

Porting a geographical 3D application to a mobile device = Transfert d'une application géographique 3D sur un support mobile

Type de contenu : Texte

Titre(s) : Porting a geographical 3D application to a mobile device = Transfert d'une application géographique 3D sur un support mobile : Mémoire de fin d'étude - Systèmes informatiques et modélisation

Auteur(s) : Bernard (EN 2001)

Autre(s) responsabilité(s) : Guth Dr., professeur, département d'océanographie (Gestionnaire de projet) Oertel (EN 2001)

Editeur, producteur : Lanvéoc-Poulmic : Ecole navale, 2003

Description matérielle : 50 p.

: 21 cm

: Ill. en noir et blanc

Note(s) : Index

Références

Note de thèses et écrits académiques : United States Naval Academy, Annapolis, MD, USA

Résumé ou extrait : Le principal objectif de notre projet était de pouvoir obtenir sur notre assistant personnel de poche le rendu d'une application géographique 3D, le moyen d'y parvenir étant laissé à notre entière initiative. Après nous être familiarisés avec les matériels, logiciel et informatique, avec lesquels nous pouvions travailler, nous fûmes face aux choix de nos supports. Nous avons choisi le Pocket PC, un récepteur GPS et un PC-serveur sur lequel l'application SIG retenue MICRODEM devait tourner, la tâche principale restant de construire un pont entre le Pocket PC et le PC-serveur. Si nous avons retenu certaines voies qui nous ont amenés à notre solution, nous voulons préciser que celle-ci n'est pas la seule envisageable. Le programme a été écrit en C++ mais nous avons dû aussi utiliser d'autres langages et analyser des éléments dont nous n'étions pas coutumiers spécialement pour l'échange de fichiers Pocket PC-PC. Il y a aussi une importante part de recherches, d'analyses et de compréhension des systèmes. Il s'agit sommairement de traiter les données du GPS, de les transférer au PC, par exemple par WLAN, du calcul de MICRODEM sur le PC et du retour des résultats vers le Pocket PC pour obtenir le rendu. Les supports utilisés ne sont qu'exemplaires et sont interchangeables avec d'autres appareils ou programmes.