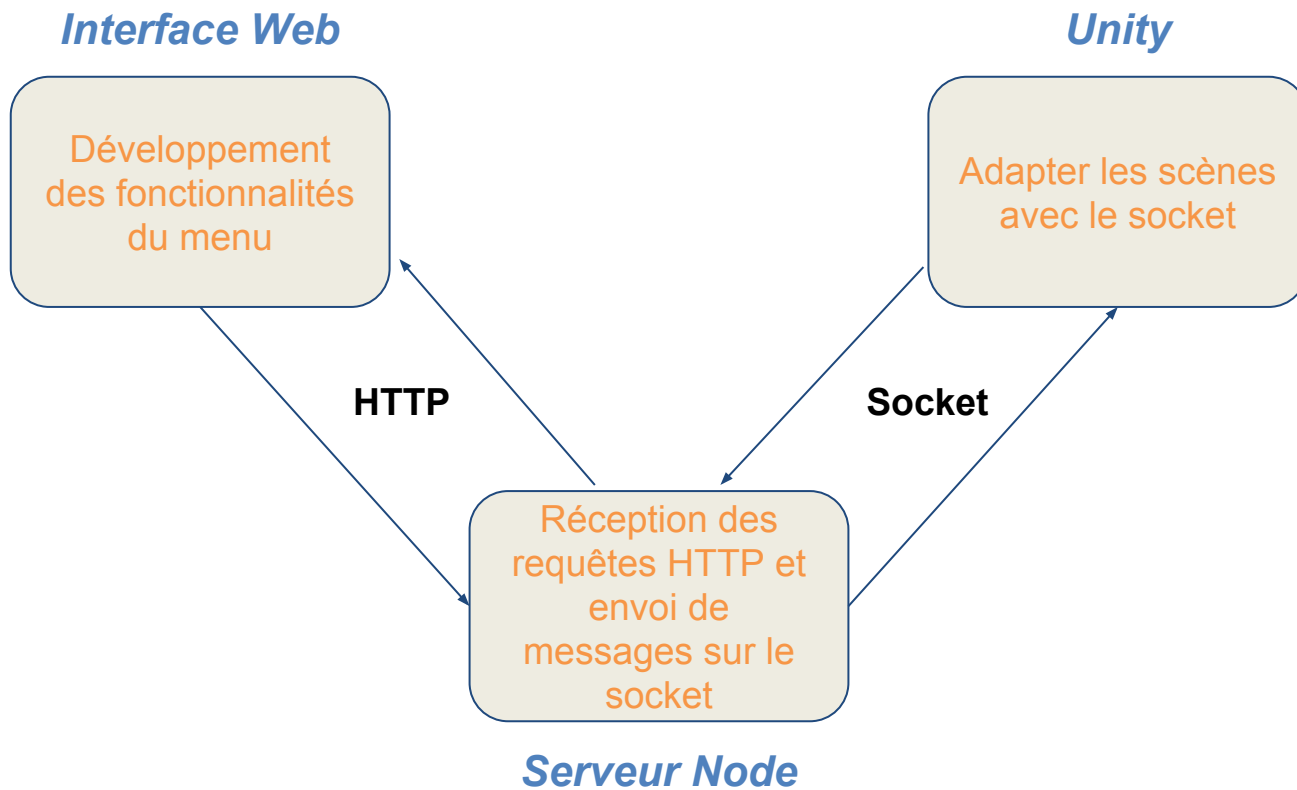


## SPRINT 2

- Objectif : Démarrer les exercices à partir d'un menu accessible sur un navigateur internet.
- Durée : 3 jours



## SPRINT 2



## SPRINT 2 – Interface Web

- Utilisation d'AngularJS.
- Développement des fonctionnalités uniquement.



