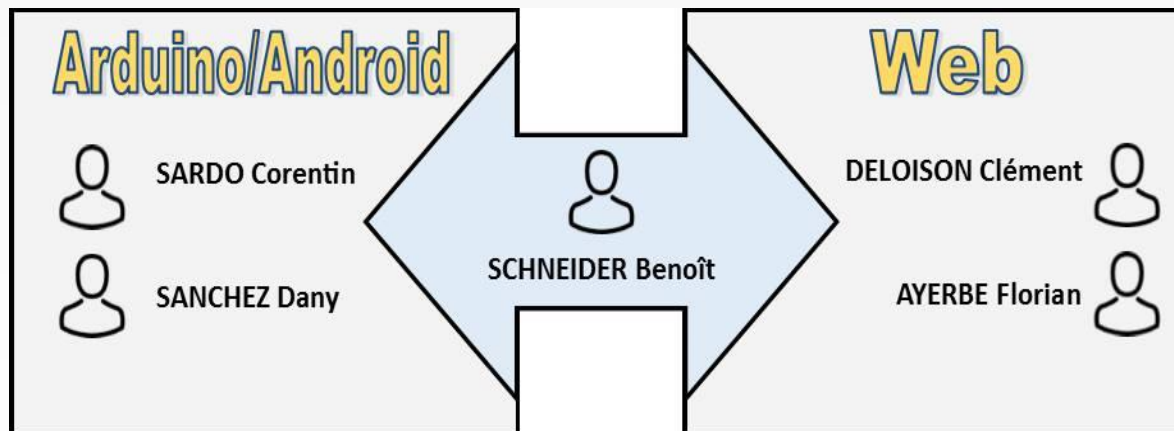


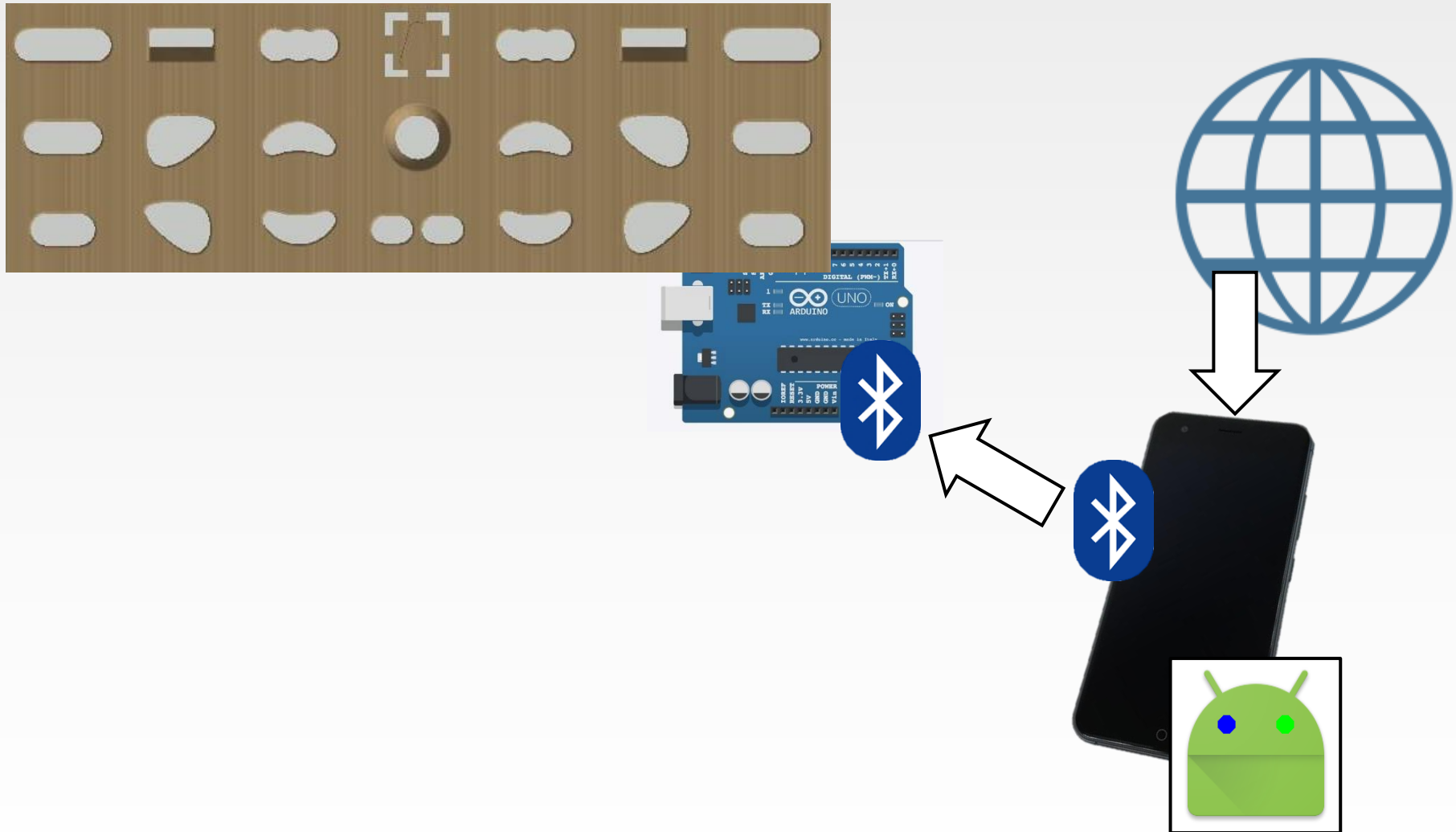
« CustoBlock »

