Rapport de séance du 13/12/2019

- Téléchargement du logiciel Autodesk Inventor pour la modélisation du boitier de la Gameboy.

- Recherche des composants sur le site Ali express vu que j’avais cherché les composants sur Amazon.

- Recherche des différentes librairies nécessaire pour les composants du projet : librairie pour l’écran (UTFT et URTouch téléchargable uniquement à partir d’internet) , test des autres composants pour observer les données qu’ils envoient pour réfléchir aux programmes informatiques associés.

-Obtention des composants nécessaire à notre projet à partir d’un projet des années précédentes.

- Début de la modélisation du boitier : proposition de différents design pour l’aspect de la gameboy, pour finir d’accord sur un écran en position portrait et les boutons en dessous de l’écran ( joystick à gauche et les boutons d’action à droite). Modélisation de la face avant de la gameboy sans mesures précises pour nous donner un aperçu.

