

# Guide développeur

# Table des matières

---

<b>Table des matières</b>	<b>2</b>
<b>Environnement de développement</b>	<b>3</b>
<b>Visual C++ 2010</b>	<b>3</b>
<b>Framework QT</b>	<b>3</b>
<b>Kinect et OpenNI</b>	<b>5</b>
<b>Récupérer le projet</b>	<b>5</b>

# Environnement de développement

---

L'environnement de développement, expliqué ci-dessous, est destiné à une machine Windows 7 32bits.

## Visual C++ 2010

Les différentes bibliothèques nécessaires pour le projet sont compilées à l'aide de « Microsoft Visual Compiler ». Il n'est donc pas possible de les utiliser avec « MinGW » par exemple.

Le compilateur de Microsoft s'installe automatiquement avec « Visual Studio C++ 2010 Express ». Pour l'installer, rendez-vous sur le site de Microsoft :

<http://www.microsoft.com/visualstudio/en-us/products/2010-editions/visual-cpp-express>

## Framework QT

Pour ce qui est de l'interface graphique du programme, nous avons utilisé le framework QT. Il est donc nécessaire de l'installer pour pouvoir utiliser les sources.

La version fournie sur le site officiel de QT est compilée pour « MinGW ». Il est nécessaire d'avoir une version de QT compilée avec le compilateur de Microsoft. La compilation des sources de QT peut aller jusqu'à 10 heures.

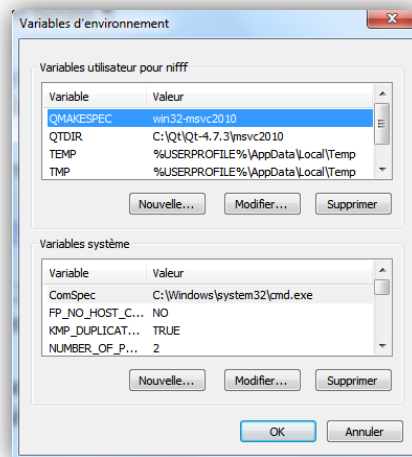
Heureusement, le site [www.developpez.com](http://www.developpez.com) met à disposition les bibliothèques de QT compilées avec différentes versions du compilateur de Microsoft.

Il suffit de les télécharger sur leur site (ainsi que le patch en début de page) :

<http://qt.developpez.com/binaires/#files>

On utilisera le dossier « C:\Qt\4.7.3\ » pour l'extraction des bibliothèques. Il faut ensuite appliquer le patch précédemment téléchargé et lui spécifier le répertoire « C:\Qt\4.7.3\msvc2010 ».

Il est nécessaire de modifier manuellement les variables d'utilisateur et du path dans « Démarrer > Ordinateur > Propriétés systèmes > Paramètres systèmes avancés > Variables d'environnement... »



Ajouter comme variable d'utilisateur :

```
QTDIR: "C:\Qt\4.7.3\msvc2010"  
QMAKESPEC: "win32-msvc2010"
```

Ajouter à la variable PATH:

```
"...;C:\Qt\4.7.3\msvc2010\bin;C:\Qt\4.7.3\msvc2010\qmake"
```

Installer QT Creator 2.2.1.

<http://qt.nokia.com/downloads/qt-creator-binary-for-windows>

## Kinect et OpenNI

Installer les derniers drivers unstable Development d'OpenNI.

### OpenNI 1.1.0.41

<http://www.openni.org/downloadfiles/opennimodules/openni-binaries/20-latest-unstable>

### NITE 1.3.1.5

(entrer la clé de licence "0K0Ik2JeIbYCIpWVnMoRKn5cdY4=" sinon la détection de personne ou le tracking de squelette ne fonctionneront pas)

<http://www.openni.org/downloadfiles/opennimodules/openni-compliant-middleware-binaries/33-latest-unstable>

### PrimeSense Module 5.0.1.32

<http://www.openni.org/downloadfiles/opennimodules/openni-compliant-hardware-binaries/31-latest-unstable>

**Driver OpenNI for Kinect** (avin2-SensorKinect-28738dc.zip)

<https://github.com/avin2/SensorKinect>

## Récupérer le projet

Installer TortoiseSVN (<http://tortoisesvn.net/downloads.html>) et faire un checkout de "http://svn-labinfo.he-arc.ch/magritte/". Vérifier/Modifier le .pro pour que les librairies pointent au bon endroit.