La poutre connectée



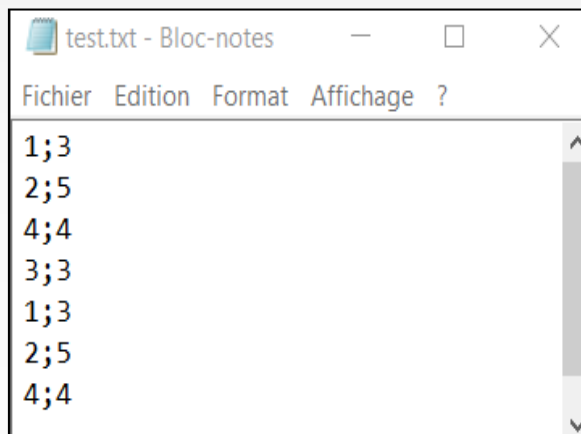
//L'équipe

Le principe

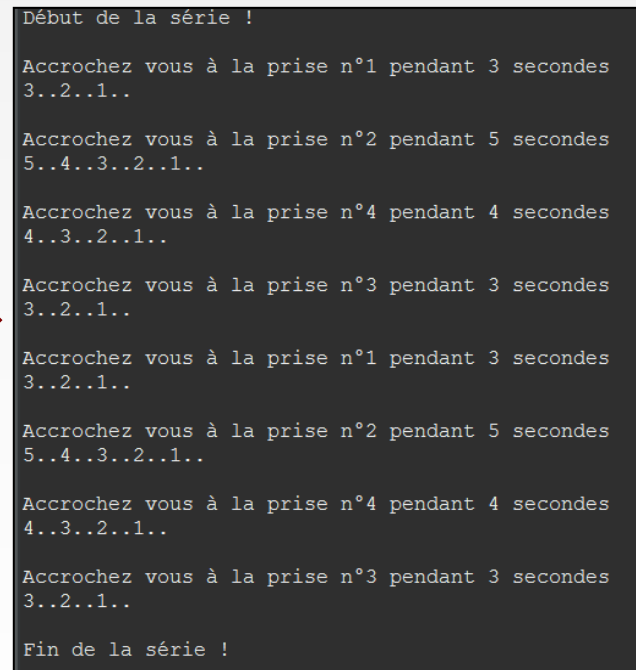


Code Java

- Simule le résultat souhaité après traitement
- Réutilisé en fin de projet



```
test.txt - Bloc-notes
Fichier Edition Format Affichage ?
1;3
2;5
4;4
3;3
1;3
2;5
4;4
```



```
Début de la série !

Accrochez vous à la prise n°1 pendant 3 secondes
3..2..1..

Accrochez vous à la prise n°2 pendant 5 secondes
5..4..3..2..1..