### Menu Principal

[Accueil](#)

Choix de l'avatar

Sortie de Corps

Exercice des portes

✕ Fermer l'application

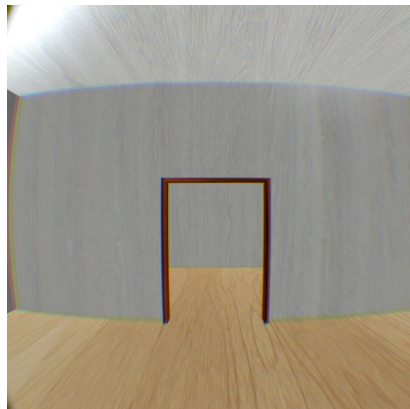
## SPRINT 2 – Serveur Node

- Utilisation de NodeJS.
- Récupérer les interactions de l'expérimentateur sur l'interface Web et les envoyer sur Unity via le socket.



## SPRINT 2 - Unity

- Gérer la connexion / reconnexion au socket.
- Démarrage des exercices / passage de paramètre en fonction des messages reçus sur le socket.

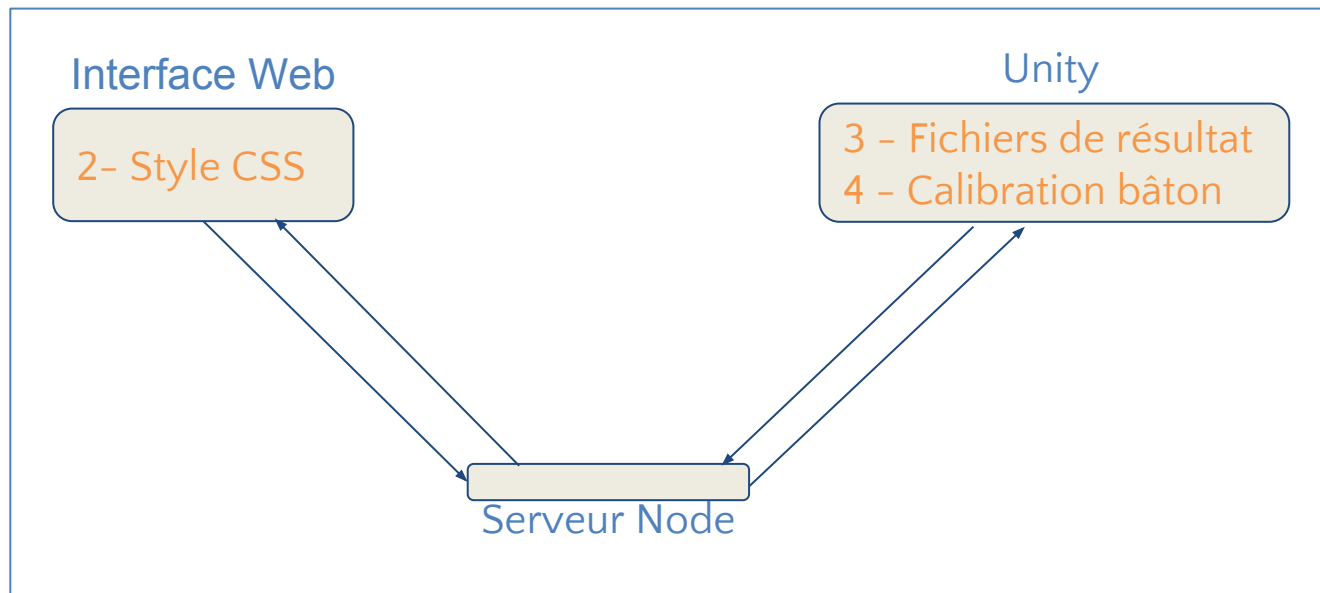


