Conception Solution Embarquée

Sommaire

I

Concept

Concept

Jouer avec des amis

Lancer franc

Nombre de lancer limiter

Concept

Panier de basket
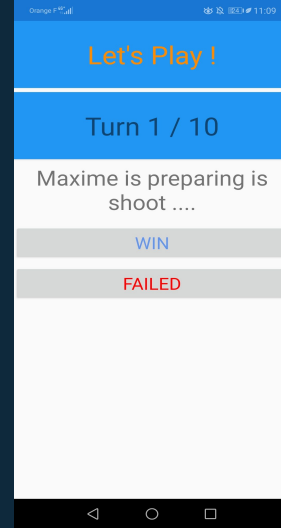
L'application mobile
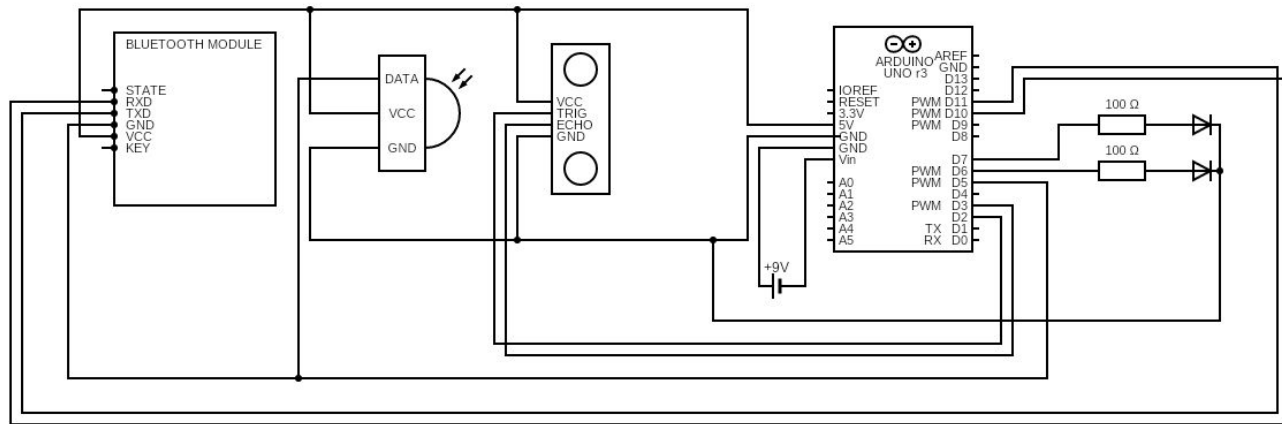
II Le panneau de basket

Le panneau de basket
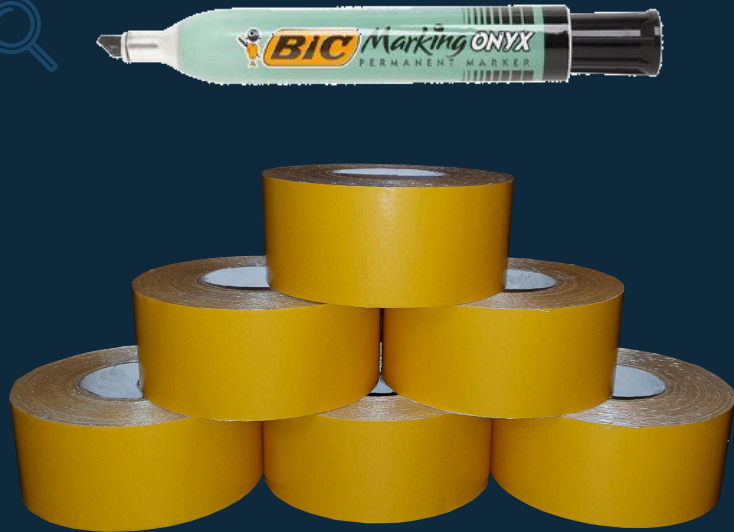
Les matériaux utilisés pour le prototype

Le panneau de basket

Architecture de notre système embarqué

Le panneau de basket

Une petite démo ?

III Notre application

Notre application

Notre application

```
    UUID uuid = UUID.FromString(_device.GetUuids()[0].Uuid.ToString());
    _bthSocket = _device.CreateRfcommSocketToServiceRecord(uuid);
    if (_bthSocket != null)
    {
        await _bthSocket.ConnectAsync();

        if (_bthSocket.IsConnected)
        {
            System.Diagnostics.Debug.WriteLine(_bthSocket.IsConnected);
            System.Diagnostics.Debug.WriteLine("Connecté");

        }
    }
```

```
while (!gotResponse)
{
    Array.Clear(receive, 0, receive.Length);
    _bthSocket.InputStream.Read(receive, 0, receive.Length);
    msg += Encoding.ASCII.GetString(receive);
    if (msg.ToUpper().Contains("SCORE +1"))
    {
        gotResponse = true;
    }
}
```

IV Conclusion

Merci !

Des questions ?