Accrochez vous à la prise n°4 pendant 4 secondes
4..3..2..1..

Accrochez vous à la prise n°3 pendant 3 secondes
3..2..1..

Accrochez vous à la prise n°1 pendant 3 secondes
3..2..1..

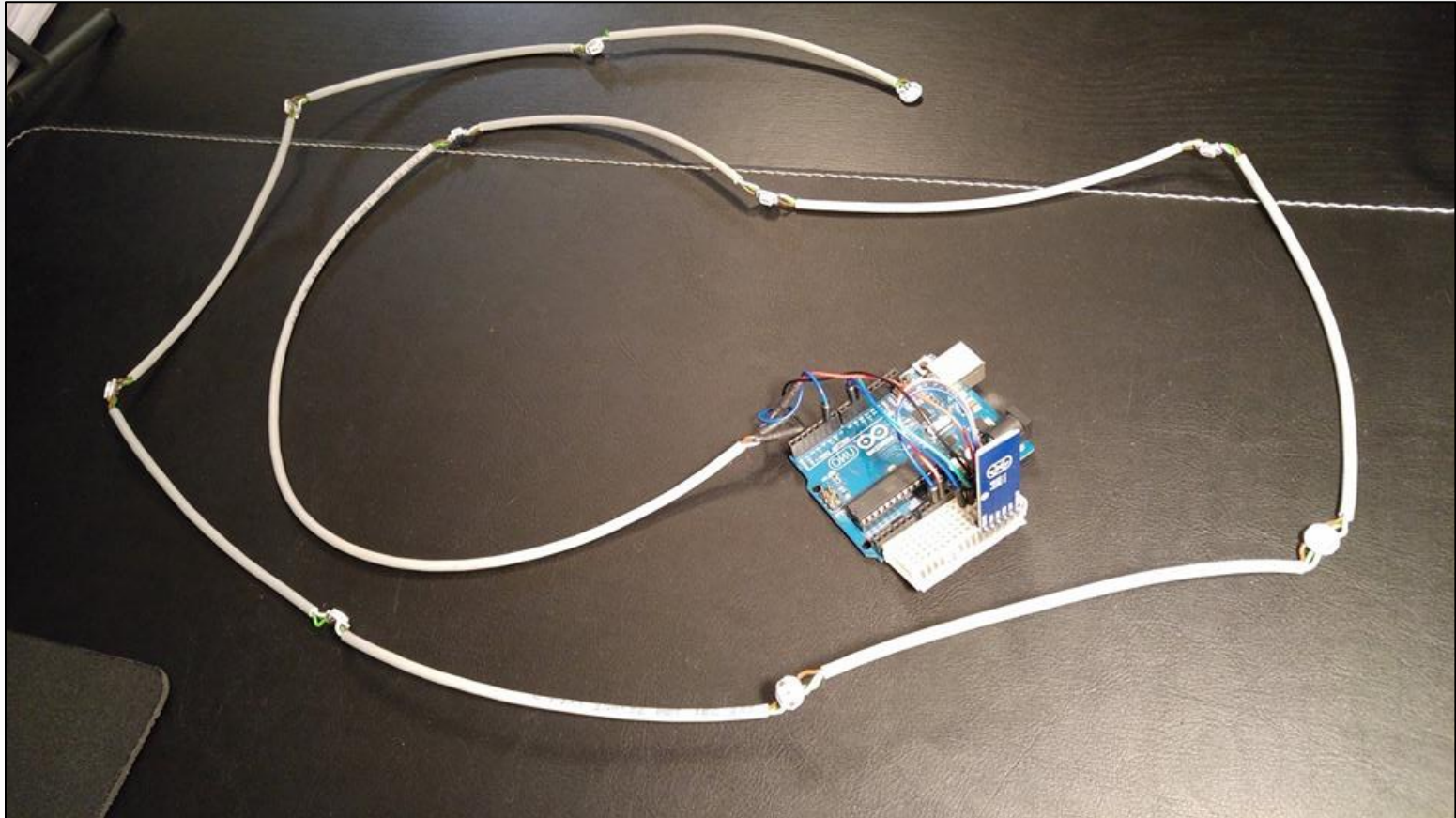
Accrochez vous à la prise n°2 pendant 5 secondes
5..4..3..2..1..

Accrochez vous à la prise n°4 pendant 4 secondes
4..3..2..1..

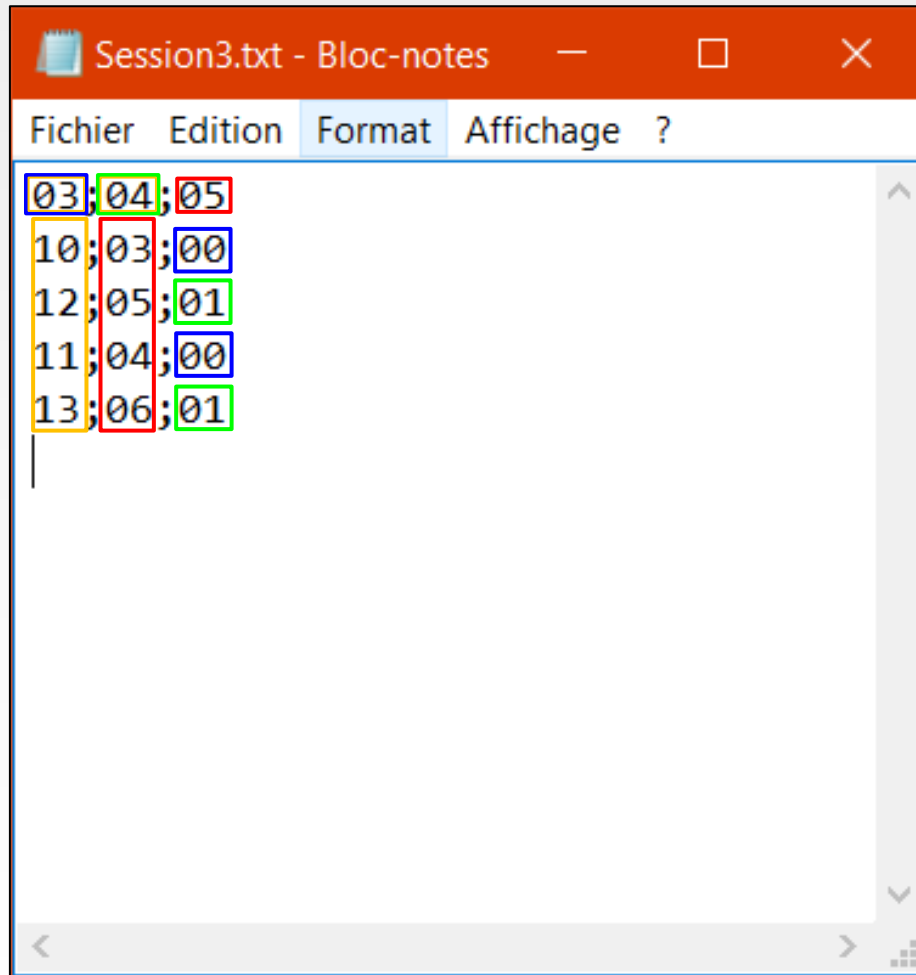
Accrochez vous à la prise n°3 pendant 3 secondes
3..2..1..

Fin de la série !
```

