

MANUEL DE MONTAGE

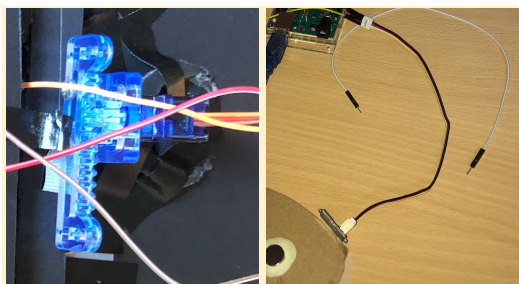
Alexia Simon / Marthe Aubineau

INTENTION ET NARRATION

Le spectateur est amené à placer un cœur sur la joue d'un personnage qui à l'air triste. Le personnage réagit au cœur en plissant les yeux de joie, quand on le lui enlève il redevient triste.

PIÈCES

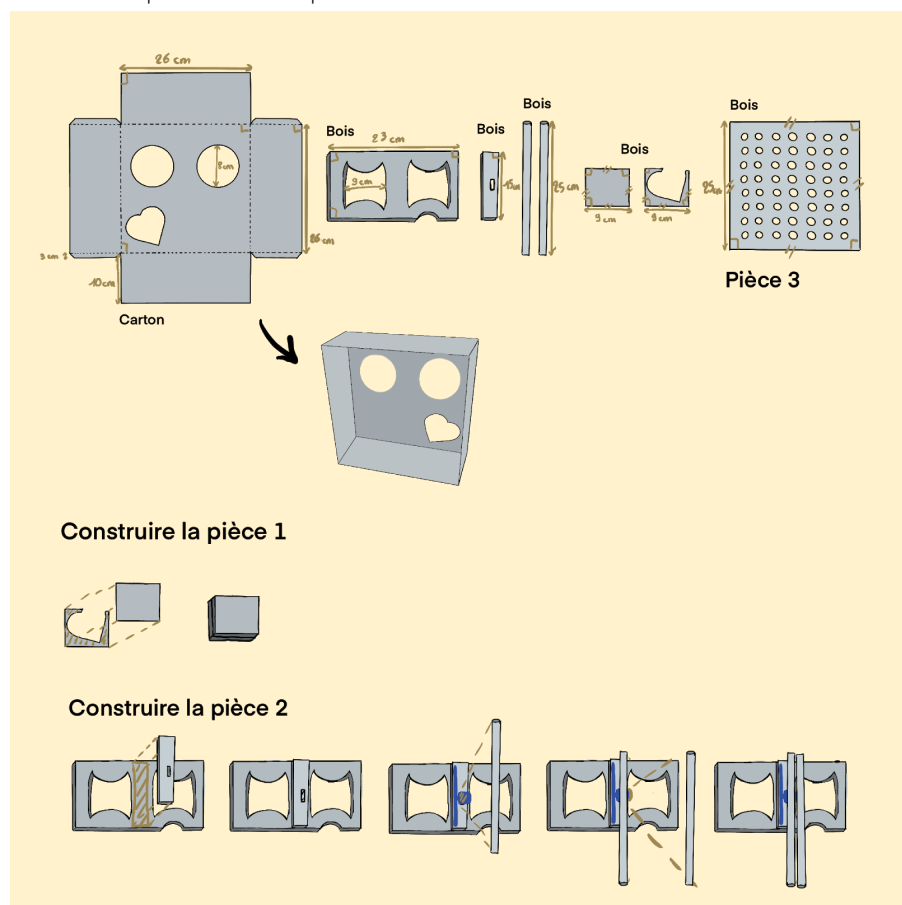
Il faut avoir un moteur qui effectue un déplacement transversal (1) ainsi qu'un capteur d'aimants (2)



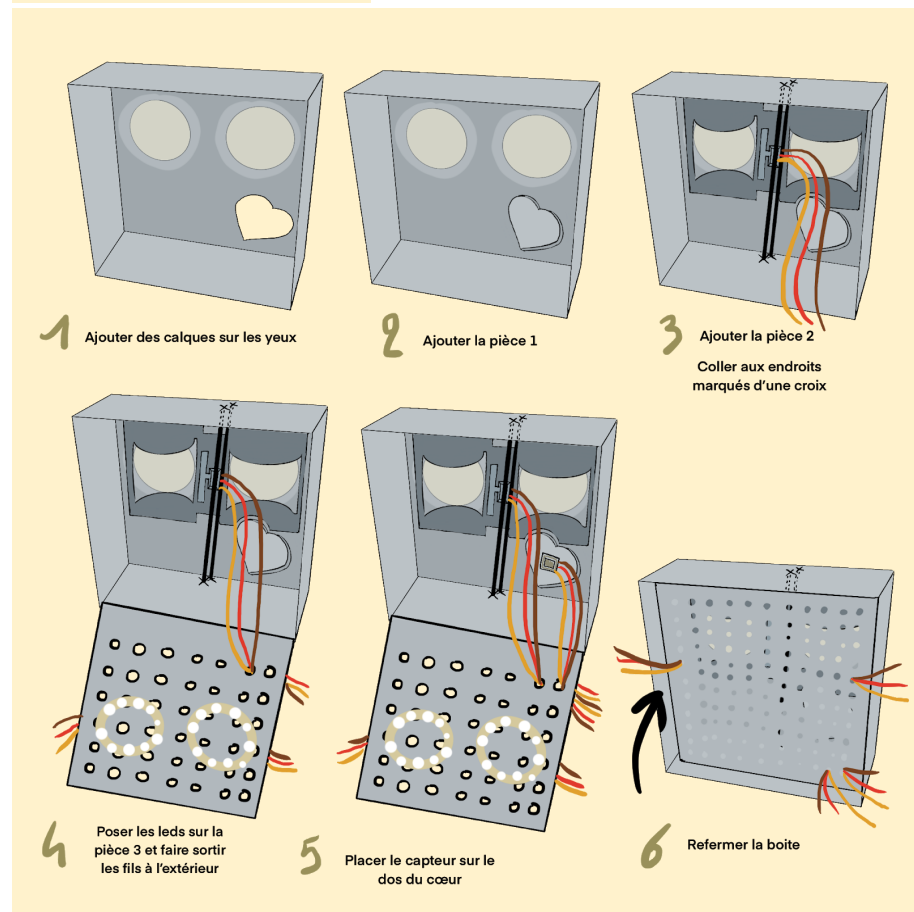
(1)

