



École Polytechnique de l'Université de Tours
64, Avenue Jean Portalis
37200 TOURS, FRANCE
Tél. +33 (0)2 47 36 14 14
www.polytech.univ-tours.fr

Département Informatique
5^e année
2012 - 2013

Projet d'option web

**Évolution d'un classifieur multimédia,
interactif et en ligne**

Encadrants

Gilles VENTURINI
gilles.venturini@univ-tours.fr
Fabienne DALINO
fabienne.dalino@gmail.com

Étudiants

Adrien BATAILLE
adrien.bataille@etu.univ-tours.fr
Valentin DOULCIER
valentin.doulcier@etu.univ-tours.fr

Université François-Rabelais, Tours

DI5 2012 - 2013

Version du 13 avril 2013

Table des matières

1	Introduction	6
1.1	Contexte	6
1.2	Objectif	6
1.3	Contraintes technologiques	7
2	Architecture	8
2.1	Arborescence	8
2.1.1	•	8
2.2	Librairies	8
2.2.1	Google Map	8
2.2.2	jQuery	8
2.2.3	jQuery UI	8
2.2.4	jqPlot	8
2.2.5	Bootstrap	8
2.2.6	Shadowbox	8
3	Analyse Critique	9
3.1	Du projet	9
3.2	Améliorations	9
4	Conclusion	10

Table des figures

Liste des tableaux

Introduction

Ce présent document est un rapport de projet se rattachant à l'option Web & Multimédia. Il a pour but de présenter à la fois les demandes du client, mais aussi le travail effectué ainsi que les processus mis en place.

Notre projet s'effectue par binôme dans le cadre de notre formation en dernière année au département informatique de Polytech' TOURS.

Le client de notre projet est l'équipe INNOPHYT. Cette équipe fait partie de l'Université François Rabelais de Tours et est consacrée aux activités de valorisation et de recherche dans le domaine de la lutte anti-parasitaire durable. Nos encadrants de projet sont Gilles VENTURINI ainsi que Fabienne DALINO. N'ayant pas de contact avec le client, ils sont des interlocuteurs pour les aspects techniques et opérationnels.

1.1 Contexte

L'enjeu global du projet est mettre à disposition de l'équipe INNOPHYT un outil performant d'aide à la décision de reconnaissance d'insecte, et plus précisément, de savoir si une espèce est nuisible ou non.

Anciennement, l'équipe INNOPHYT utilisait un fichier Excel qui répertoriait l'ensemble des questions à se poser pour arriver à un résultat. Ces questions étaient disposées sous une forme d'une arborescence compliquée. Ce système étant quelque peu archaïque et n'étant pas vraiment ergonomique, un premier projet collectif s'est donc inscrit dans ce sens en modernisant l'outil (Développement d'une application android). Suite à cette application, décuplant les performances et les fonctionnalités, la question du site web dédié s'est posée. En réponse, un projet web s'est donc mis en place, et a répondu partiellement à l'ensemble des besoins énoncés.

Les futurs utilisateurs de l'application dans sa version site web sont nombreux. Ils peuvent être aussi bien des ingénieurs ou des spécialistes du domaine (biologiste de terrain, membre de l'équipe INNOPHYT...) que des utilisateurs lambda n'ayant pas de connaissances particulières (agriculteur, passionné des insectes...). À ce titre, la version web de l'application pourra s'utiliser à titre pédagogique, et pourra servir d'outils de formation et de découverte.

1.2 Objectif

Notre projet s'inscrit dans la continuité d'un projet débuté l'année dernière, dans le même contexte éducatif que nous, et dont le but était de développer la structure du site.

L'objectif est donc de fournir une application web reproduisant les spécificités de l'application android. Principalement, le but de notre projet est, à partir de la lecture d'un fichier XML représentant un arbre de décision, de permettre à l'utilisateur de naviguer dans cet arbre dans le but de trouver l'insecte qu'il observe.

Le site web calquera son interface ergonomique et convivial sur celle de la tablette. Ainsi, l'utilisateur jonglant entre les deux plateformes ne sera pas perdu en passant de l'une à l'autre. Nous implémenterons donc l'ensemble des fonctionnalités présentes sur la tablette, afin que l'utilisation ne soit en rien différente.

1.3 Contraintes technologiques

Dans notre cas, les termes "Contraintes Technologiques" ont pris tous leurs sens. En effet, notre projet s'inscrivant dans la suite d'un projet préalablement commencé, nous avons été obligé de réutiliser certaines librairies mises en place ainsi que certaines technologies.

- **Bootstrap** : Dans le but de poser les bases du design, la librairie Bootstrap a été choisie. Il s'agit de la bibliothèque développée et utilisée par le célèbre Twitter. En plus des feuilles de style CSS, Bootstrap comprend un certain nombre de composants intéressants comme des boutons, des menus, une barre de chargement... Il contient aussi quelques plugins JavaScript comme le Carrousel, qui ont servi à l'affichage des galeries de médias.
- **Shadowbox** : Cette librairie permet de lire tous types d'objets multimédias (vidéo, son, image) dans une fenêtre modale, et ainsi de profiter de toute la largeur de l'écran. Elle est toutefois très limitée dans l'interaction dynamique avec un serveur, notamment dans le cadre de chargement de formulaire.
- **Flash** : Pour l'affichage de la webcam, il s'agit d'un code minimaliste en Flash. En effet, cela permet de démarrer la webcam après autorisation de l'utilisateur, et d'afficher simplement à l'écran l'image filmée en temps réel.
- **Ajax** : Permet de rendre l'interface plus conviviale, nous avons décidé de mettre en place une architecture AJAX. Cela permet notamment de supprimer les rechargements de pages inutiles. Le problème rencontré est que tout le site a été passé en AJAX, ce qui ne facilite absolument pas la navigation (gestion des pages précédentes...).
- **jQuery** : Nous avons utilisé JQuery et ses fonctions spécialisées dans l'architecture AJAX pour simplifier la gestion de notre application. Aussi, certaines fonctionnalités de JQuery (à savoir JQplot), nous ont permis de générer facilement les graphiques demandés.

Différents problèmes ont été rencontrés avec ces contraintes, ils sont respectivement détaillés dans la parties concernant les librairies [2.2](#).

Architecture

Dans cette partie, nous allons détailler les différents points sur lesquelles nous avons travaillé ainsi que les problèmes rencontrés. De plus, nous verrons toutes les bibliothèques utilisées au sein de ce projet ainsi que des explications plus complètes sur les problèmes et avantages de celles-ci.

2.1 Arborescence

Modification de la base fournie

2.1.1 ●

Détailler éléments par éléments ...

2.2 Bibliothèques

2.2.1 Google Map

2.2.2 jQuery

2.2.3 jQuery UI

2.2.4 jqPlot

2.2.5 Bootstrap

2.2.6 Shadowbox

Analyse Critique

3.1 Du projet

Dire ce qui est bien, cool dans se qu'on a fait et les points qui peuvent être améliorés

3.2 Améliorations

Donner les points à améliorer pour les prochains projets

Conclusion

Évolution d'un classifieur multimédia, interactif et en ligne

Département Informatique
5^e année
2012 - 2013

Projet d'option web

Résumé : Description en français

Mots clefs : Mots clés en Français

Abstract: Description en anglais

Keywords: Mots clés en anglais

Encadrants

Gilles VENTURINI

gilles.venturini@univ-tours.fr

Fabienne DALINO

fabienne.dalino@gmail.com

Étudiants

Adrien BATAILLE

adrien.bataille@etu.univ-tours.fr

Valentin DOULCIER

valentin.doulcier@etu.univ-tours.fr