Le prototype



Fichier texte

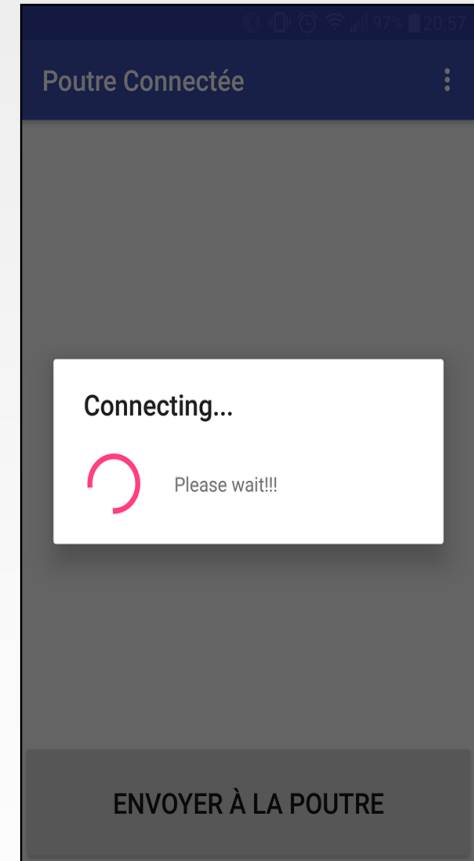


- N° de prise
- Droite
- Gauche
- Temps (en s.)

