

Groupe 4.3:

Nino Filiu
Guillaume Janet
Tom Mardon
Inasse Mohib
Mohamed Aziz Rachdi
Corentin Robineau
Pierre Saudin

Dessiner sur n'importe quelle surface n'a jamais été aussi facile !

Comment ça marche ?

- Très simple, le concept a deux composantes : le robot et l'application.
- Le **robot** permet de faire le tracé sur la surface et tient le feutre et l'**application** android sur téléphone sert d'interface avec l'utilisateur.
- L'utilisateur peut **choisir une image** de type logo ou tracé simple de sa base de données, il peut même **faire son propre tracé** grâce à l'interface.
- Cette image va alors être **traitée** par l'application.
- L'utilisateur recevra un message quand le robot suivra ce chemin et il pourra faire son tracé en **grand format** sans dépenser une fortune.



Techniques utilisées



- Le traitement d'image a été fait en java puis sur android studio.
- L'image est tout d'abord découpée selon les couleurs, puis transformée en contour et enfin décomposée selon ses composantes connexes.



- Une application téléphone qui sert de nerf dans le projet. Elle fait le lien entre le robot et l'utilisateur et réalise également le traitement d'image.
- Une développement sur android studio.

MINDSTORMS
NXT

- Le robot NXT a été utilisé pour sa simplicité d'utilisation et sa versatilité. Le but du robot est d'avoir un tracé naturel comme une table XY mais sans contrainte de taille.



- Un business modèle sur mesure à été mis en place pour convertir ce concept en start-up réussite.
- Le modèle se devait de qui répondre aussi à notre but initial qui était de permettre une impression en grand pour pas chère.