POLYTECH GRENOBLE

Professeur tuteur : M. Lemordant

Projet RICM4: OrientateWatch

Mesnier Vincent, Hamdani Youcef, Longfei Yao

Sommaire

- Rappel du sujet et objectif
- Outils et technologies utilisés
- Principe de l'application
- Résultat obtenue
- Problèmes rencontrés
- Evaluation du projet
- Améliorations possibles

Rappel du sujet et objectif

- Utilisation d’une montre connectée (LG watch)
- Répertorier les points d'intêrets récupérer sur le Cloud de Google selon :
  - La position de l’utilisateur
  - Le type de points d’interets
  - La direction de l’index de l’utilisateur
  - Un rayon paramétrable
- Possibilité de faire un itinéraire vers ces points

Outils et technologies utilisés

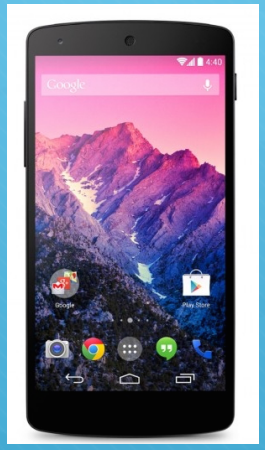
- Android Wear : OS de la montre
- Android classique : OS du smartphone
- IDE Android Studio
- Google Places API Web services
- LG G Watch (5.0.2) et Nexus 5 (5.1)

Principe d’application

ListenerServiceFromMobile

ListenerServiceFromWatch

SendMessage



URL

JSON

Application d’affichage et de contrôle

Application moteur

Google API

Résultat obtenue

- Version finale :
  - Récupération des points d'interets classés par type
  - Rayon, type et choix transport paramétrable
  - Possibilité d'avoir un itinéraire depuis Google Map
  - Contrôle de l'application mobile depuis la montre
  - Possibilité d'utiliser l'application soit avec le mobile soit avec la montre

Résultat obtenue

- Changement d'objectif :
  - Pas d'utilisation de la boussole
  - Pas de bip sonore (bonus)
- Démonstration :
  - C'est à vous !

Problèmes rencontrés

- Projet libre :
  - Dur de trouver une idée d'application (Réalisation d'un sondage)
- Nouvelle technologie (petite communauté Android Wear)
  - Formation à Android Wear
  - Communication entre la montre et le mobile

Evaluation du projet

- **Exigences fonctionnelles:**
  - Utilisation des capteurs (GPS, voix,etc) ✓
  - Analyse de l'environnement local ✓
  - IHM facile à prendre en main ✓
- **Exigences non-fonctionnelles:**
  - fluidité ✓
  - réponse en temps réel rapide ✓

Améliorations possibles

- L'interface utilisateur:
  - Ergonomie
  - Design
- Systéme de voix
- Ajout de fonctionnalités :
  - Reservation
  - Recherche d'info plus ciblé en fonction des types
- Adapté l'application aux handicapés

Conclusion

- Satisfait de l'application que l'on propose
- Projet professionnel
- Publication possible de l'application

Merci pour votre attention !