(2)

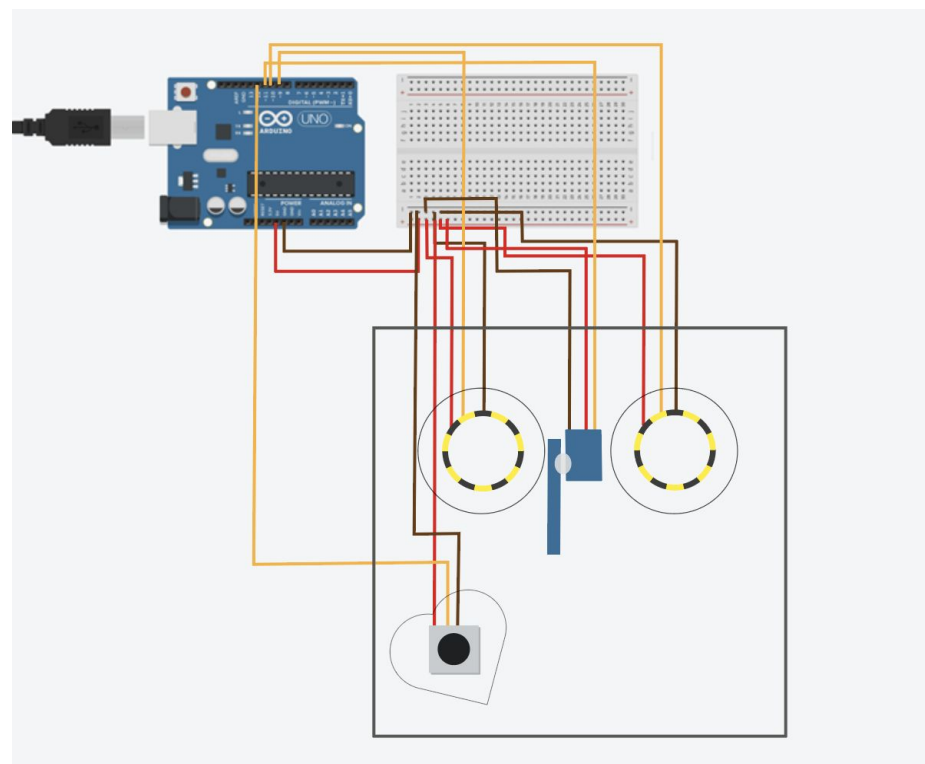
Différentes pièces à découper :



NOTICE D'ASSEMBLAGE



CIRCUIT ÉLECTRIQUE



CODE

```
#include <Servo.h>
Servo myservo;

#include <FastLED.h>
#define NUM_LEDS 12
CRGBArray<NUM_LEDS> leds;
CRGBArray<NUM_LEDS> leds1;

void setup() {
  FastLED.addLeds<NEOPIXEL, 10>(leds, NUM_LEDS);
  FastLED.addLeds<NEOPIXEL, 9>(leds1, NUM_LEDS);
  pinMode(3, OUTPUT);
  myservo.attach(3);
  pinMode(2, INPUT); // préciser que la pin 2 va être utilisée comme une entrée
}
void loop() {
  //leds[0] = CRGB(255, 255, 255);
  for (int i = 0; i < NUM_LEDS; i++) {
    // on change la valeur de la led 'i' du tableau nommé 'leds' en lui donnant une nouvelle valeur RGB
    leds[i] = CRGB(255, 255, 255);
  }
  FastLED.show();

  for (int i = 0; i < NUM_LEDS; i++) {
    // on change la valeur de la led 'i' du tableau nommé 'leds' en lui donnant une nouvelle valeur RGB
    leds1[i] = CRGB(255, 255, 255);
  }
  FastLED.show();

  int value = digitalRead(2); // lire la valeur sur la pin 2 et la stocker dans une variable entière
  Serial.println(value); // imprimer le contenu de la variable dans le moniteur série

  if ((value) == 1) {
    myservo.write(180); // à l'opposé
  } else {
    myservo.write(0); // à l'autre opposé
  }
}
```