## SPRINT 3

- Objectif : Finir le développement de l'application
- Durée : 3 jours

### 4 tâches principales :

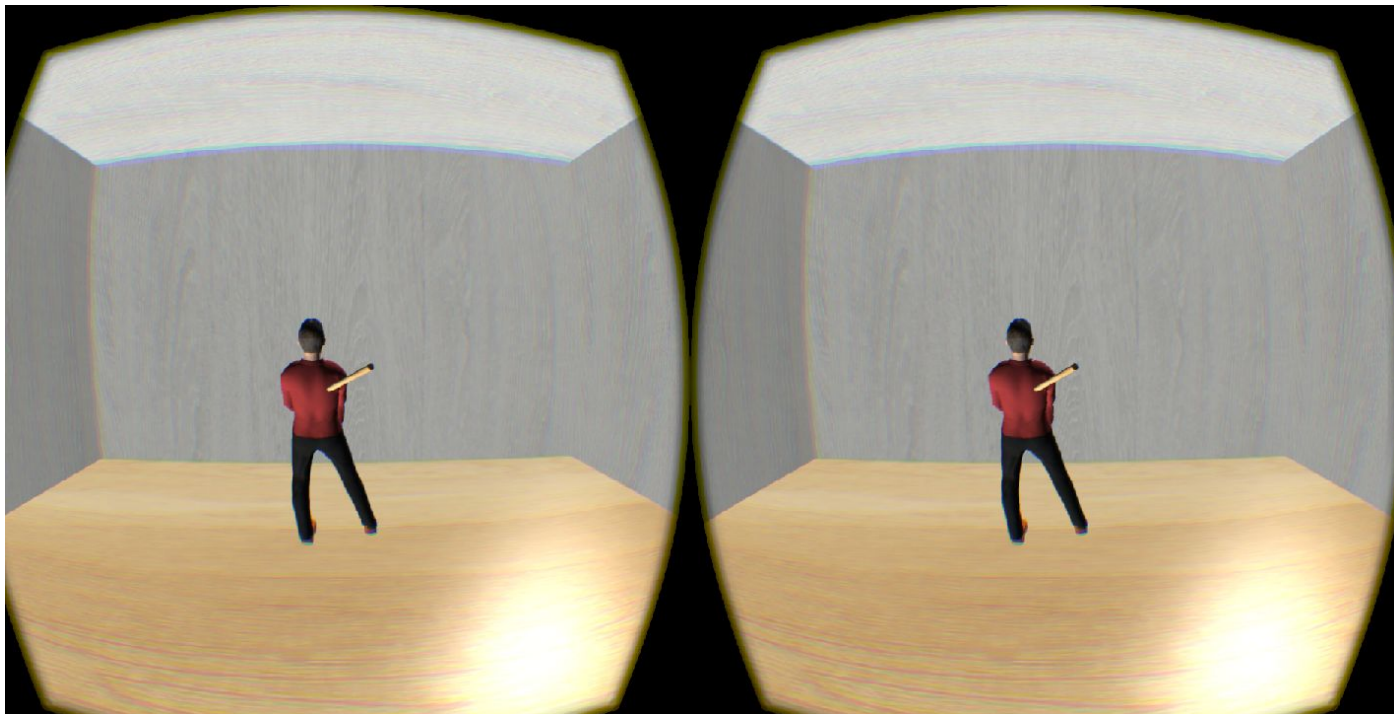
#### 1 - Création exécutable





## SPRINT 3 – Calibration razer hydra.

- Razer Hydra
- Augmenter l'impression de sortie de corps
- Tâche non réalisée
- Matériel non adapté pour les besoins



## SPRINT 3 – Développement style.

- Menu de l'application Unity
- Application Web
- Cross Platform



### Menu Principal

[Accueil](#)

