**Coupe-ongle accessible**

Livrable de projet F

Soumis par:

***Équipe FB3.1***

Adam Maaroufi, 300134612

Jonathan Baker, 300175885

Isaac Lafond, 300191954

Camille Kulinda-Olibrice, 300117032

Bamoussa Sacko, 300114342

Le 7 mars 2021

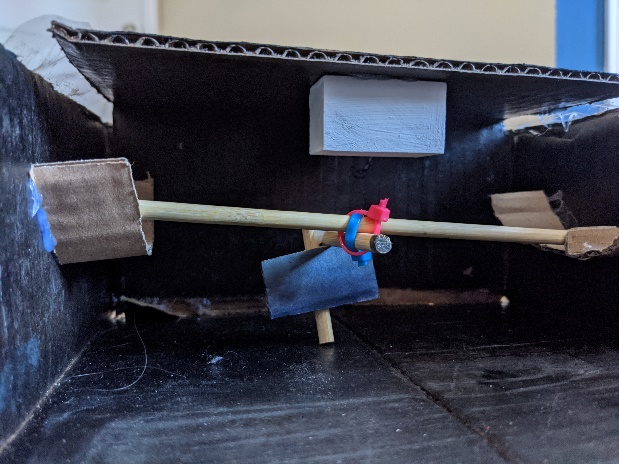
Université d’Ottawa

1. **Rétroaction du client.**

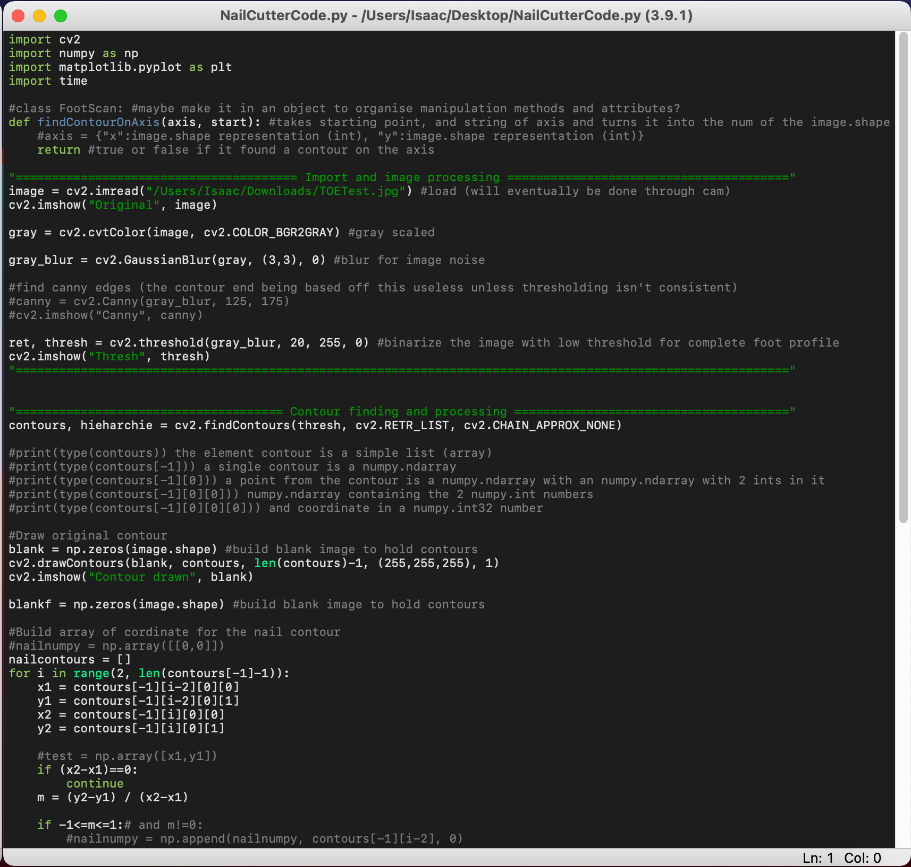
La rétroaction du client sur nos prototype était globalement positif. Il a bien aimé ce que nous avons fait avec le code qui a confirmé la faisabilité de ce que nous avions comme idée. On lui a montré un prototype physique du concept qui a bien aimé ; mais il avait suggéré que la boite ne devrait pas être fermé du haut puisque quelques personnes auront peur de faire entrer leurs pieds dedans sans voir ce qui se passe à l’intérieur. Alors, il nous proposé de créer une boite avec un haut en plastique transparent ou plutôt essayer de fixer la caméra sur un tube et laissé la boite ouverte.

