

12:53  
mardi 3 mai 2016

13°C  
n°16 23km/h  
4 mai

# Magic Mirror

Don't forget to always use the correct posture, your back is your friend!  
It's better to be a little tired than to be a little sick!  
You're not a robot, you're a human being!  
You're not a machine, you're a living being!  
You're not a piece of furniture, you're a person!  
You're not a number, you're a name!  
You're not a date, you're a day!  
You're not a time, you're a moment!  
You're not a place, you're a home!

AIRNODES

POYER Romane  
ROVERE Thomas  
BARDIN Théo

# Sommaire

- I. Motivation, objectifs et problématiques**
- II. Fonctionnalités**
- III. Matériel et réalisation**
- IV. Planning (répartition du travail)**
- V. Conclusion**

# Motivations, objectifs

- un objet utilisable au **quotidien**, ludique et connecté
- implantation dans un monde qui tend vers un idéal **futuriste**, avec des objets connectés qui envahissent nos maisons
- **Fierté** d'avoir participé à la conception d'un objet au tout début de son apparition

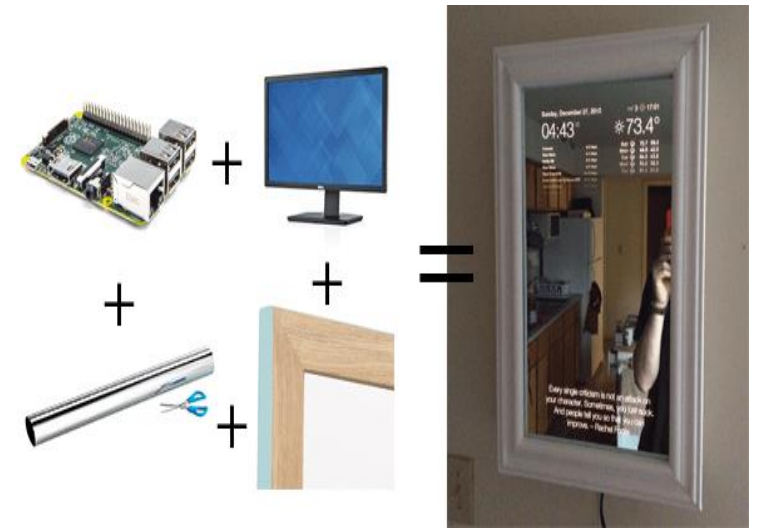


# Fonctionnalités

- Affichage de :
  - la date et l'heure
  - météo
  - notifications (mails, messages)
  - un compliment aléatoire pour bien commencer la journée
  - emploi du temps
  - temps de trajet pour un lieu prédéfini (travail/école)
- Compteur de caleçons
- Écoute de la « musique du moment »

# Matériel

- Écran LCD (7inch)
- Planche en bois pour le cadre du miroir (peinture)
- Raspberry PI 3 (module bluetooth, wifi)
- Plaque de plexiglas
- Détecteur de mouvement
- Papier noir anti-regard réfléchissant
- Système audio connecté à la Raspberry



# Réalisation

- Montage du miroir :
  - prise de dimensions
  - découpage du cadre
  - implantation de l'écran et de la Raspberry
- Codage pour pouvoir effectuer les différentes tâches demandées
- Mettre relation téléphone/ordinateur avec le miroir



# Planning

## Premier temps :

- prise en main de la Raspberry, apprentissage du fonctionnement
- bricolage du miroir (découpage, montage, peinture)

## Deuxième temps :

- codage
- mise en place des différents « gadgets »

## Troisième temps :

- peaufinage du code et de l'esthétique



# Conclusion

- Projet intéressant et qui nous motive
- Apprendre à travailler en groupe sur une réalisation concrète
- Hâte de passer à la conception

