
Sem. 1-3 Sept 2010

CRYPTOGRAPHIE

- ✓ Réalisation d'une interface pédagogique sur le codage/décodage de messages avec clés RSA
 - Sous Processing
 - Utilisation de la librairie ControlP5 pour le rendu de l'interface
 - Scénario: on imagine qu'il puisse se faire par l'intermédiaire d'un serveur web local, afin de permettre les actions séparées de deux protagonistes, Alice et Bob.

1. Alice est chargée de générer les clés publique et privée en suivant les différentes étapes: 1) génération de deux entiers premiers P et Q; 2) Calcul de $N=P \times Q$; 3) Générer E tel que E soit premier avec $(P-1) \times (Q-1)$; 4) Calculer D selon: Il existe un relatif entier M, tel que $E \times D + M \times (P-1)(Q-1) = 1$

-> (N,E) est la clé publique; D est la clé privée

Alice divulgue la clé publique et garde précieusement la clé privée.

2. Bob reçoit la clé publique. Il écrit son message secret, il le traduit en chiffres. Il encode ensuite le résultat grâce à la clé publique. Il envoie le message encryté à Alice.

3. Alice reçoit le message encryté. Elle le décrypte grâce à sa clé privée. Elle obtient une suite de chiffres qu'elle traduit en lettres et aboutit au message secret de Bob.

x A FAIRE: action supplémentaire: demande d'authentification de Bob vers Alice.

x A FAIRE: Nettoyer le code de telle sorte que les fonctions relatives à l'interface et au calcul/manipulation des clés soient séparées.

LE SON

- ✓ Réalisation d'une interface pédagogique sur les notions de contenu sonore et perception
 - Sous Processing
 - Utilisation des librairies: ControlP5 pour le rendu de l'interface, Minim pour l'input et output audio.
 - Un analyseur permet de visualiser le contenu fréquentiel du son en **temps réel** (par transformation de Fourier FFT) : quand je parle, et/ou fait tout bruit quelconque, les sons que je produis sont analysés en temps réel
 - Une interface de manipulation permet d'émettre une sinusoïde ou de charger un extrait sonore de son choix, musical ou davantage assimilable à du bruit.
 - Par la fenêtre de l'analyseur, on visualise les signaux **en temporel et en fréquentiel**.
 - La position de la souris sur la fenêtre de l'analyseur permet d'ajuster le volume de la sinusoïde et de l'extrait sonore (haut/bas), et la fréquence de la sinusoïde (gauche/droite)
 - Un filtre passe-bas peut être appliqué sur l'extrait sonore. Son résultat peut être perçu auditivement mais aussi est visualisé en temporel et en fréquentiel.

x A FAIRE: Nettoyer le code de telle sorte que les fonctions relatives à l'interface et au calcul/manipulation des signaux soient séparés

Entrevue avec Philippe, auteur de Javascool V3:

- ✓ Accord pour la mise en place de **deux phases** dans le processus pédagogique:
 - 1. Manipulation d'une interface réalisée sous Processing qui aborde un sujet à 'consonance' informatique, par exemple la cryptographie, ou acoustique, etc. Une interface avec plusieurs boutons d'interactions, cette première phase est celle de l'exploration du sujet.
 - x **A FAIRE:** L'interface sera proposée sous forme d'API
 - 2. On profite du contexte, de l'exploration d'un sujet pour coder: accès aux commandes clés du programme de l'interface manipulée lors de la phase 1, ajustement/modification de certaines commandes.
 - x **A FAIRE:** La phase 1 met donc en place la liste des commandes qui seront accessibles lors de la phase 2 ('play sinusoid', 'encode message', etc..).
-

Entrevue avec Julien Holtzler, membre actif de POBOT, association de robotique sur Sophia:

- ✓ Idées:
 - une réalisation de Pobot en prêt pour l'espace muséal de l'Inria.
 - une rencontre prochaine pour découvrir une partie de leurs réalisations
 - une intervention/collaboration pour intervenir en milieu scolaire?
-
-

