

Caméra Timelapse

Présentation technique du projet

THIEFFRY Raphaël, HUA Olivier, RIBETTE Baptiste, PUYAUBREAU Ethan et RUSSAC
Antonin

Polytech Paris-Saclay
Université Paris-Saclay

April 27, 2025



Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

- Présentation du projet : Caméra Timelapse
- Contexte d'utilisation et motivation
- Objectifs principaux du projet

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

- Fonctionnalités attendues
- Contraintes techniques (matériel, logiciel)
- Livrables

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique**
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

- Présentation de la structure mécanique
- Choix des matériaux et conception
- Schémas ou photos du montage

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique**
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

- Architecture électronique
- Composants utilisés (capteurs, microcontrôleurs, etc.)
- Schémas électroniques

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 **Serveur, Front et Application mobile**
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

- Présentation de l'architecture logicielle
- Fonctionnalités principales du serveur
- Aperçu du front web et de l'application mobile
- Technologies utilisées

Choix des technologies :

- HTML, CSS, Javascript
- ChartJS pour la visualisation de données
- Ajax pour la communication asynchrone

Efforts notables :

- Carousel 3D animé, modulable selon le nombre de projets
- Responsive : adaptation à la taille de la fenêtre
- Menu déroulant pour cacher les images en excès
- Affichage d'images compressées pour optimiser la génération
- Style universel pour le confort utilisateur

Difficultés rencontrées :

- Interface optimale entre le front end, le serveur et l'application mobile
- Évolution constante des routes et de la logique serveur
- Adaptation aux changements du modèle de données

Apprentissages :

- Génération de 3D en HTML et CSS
- Manipulation d'images et de vidéos

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration**
- 7 Conclusion

- Vidéo ou démonstration en direct du projet
- Points forts à montrer

Plan

- 1 Introduction
- 2 Cahier des charges
- 3 Partie mécanique
- 4 Partie électronique
- 5 Serveur, Front et Application mobile
 - Front end
- 6 Démonstration
- 7 Conclusion

Résumé

- Synthèse des apports du projet
- Retour d'expérience

Perspectives

- Améliorations possibles
- Suites envisagées

Remerciements

Merci pour votre attention !