



Groupe 4.1 : Tang Kevin - Sarbiewski Marie - Deconinck Aloïs - Jan Aymeric - Laarach Rida

La table de Ping-Pong 2.0 enrichit l'expérience des joueurs de tennis de Table et leur permet de **progresser tout en s'amusant**. Grâce à un système de vidéoprojection couplé à une caméra, nous projetons sur la table des **cibles** qu'il faut atteindre. **Deux modes de jeu** sont disponibles : **entraînement** et **ludique**.

Arduino



Création de rails motorisés et couplage avec une carte Arduino, afin de pouvoir déplacer le filet en fonction du gain de points.

Traitement de l'image

Détection de la balle, traitement de son mouvement et génération du score avec l'aide de la librairie OpenCV installée sur Python.



Projection

Création des cibles à projeter et animation de leur mouvement grâce à OpenGL utilisé avec Java.

Front End

Création d'une interface graphique adaptée, permettant d'afficher les scores et de gérer la partie, à l'aide de Play Framework.

Back End

Création d'un système permettant la gestion de la partie et l'intégration des différents éléments du projet.

