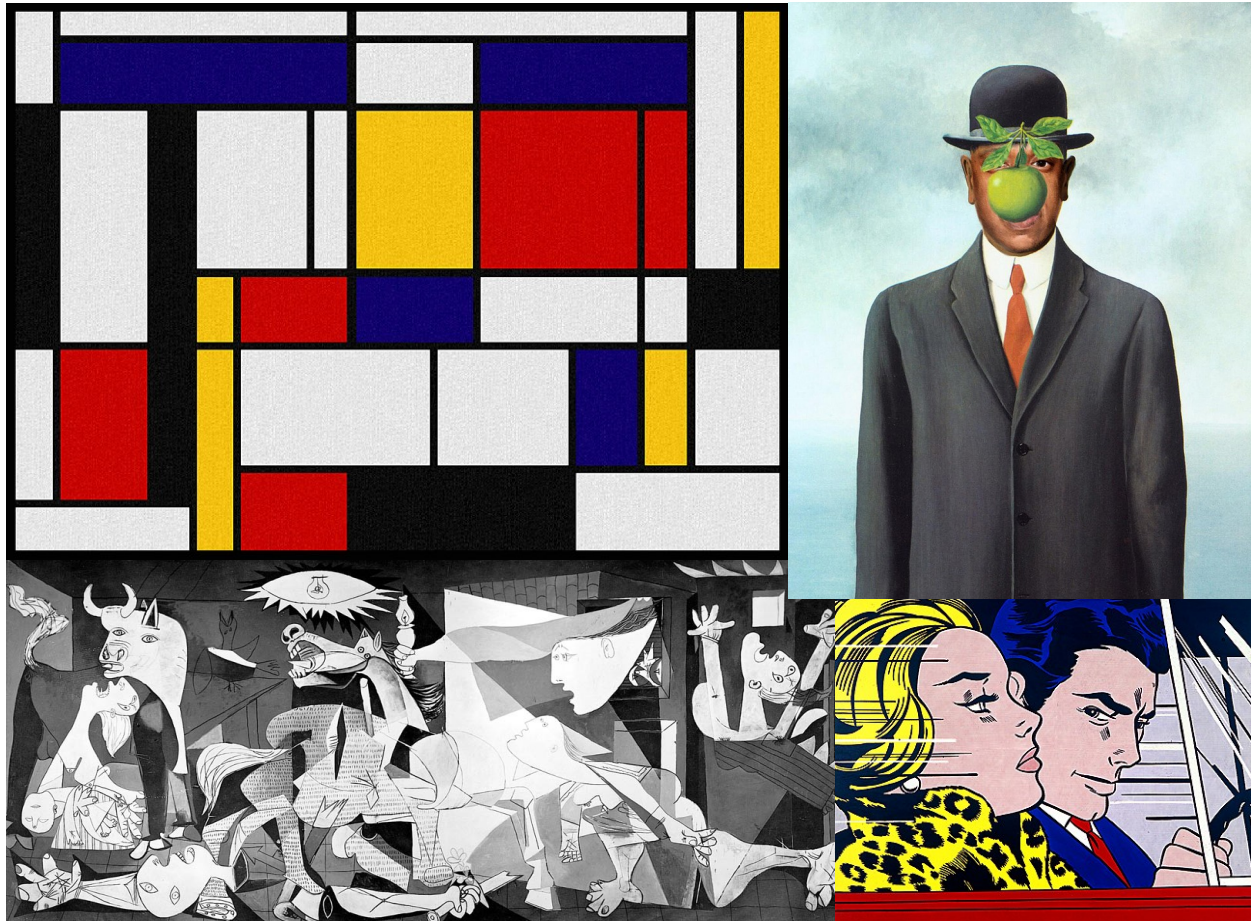


APN



L'Art Pour les Nuls

☀ Promo n°59 ☀
Groupe 50 Ianière M

MATHON Lara
MOUTAOUAKIL OUDGHIRI Youssef
RABAT Thomas
REGNAULT Marie

SOMMAIRE

I. Introduction

II. Objectifs

III. Fonctionnalités utilisées

IV. Description des interfaces graphiques



I. Introduction

Qui ne connaît l'application *Shazam*, utilisée pour identifier instantanément une musique ?

L'application que nous proposons, **L'Art Pour les Nuls**, repose sur le même principe. Grâce à elle, vous pourrez à tout instant identifier une œuvre artistique. **L'APN**, avec sa base de données, vous indiquera le titre de la peinture, son artiste, mais bien d'autres informations utiles pour impressionner votre entourage !

II. Objectifs

Ce projet consiste à coder un programme permettant de reconnaître une œuvre, et d'afficher des données complémentaires la concernant, telles que le titre de la peinture, l'artiste, la date de création, et une brève description de l'œuvre.

Afin d'identifier une peinture prise en photo, nous importerons l'image dans notre application.

L'utilisateur se verra alors demander de cadrer l'image en sélectionnant les coins.

Le programme analysera les couleurs des pixels de points particuliers et les comparera avec les couleurs des peintures de référence. Pour cela, nous construirons une base de données des images de peintures, qui seront celles de référence. Elles seront cadrées le plus précisément possible.

Lorsque le taux de similitudes est suffisamment élevé, le programme renvoie l'image de référence avec ses informations.

Tableau des classes prévues :

classes	Main	FenetreImage	FenetreResultat	Oeuvre
attributs	-			<i>String</i> Titre <i>String</i> Artiste <i>int</i> Date <i>String</i> Description
méthodes				

La classe « Oeuvre » permet de présenter la peinture, la classe « FenetreImage » permet de cadrer la photo à identifier de manière à avoir les mêmes repères que les images de référence, et la classe « FenetreResultat » permet l'affichage graphique.

III. Les fonctionnalités

IV. Interface graphique

L'interface graphique affichera dans le conteneur principal l'image de référence qui correspond à la photo prise.

Deux *JButtons* seront affichés :

<i>OUI</i> : c'est cette peinture	<i>NON</i> : ce n'est pas la bonne peinture
-----------------------------------	---

Un *Jpanel* contiendra le nom de l'artiste et le titre de l'œuvre, et un autre contiendra le descriptif.