

Rapport de projet

NGUAZONG TSAFACK Aurel
20P001
AIA-4

February 2024

1 Introduction

Les périphériques d'interface humaine (HID) sont une définition de classe de périphérique qui remplace les connecteurs de style PS/2 par un pilote USB générique pour prendre en charge les périphériques HID tels que les claviers, les souris, les contrôleurs de jeu, etc. Alors ceux-ci ont une importance primordiale dans le contrôle de nos machines et il faudrait savoir les manipuler d'où le projet.

2 Méthodologie de travail

2.1 Technologie utilisée

Lors de la session de programmation du logiciel, nous avons choisi d'utiliser le langage **python** avec le GUI **Pygame** dans l'IDE **Visual Studio Code**.

2.2 Installation des librairies

Concernant ce projet, nous devons importer la bibliothèque pygame en utilisant la commande:

```
import pygame
```

Dans le cas où il n'y a pas la librairie installer dans la machine, veuillez lancer cette commande dans votre terminal si vous êtes sous Windows:

```
pip install pygame
```

2.3 Code

Suite à l'installation des librairies :

```
import pygame  
from pygame.locals import *
```

L'on doit configurer l'interface de pygame qui va recevoir le texte de la touche appuyée qui s'affiche selon: touche pressée :(touche pressée). Pour résumer simplement, l'on récupère grâce à la gestion des évènements de pygame qui enregistre la touche récupérée dans une variable:
`touche = pygame.key.name(event.key)`

3 Problèmes rencontrés

Lors de développement, nous avons rencontré un souci lors de la récupération de la touche qui débouchait sur une boucle infinie, mais résolu par une recherche sur chatgpt.