Sem. 6-10 Sept 2010

LE SON

- ✓ Réalisation d'une interface pédagogique sur la synthèse sonore, ou comment à partir de sons isolés numériques, synthétiques ou 'naturels', compose une phrasé pseudo-musical, mais surtout qui prend une dimension autre que les sons pris isolément. Il s'agit d'un sonar qui balaye des sources provoquant leur déclenchement.
 - Sous Processing
 - Utilisation de la librairie Minim pour l'input et output audio.
 - Sons: enregistrement en temps réel, chargement d'extrait sonore.
 - x **A FAIRE:** pouvoir déclencher une sinusoïde ajustable en fréquence et amortissement.
 - Les sources sonores sont symbolisées par des balises carrés. Les balises peuvent déplacées sur le sonar, impliquant un enchainement/rhythme différent. La position de la balise par rapport au centre du centre détermine l'amplitude sonore donnée à la source: plus la balise est proche du centre, plus son amplitude sera importante.
 - La vitesse de balayage est ajustable en temps réel, par < >, on peut aussi aboutir a des valeurs négatives et donc le sonar change de sens de balayage. La vitesse est inscrite comme indication sur l'interface.
 - Chaque source peut être sélectionnée tour à tour; pour accéder à une en particulier, on utilise: ^ v . Elle apparait alors avec un contour blanc plus prononcé. La source sélectionnée peut être déplacée, ou encore supprimée. Le volume sonore de la source sélectionnée est inscrite sur l'interface.
 - Le sonar peut être arrêté, stoppant l'émission de l'enchainement sonore.
 - x **A FAIRE:** des effets sur les sources sonores (pan, filtre)?? des liens entre les sources enchainées?? (le balayage du sonar détermine l'enchainement non?)
 - x **A FAIRE:** problème à résoudre: spasme lors du déclenchement de la source sonore; solution: déclencher en fonction de la congruence avec frameCount et non pas en fonction de la position du balayage!

LES GRAPHES

- Idées:
 - Une voiture sur un terrain en 3D qui doit sortir d'un labyrinthe (algo de Pledge)
 - La voiture génère des petits doit parcourir une distance d'un point de départ à un point d'arrivée (algo du plus court chemin).
 - Une source: la thèse de Léa Cartier, en cours de lecture.
 - **x A FAIRE:** tout
- Rencontre en perspective avec Philippe Luc le 21/09 pour discuter du programme des TES autour de ce sujet.

INFO / ROBOTIQUE

- Rencontre en perspective avec Laurent Brunetto autour de l'info/robotique, ce qu'il a en tête:
 - Présentation de l'ordinateur et des grandes fonctions/périphériques
 - Histoire de l'info et découvertes
 - Recherches des élèves pour exposés sur ces thématiques
 - Initiation à la programmation Java/Basic
 - Application à la programmation des micro-contrôleurs PicAxe :
<http://www.rev-ed.co.uk/docs/AXE020.pdf>
 - Initiation à quelques capteurs simple
 - Réalisation de modules simplifiés
 - Réalisation d'un mini robot détecteur d'obstacle/suiveur de ligne.

Sem. 13-17 Sept 2010

- INTEGRATION applet processing dans javascool
- 1. Le fichier .pde principal de la papplet processing est exporté afin de générer les différents fichiers java nécessaires à l'intégration
- 2. Grâce au makefile construit par Thierry, les différentes routines sont appelées automatiquement lors du chargement de javascool pour permettre l'intégration, visualisation et interaction, des applis initialement générées en processing.
- 3. Pour permettre une intégration adéquate, on doit rajouter dans le fichier principal .pde:
 - frame = nex Frame()
 - getInterface()
- Nouvelle arborescence dans GForge: Sketchbook au-dessus de proglets
 - ExplorationSonore et CryptageRSA
- Commit: copier fichiers nvx puis "make svn" au plus haut niveau pr commiter

LE SON

- Interface pédagogique sur les notions de contenu sonore et perception:
 - résolution des problèmes de tailles de fenêtre pour l'intégration dans javascool
 - dissociation des parties de code concernant l'interface (boutons, apparence, etc...) et les fonctions (émet une sinusoïde, lance un enregistrement, etc...)
 - création de deux classes: enregistrement et sinusoïde (est-ce nécessaire?)
 - **x A FAIRE:** à continuer, en fonction des problèmes rencontrés
- Interface pédagogique sur la synthèse sonore:
 - **x A FAIRE:** déclencher les sons en fonction de la congruence avec frameCount et non pas en fonction de la position du balayage!

CRYPTOGRAPHIE

- Interface pédagogique sur le codage/décodage de messages avec clés RSA:
 - dissociation des parties de code concernant l'interface (boutons, apparence, etc...) et les fonctions (émet une sinusoïde, lance un enregistrement, etc...)