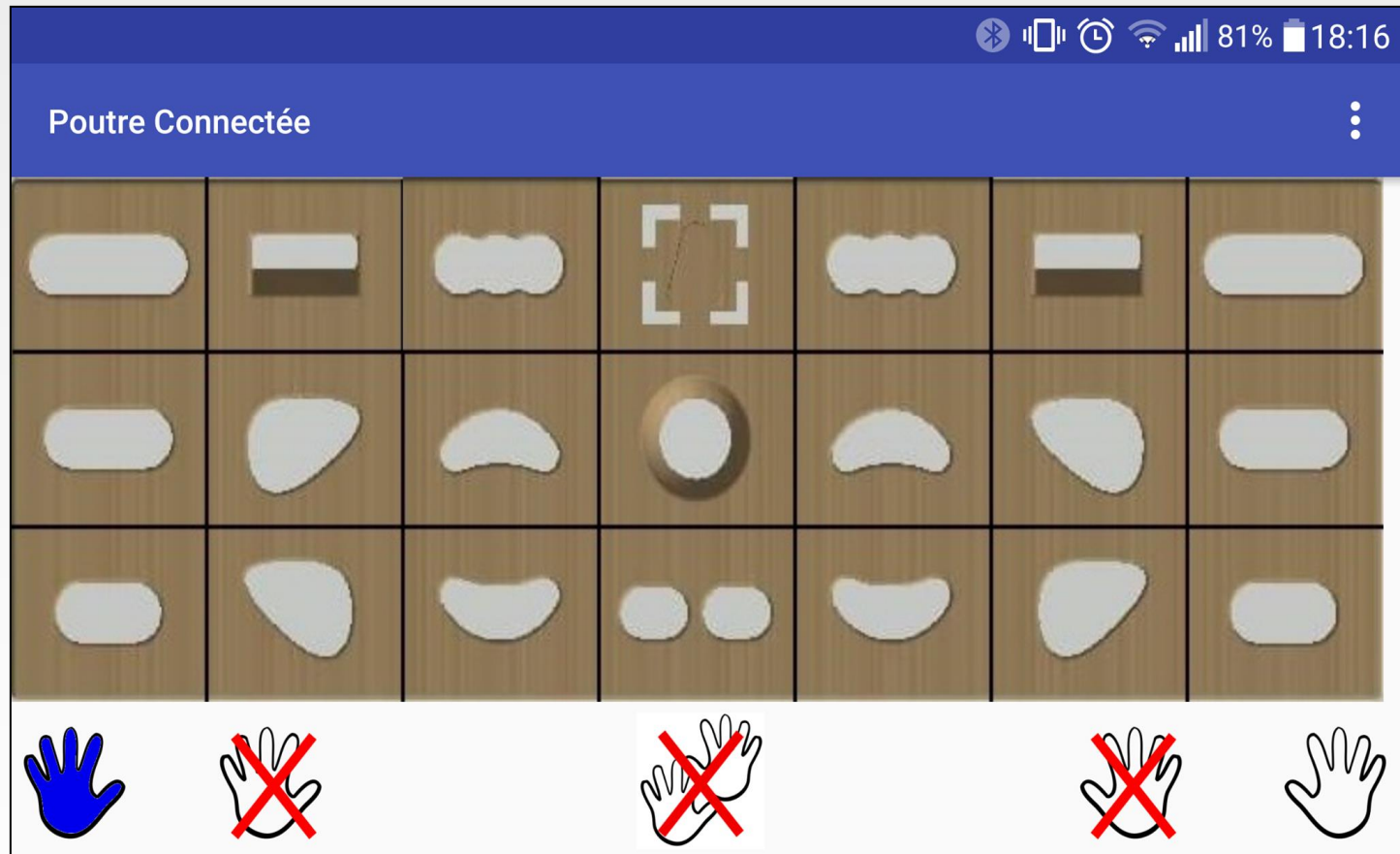
Fonctionnalités de l'application



Connexion Bluetooth



Mode session en direct



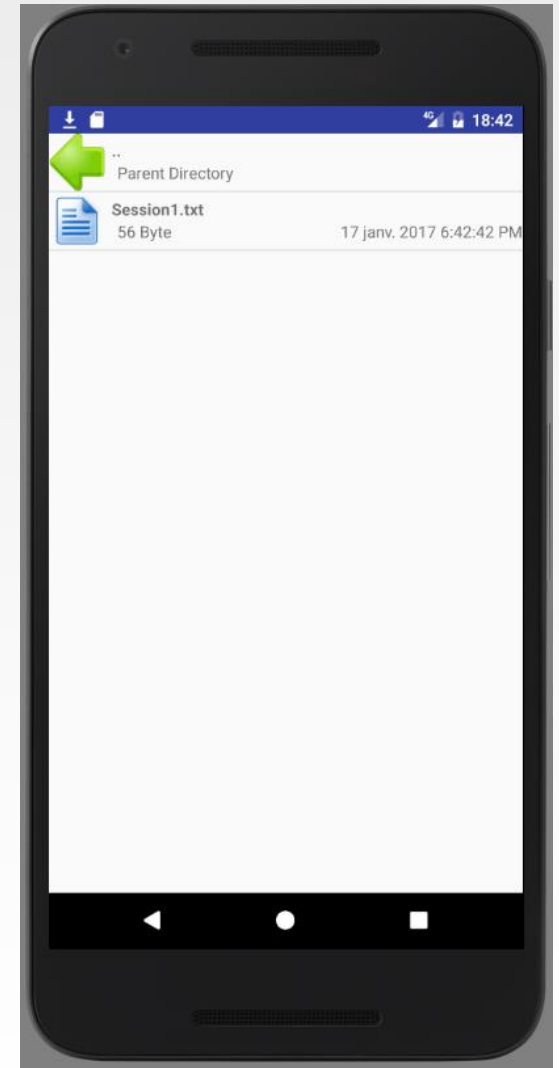
Affichage Web

- Phase de recherche
- Création activité avec Webview
- Chargement de l'url site
- Gestion chargement/erreur chargement
- Gestion sessions depuis appli
- Téléchargement de la session...



Explorateur de fichier

- Phase de recherche
- Reprise et adaptation d'un projet libre de droits
- Demande d'autorisation de lecture
- Affichage des téléchargements directement
- Gestion de retour dossier parent
- Sélection du fichier cliqué

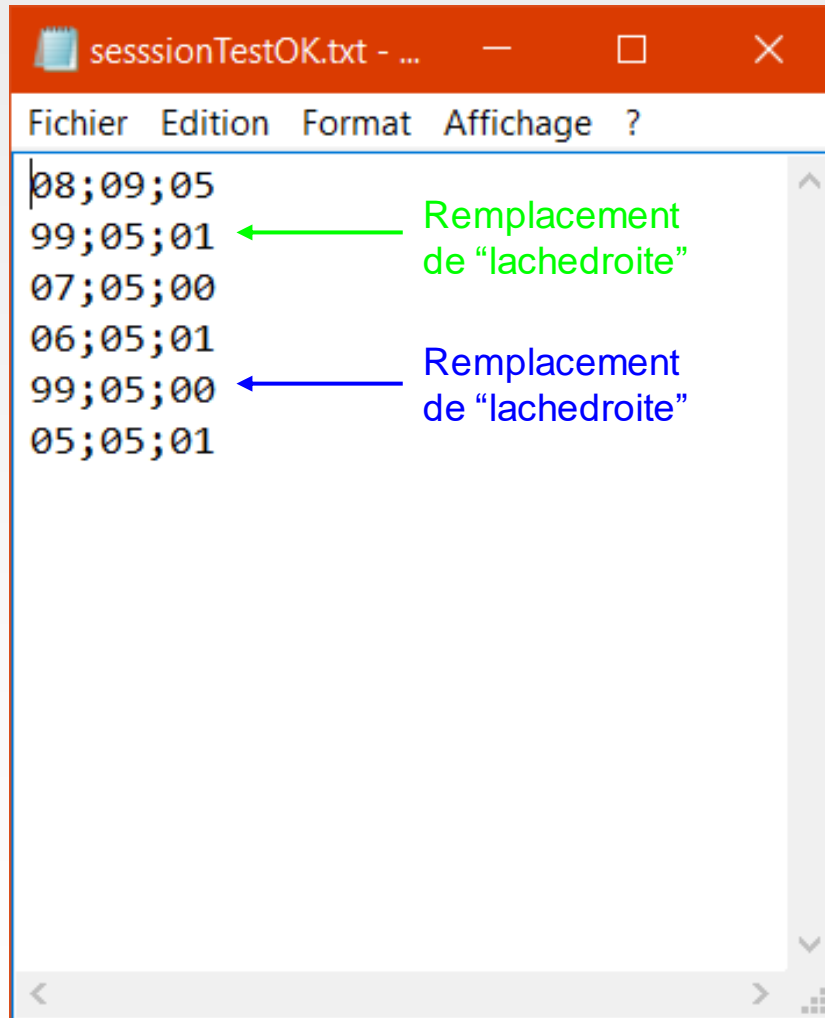


Gestion des erreurs

- Clic sur parcourir obligatoire
- Sélection de fichier obligatoire
- Vérifie l'extension du fichier (pas de .pdf par exemple)
- Affiche un message – erreur ou confirmation

