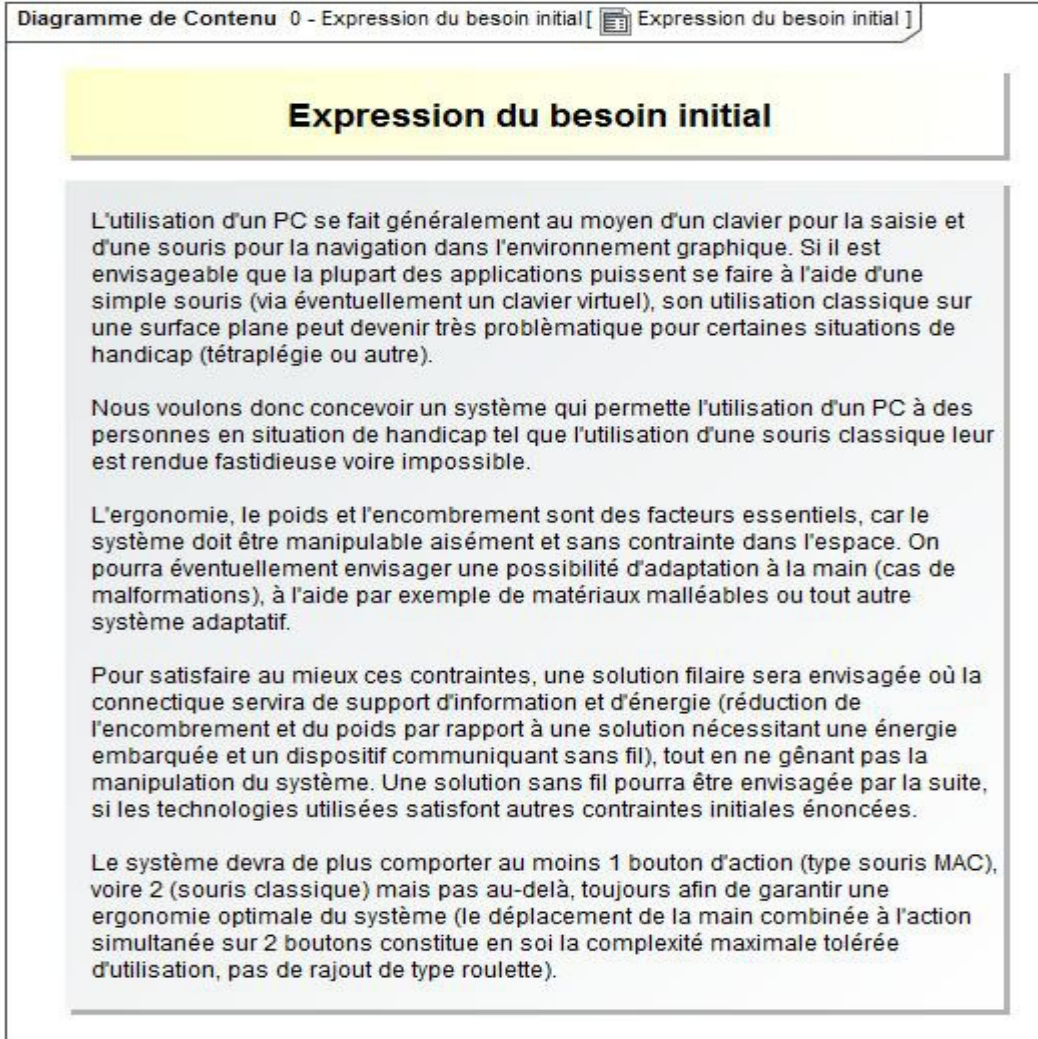
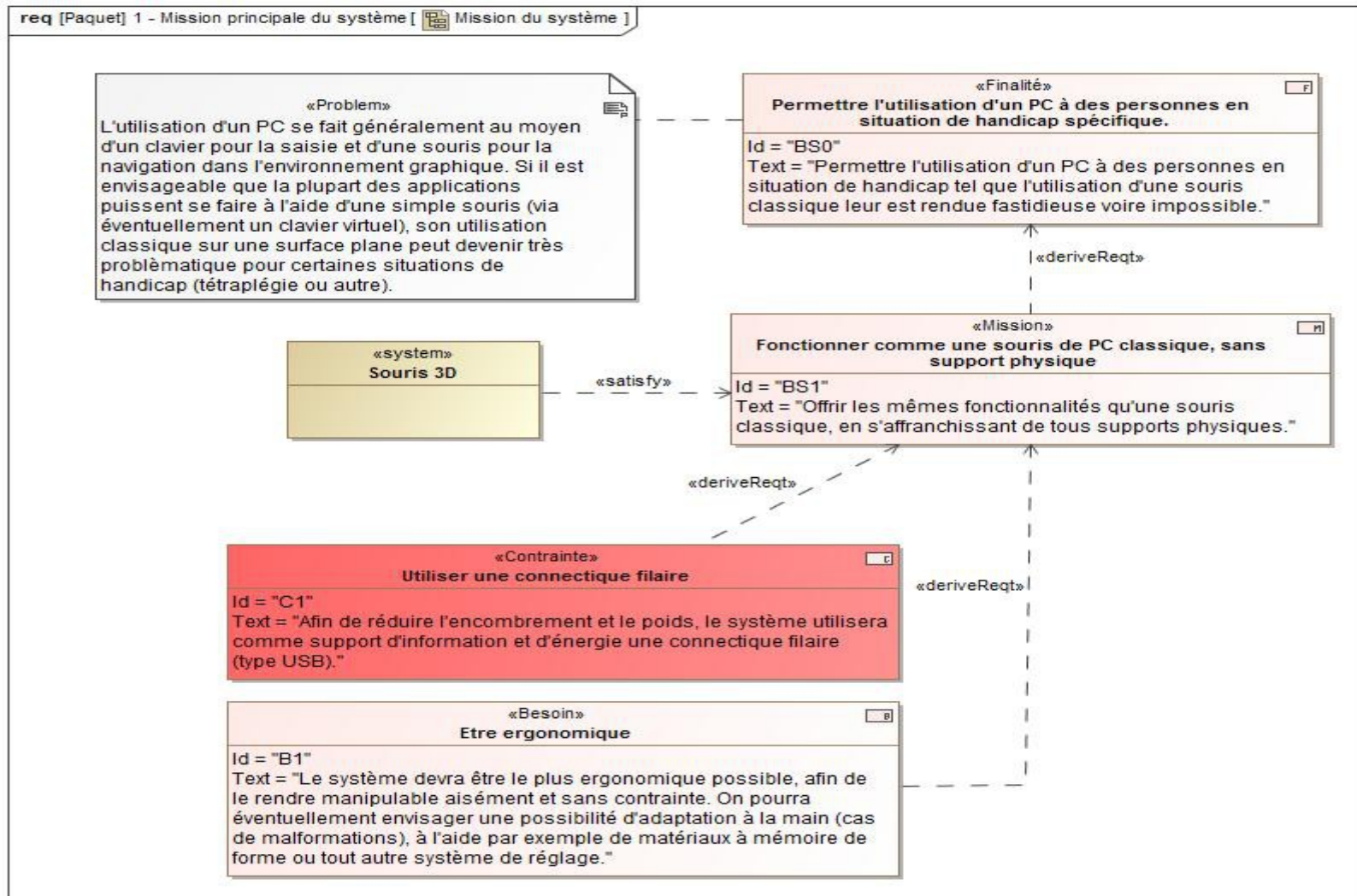


Cdc – Souris 3D - SIN

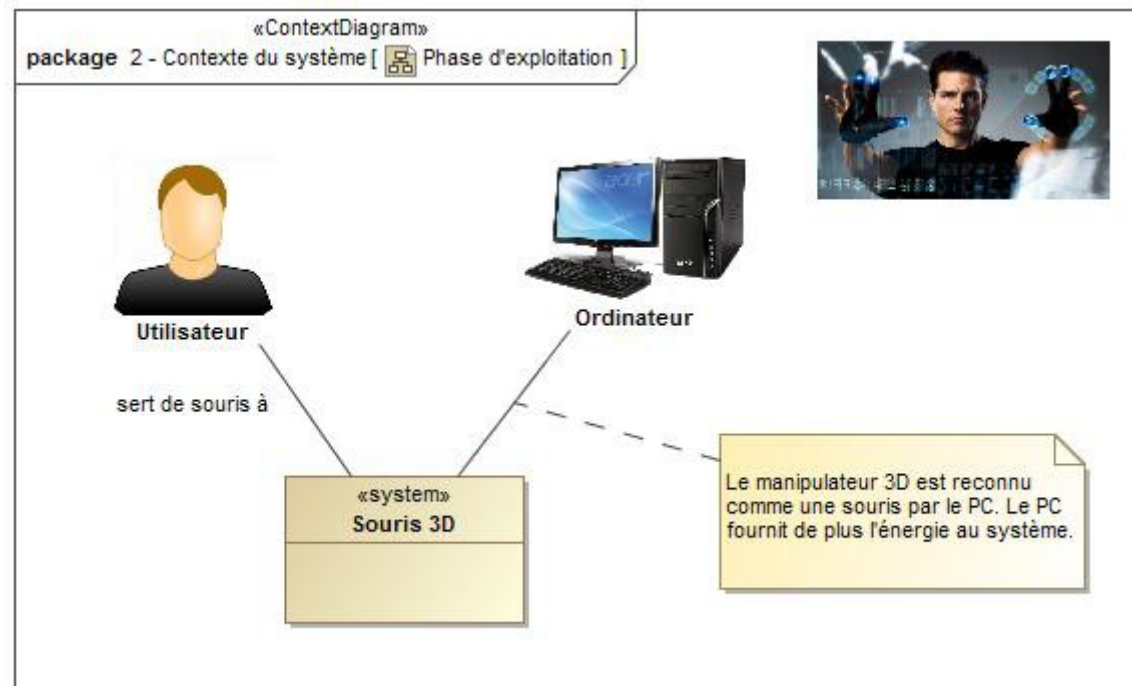
Expression du besoin initial



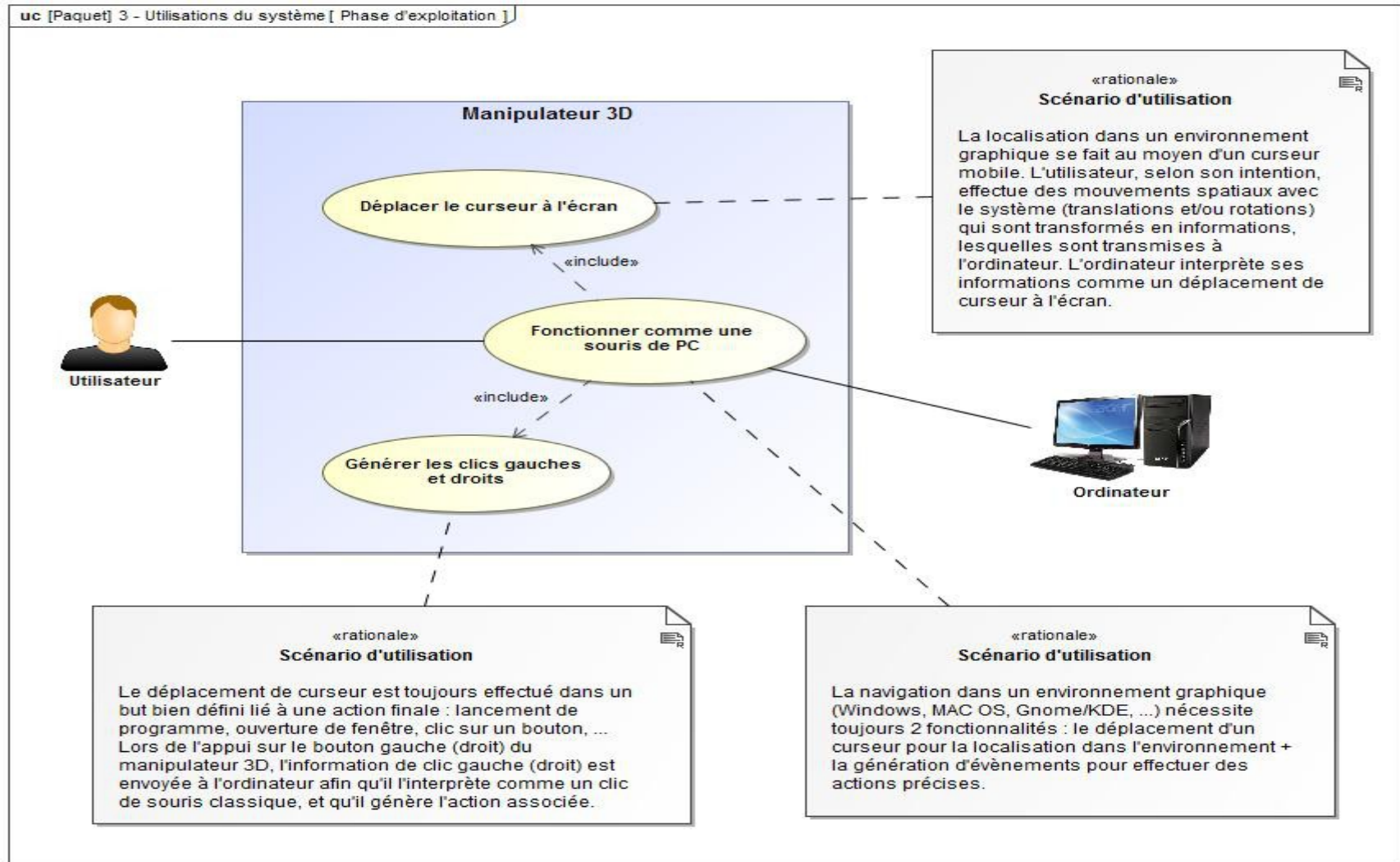
Mission du système



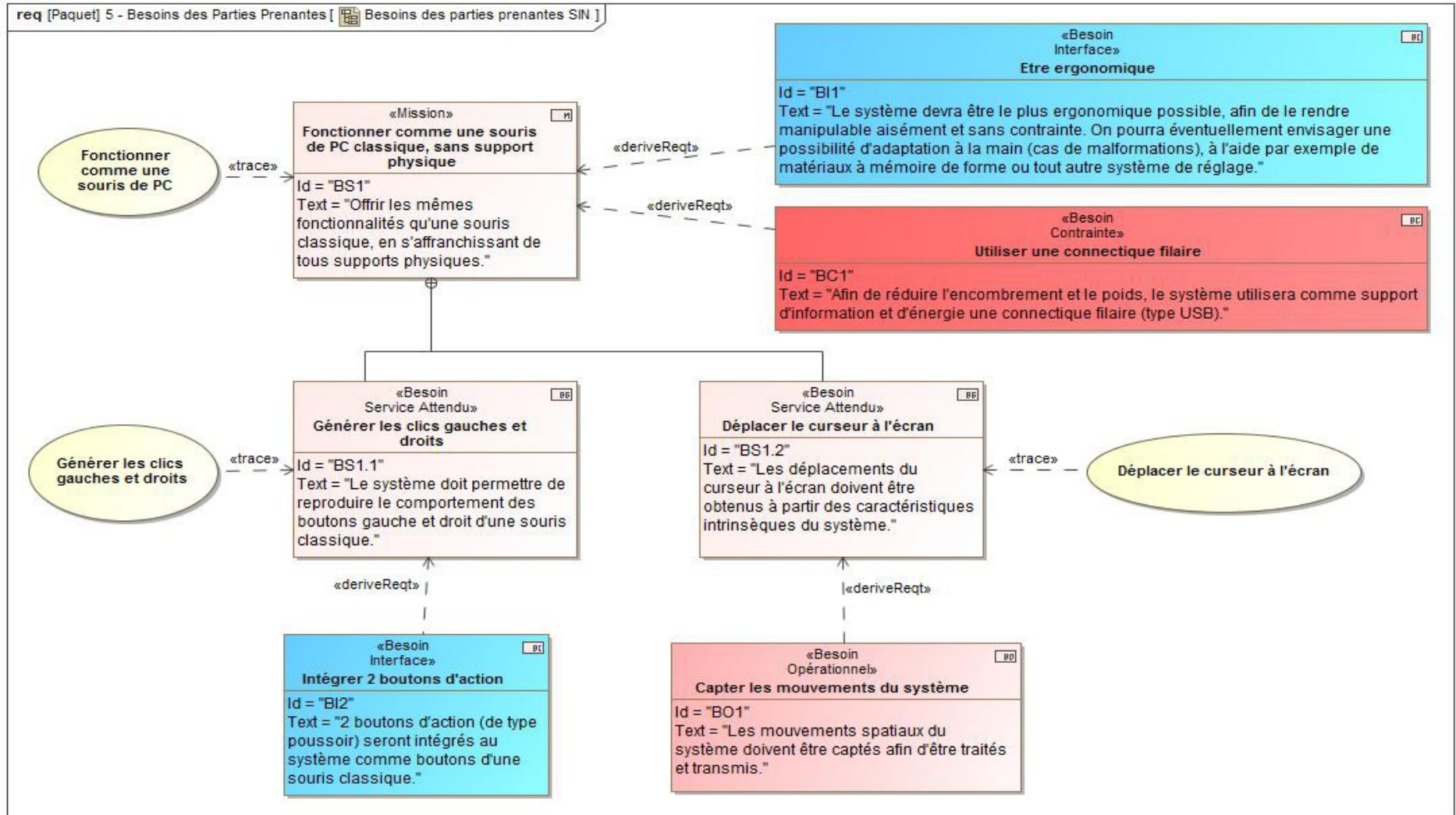
Phase d'exploitation



Phase d'exploitation



