3.2.B07 - Use libraries

Dans le projet T-DEV-811, il fallait dans la partie IOT, installer des capteurs connectés (Tilt, detecteur distance par ultrasons..), récupérer les informations relevées et les transmettre à une application VR.

Il était aussi possible en supplément d’afficher ces données via un écran LCD pour permettre une meilleure expérience utilisateur lors de la démonstration.

Pour pouvoir utiliser ces capteurs et l’écran LCD avec Arduino, il a fallu utiliser des librairies compatibles avec ce matériel :

* Pour le LCD : #include <LiquidCrystal.h>
* Gestion du capteur ultrasonique : #include <Ultrasonic.h>
* Gestion du capteur gyroscopique : #include <Adafruit\_MPU6050.h>

Dans le projet T-POO, le front était sous la technologie VueJS. Il est très facile d’utiliser de nombreuse librairies avec VueJS :

"dependencies": {

"@headlessui/vue": "^1.7.3",

"@heroicons/vue": "^2.0.12",

"autoprefixer": "^10.4.12",

"axios": "^1.1.3",

"chart.js": "^3.9.1",

"core-js": "^3.8.3",

"postcss": "^8.4.18",

"tailwindcss": "^3.2.1",

"vue": "^3.2.13",

"vue-chartjs": "^4.1.2",

"vue-router": "^4.0.3",

"vuex": "^4.0.0"

},