**2. Prototypage**

Pour ce livrable nous avons construit deux prototypes, un physique et un notre qui est le code qui entoure le pied. Pour le prototype physique, nous allons faire l’essaye d’une façon que nous allons mesurer la vision du client. Pour le prototype qui est le code, nous allons faire des essaye jusqu'à ce que le code puisse faire le contour du pied.

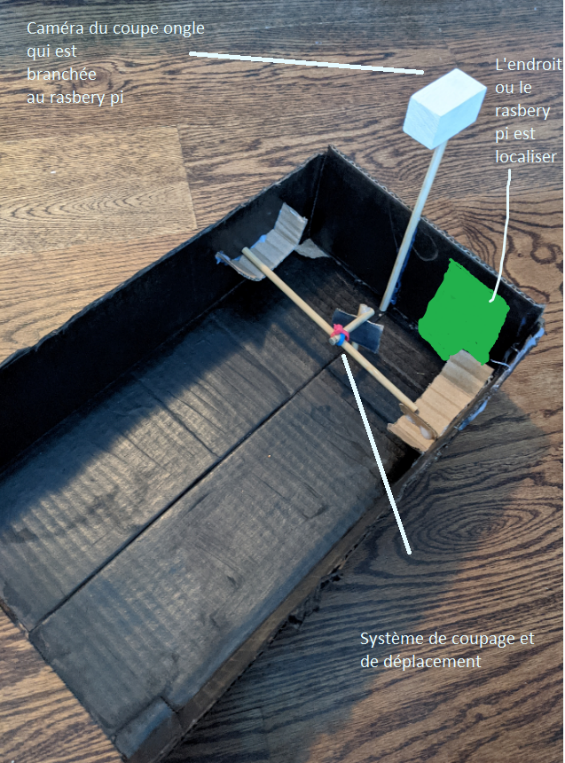


Ceci est le prototype physique. Il est utile puisque, nous avons un meilleur aperçu des endroits où nos composantes doivent s’installer de plus de donner un aperçu aux clients du produit final. Nous allons le modifier après la rencontre du client.



Ceci est la première version du code qui trouve l'emplacement des orteils et des ongles. À ce point il est capable de lire une image de l’ordinateur (par d’une caméra ou du Raspberry pi), trouver le contour de cette image et filtre les points du contour qui ne sont probablement pas le bout des orteils.