The screenshot shows a mobile application interface with a blue header. The title is "Get File Name From SDCard". Below the title, there is a text input field containing "session1.txt" with a red underline. To the right of the input field is a grey button labeled "PARCOURIR". Below the input field, there is a confirmation message: "Session ok, vous pouvez l'envoyer !". At the bottom of the screen, there is a grey button labeled "ENVOYER LA SESSION".

Ajustements



Site

POUTRE CONNECTÉE

UN PROJET RÉALISÉ PAR LE DÉPARTEMENT INFO ET GMP DE L'IUT DE METZ AINSI QUE L'ISFATES.

INTRODUCTION

Ce projet vous permet grâce à une "Poutre connectée" de vous entraîner en imaginant vos propres parcours !!

En effet, depuis ce site vous pourrez créer votre propre session et la modifier à votre guise, discuter avec les autres utilisateurs et partager vos expériences. N'oubliez pas de télécharger notre application disponible sur Android vous permettant de lancer votre session depuis votre téléphone, et de vous entraîner en direct.

M'INSCRIRE

CONNEXION

Arborescence

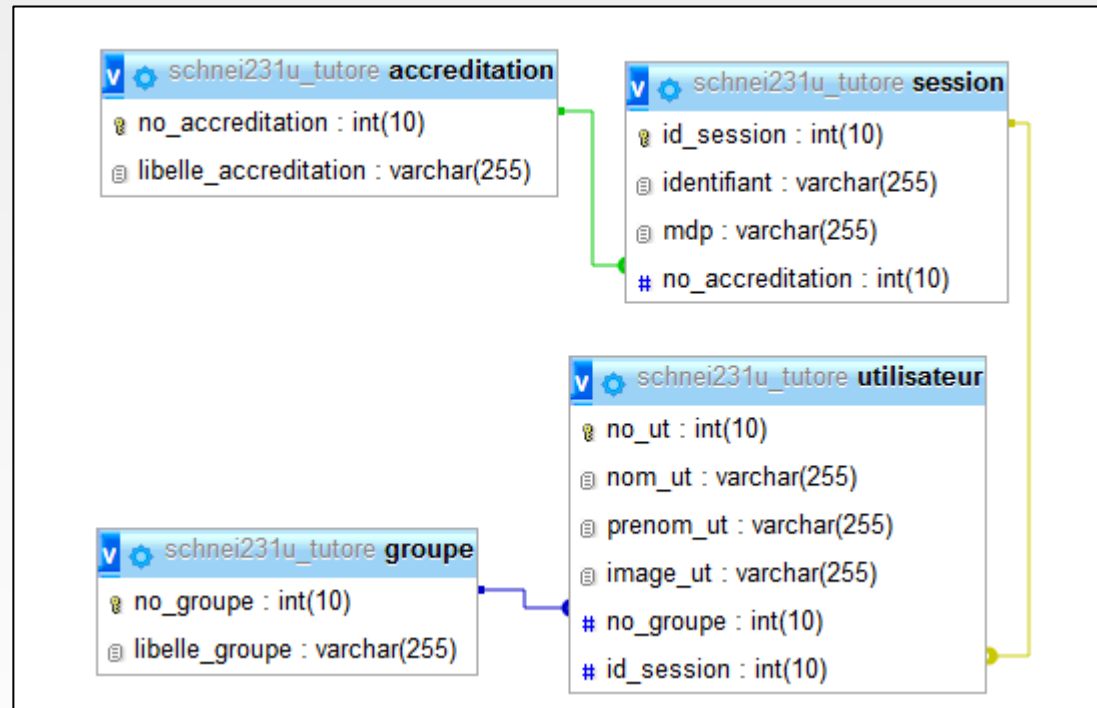
- Page de login permettant l'accès au reste du site
- Page d'accueil intégrant un guide du débutant
- Page du forum permettant aux utilisateurs de communiquer entre eux
- Page « nous contacter » permettant aux utilisateurs de contacter l'administrateur du site

Partie Login

- Base de donnée :