Choix de l'avatar

Sortie de Corps

Exercice des portes

✕ Fermer l'application

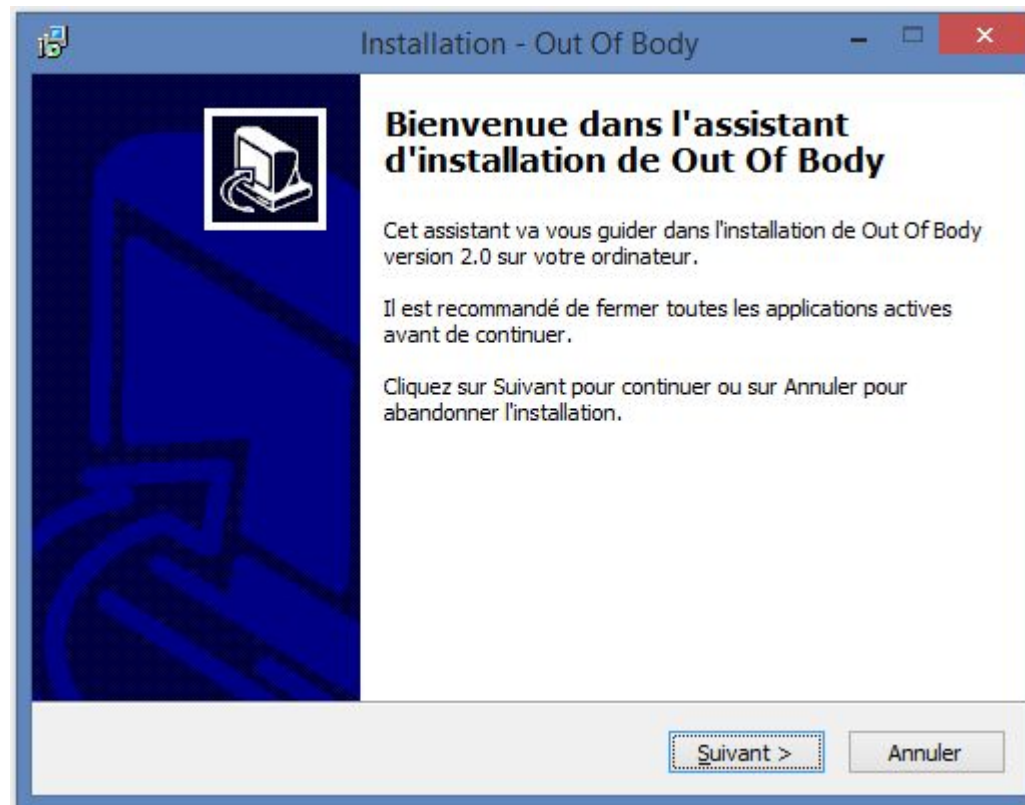
Avant



Après

## SPRINT 3 – Exécutable de l'application.

- Permet d'installer l'application
- Setup contenant les librairies et dépendances de l'application
- Simple pour l'utilisateur



## CONCLUSION

- Demandes des product owners satisfaites.
- Choix avatar en 3D interactif
- Menu principal Cross Platform et accessible via wi-fi
- Résultats des tests plus compréhensif
- Code commenté, guide d'utilisation et manuel technique
- Création d'un exécutable et d'un installeur

# CONCLUSION

## Difficultés rencontrées :

- Problèmes de compréhension des product owners.
- Capteurs utilisés trop restrictifs
- Nouvelles technologies





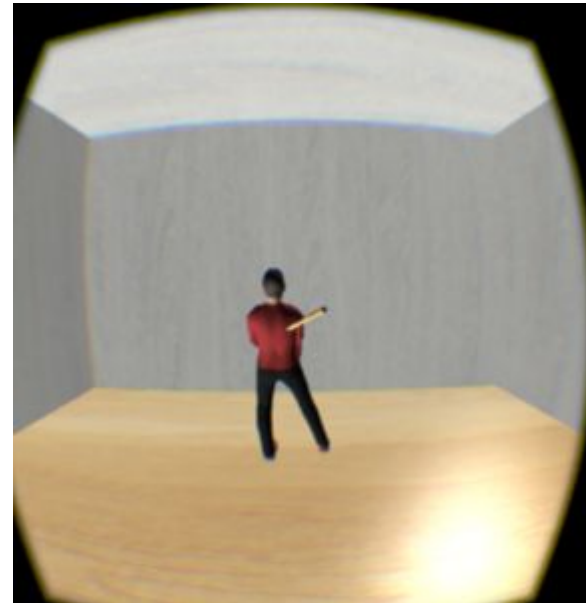
# CONCLUSION

## Compétences acquises :

- Manipulation de GIT.
- Manipulation de capteurs de réalité virtuelle.
- Gestion en équipe
- Premier projet à l'ENIB où l'on aboutit à un livrable.
- Agile

## Perspectives :

- Améliorer le bâton.
- Améliorer l'affichage des résultats
- Essayer l'application





# DÉMONSTRATION