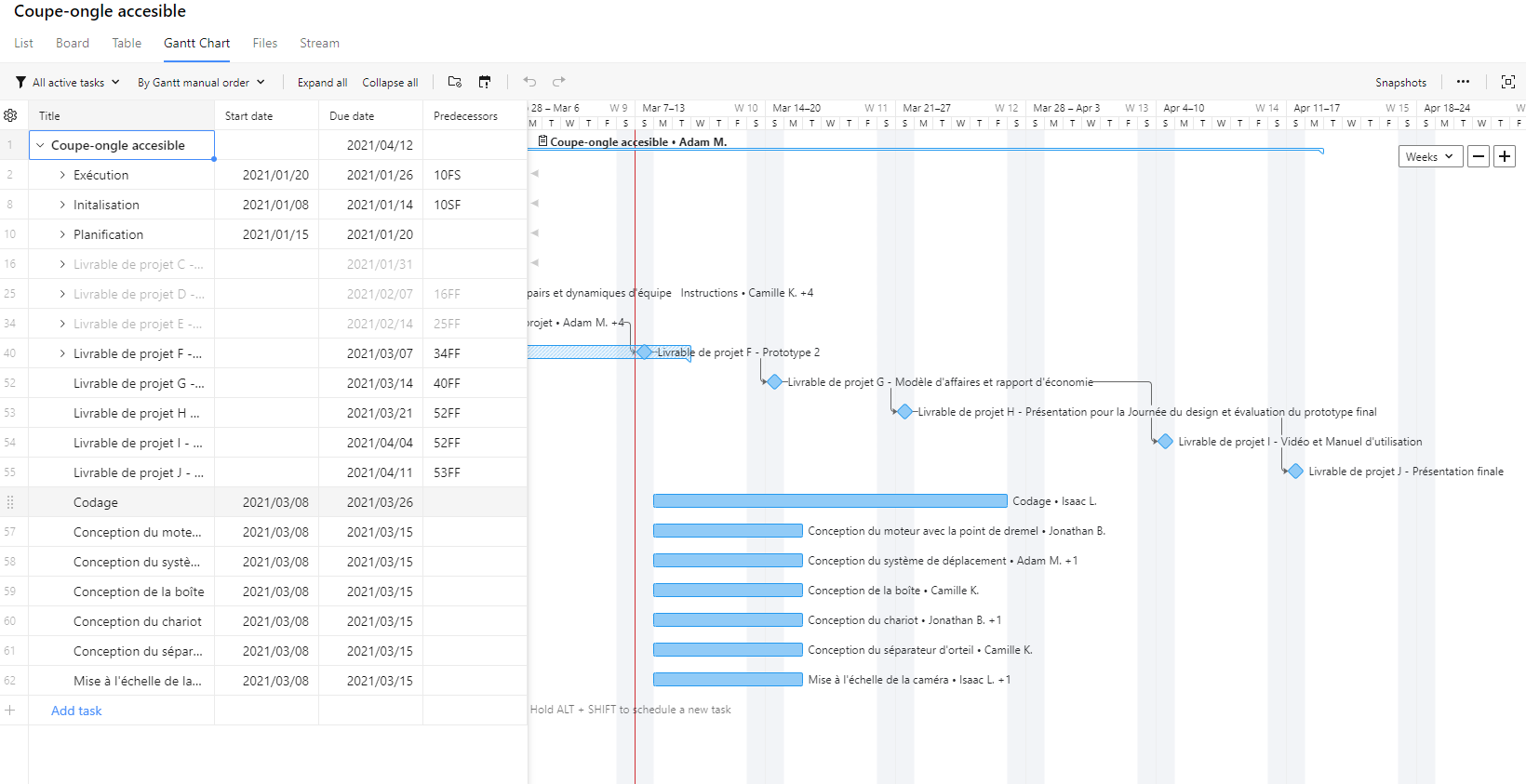
**3. Essai et analyse du prototype**

Pour le prototype physique, il n’y a pas d’essai, mais nous allons y emporter de la modification avec la rétroaction du client. Le client nous a dit que, d’y avoir un couvercle sur le haut du prototype peut être effrayant pour les utilisateurs. C’est pour cela que l’image sur le côté est le prototype physique avec des modification suite à la rencontre du client.

Essai du code

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Résultats | Attentes | Commentaires |
|  | N/A | N/A |
|  |  | Le résultat et les attentes sont les mêmes étant donné que le résultat est l’attente pour toute image prise d’un pied puisqu’en ce moment le code est optimisé pour l'image donné. |
|  |  | Premièrement, il a des optimisations à faire pour éliminer les points au bas du pied. Aussi, l’édition des points du contours n’est pas dans un format qui serait facile à transmettre au code pour le système de déplacement. Alors, il a d’autre optimisation dans le raffinement du contour mais les résultat pour maintenant son promettant. |

**4. Plan wrike**



[**https://www.wrike.com/frontend/ganttchart/index.html?snapshotId=kiM0gt1x6tpT9VAPMexC1nixUtYfizaE%7CIE2DGNJVG44DGLSTGE3A**](https://www.wrike.com/frontend/ganttchart/index.html?snapshotId=kiM0gt1x6tpT9VAPMexC1nixUtYfizaE%7CIE2DGNJVG44DGLSTGE3A)