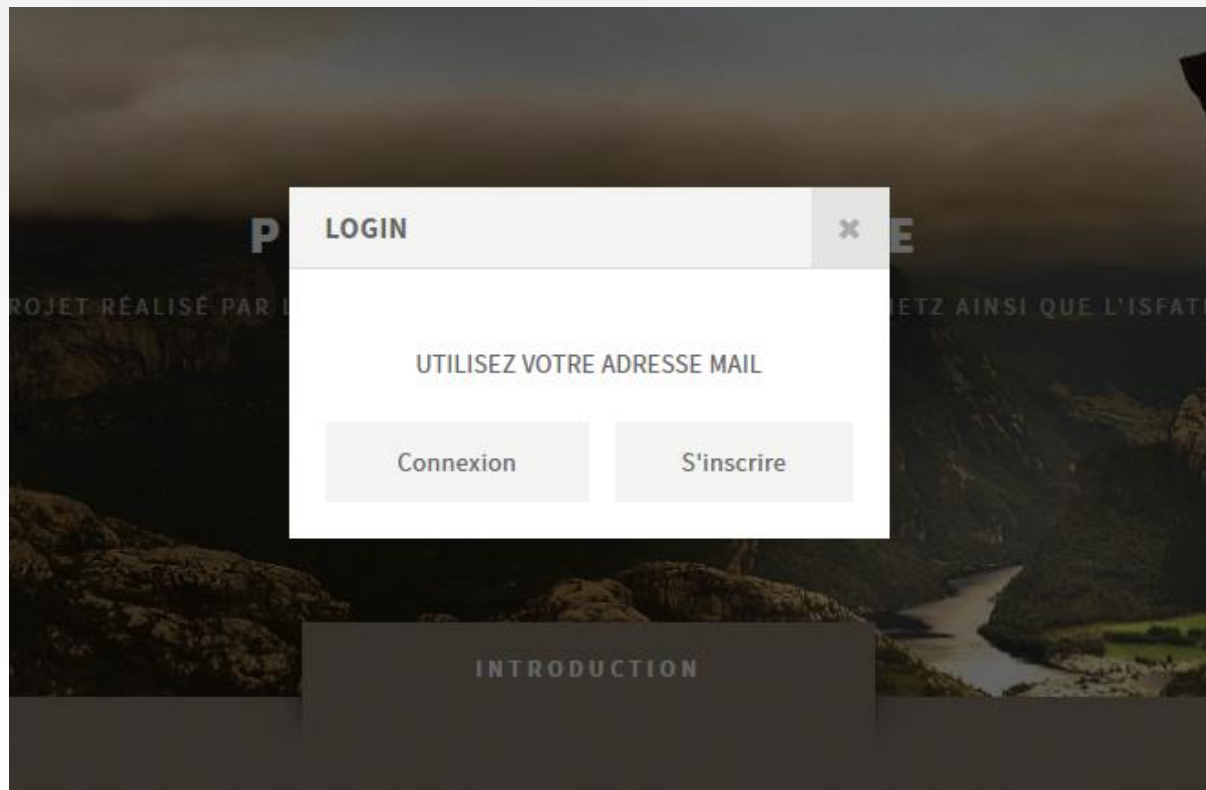
Tables

- Accréditation
- Session
- Utilisateur
- Groupe



Login

- Ouvre une fenêtre pop-up :
 - Réalisé en JavaScript et PHP
 - Confort pour l'utilisateur : possibilité de quitter à tout moment



Possibilité de contact

- Nom, mail, message, CAPTCHA
- Infos complémentaires : l'adresse de l'université, réseaux sociaux, adresse mail, numéro de téléphone

NOUS CONTACTER

Contactez nous en cas de problème

Nom

Email

Message

Combien font 1+3

ENVOYER

Adresse
Université de Lorraine
IUT de Metz
Département
informatique et GMP

Social
@poutreconnectee
facebook.com/poutreconnectee

Email
infopoutre@gmail.com

Téléphone
0000000000

Fichiers « session »

- Intègre les instructions pour l'Arduino
- Convenus au format texte
- Brouillon de l'outil session « session.txt »