Besoins des parties prenantes SIN



Besoins parties prenantes SIN

#	ID	Name	Text
1	BS1	Fonctionner comme une souris de PC classique, sans support physique	Offrir les mêmes fonctionnalités qu'une souris classique, en s'affranchissant de tous supports physiques.
2	BS1.1	Générer les clics gauches et droits	Le système doit permettre de reproduire le comportement des boutons gauche et droit d'une souris classique.
3	BS1.2	Déplacer le curseur à l'écran	Les déplacements du curseur à l'écran doivent être obtenus à partir des caractéristiques intrinsèques du système.
4	BI1	Etre ergonomique	Le système devra être le plus ergonomique possible, afin de le rendre manipulable aisément et sans contrainte. On pourra éventuellement envisager une possibilité d'adaptation à la main (cas de malformations), à l'aide par exemple de matériaux à mémoire de forme ou tout autre système de réglage.
5	BI2	Intégrer 2 boutons d'action	2 boutons d'action (de type poussoir) seront intégrés au système comme boutons d'une souris classique.
6	BO1	Capter les mouvements du système	Les mouvements spatiaux du système doivent être captés afin d'être traités et transmis.
7	BC1	Utiliser une connectique filaire	Afin de réduire l'encombrement et le poids, le système utilisera comme support d'information et d'énergie une connectique filaire (type USB).