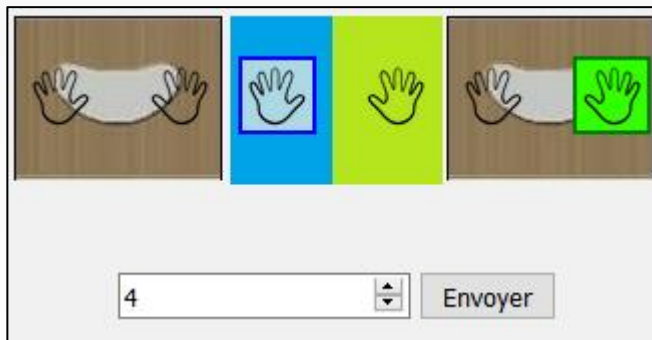
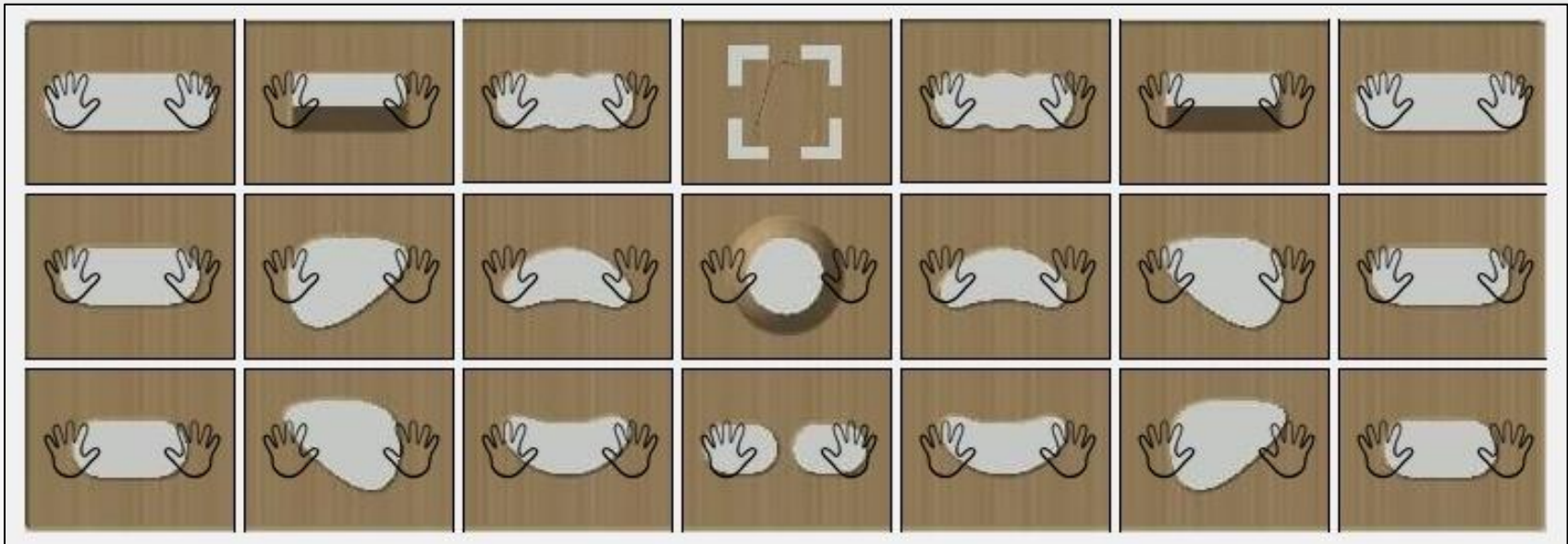
```
01;02;02  
05;01;01  
02;01;00  
99;01;01  
03;01;01  
99;01;00
```

//Exemple de contenu

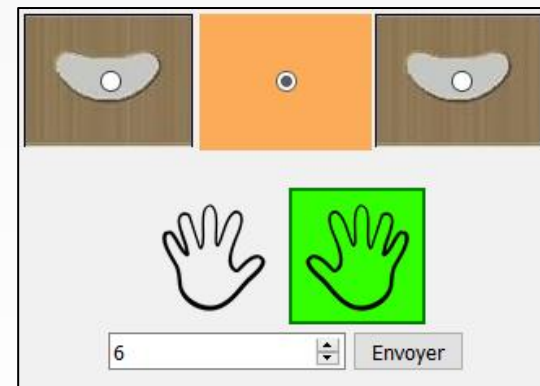
Conventions d'écriture

- Prise « départ » `P_main_gauche;P_Main_droite;Temps`
- Prise « standard » `Prise;Temps;Main`
- Instruction 'start' `//Indicateur géré par l' Arduino`
- Instruction 'lache' `99;Temps;Main`
- Instruction 'stop' `//Indicateur géré par l'Arduino`

Outil gestion de sessions

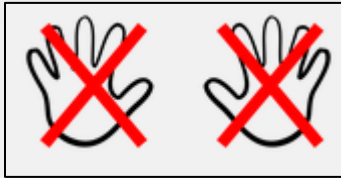


//Sélection première prise



//Sélection prise « standard »

Outil gestion de sessions



//Sélection instruction 'lache...'

Effacer dernière ligne Vider fichier session Enregistrer

//Actions sur fichiers

Session1	Supprimer	Charger	Télécharger	<input type="text" value="Nom une fois renommé"/>	Renommer
Session2	Supprimer	Charger	Télécharger	<input type="text" value="Nom une fois renommé"/>	Renommer
Session3	Supprimer	Charger	Télécharger	<input type="text" value="Nom une fois renommé"/>	Renommer
Session4	Supprimer	Charger	Télécharger	<input type="text" value="Nom une fois renommé"/>	Renommer

//Liste fichiers

//Téléchargmt adapté !

Message erreur (si erreur)

Prise ou main non choisie !

//Gestion des erreurs

Outil gestion de sessions

The diagram illustrates a session management tool with four rows of hand positions and durations, and a warning icon. The rows are as follows:

- Row 1: A wooden block with a white oval cutout, a blue hand icon, a wooden block with a white semi-circular cutout, a green hand icon, and the text "Tenir 06 s".
- Row 2: A wooden block with a white oval cutout, a green hand icon, and the text "pendant 05 seconde (s)".
- Row 3: A wooden block with a white teardrop-shaped cutout, a blue hand icon, and the text "pendant 04 seconde (s)".
- Row 4: A wooden block with a white oval cutout, a blue hand icon, and the text "pendant 02 seconde (s)".

Below the rows is a warning icon: a white hand with a red 'X' over it, and the text "On lâche la main gauche !".

//Affichage convivial de la session d'entraînement

Bilan : évolutions possibles

- Gestion indépendante des sessions par chaque utilisateur
- Réserver un dossier/utilisateur pour l'outil

Bienvenue visiteur!	Bienvenue admin!
Se connecter	Se déconnecter

//Balise authentication

- Affecter des droits de manière rigoureuse
- Utiliser une technique de hashage « maison »
- Aspect esthétique