

Il fallait perfectionner les deux jeux lumineux déjà programmés , c'est à dire faire en sorte que l'éclairage dure seulement 30 secondes (en effet chaque mode dure 30 secondes). Pour cela j'ai utilisé la fonction millis; je prend le temps au départ du void loop et je crée une boucle while dans laquelle il y aura mes appels de fonction pour l'éclairage. Cette boucle prend en paramètre la soustraction du millis actuel moins celui de départ: tant que nous somme inférieur à 30000 millis nous rentrons dans cette boucle.

En sortant de la boucle j'applique 0 à chaque valeur RVG afin d'éteindre le ruban.

Enfin j'appelle la fonction exist(0) pour sortir du void loop, en attendant de tout réunir dans le programme final.

Il fallait également faire le 3ème programme de lumières, je prends la fonction qui allume simultanément toute les lumières du ruban. Le but étant de faire des flash lumineux de différentes couleurs, donc j'appelle cette fonction 8 fois dans la boucle réalisée précédemment avec un RVB différent à chaque fois avec un temps de 1 secondes. Ainsi le ruban change de couleurs toutes les secondes.

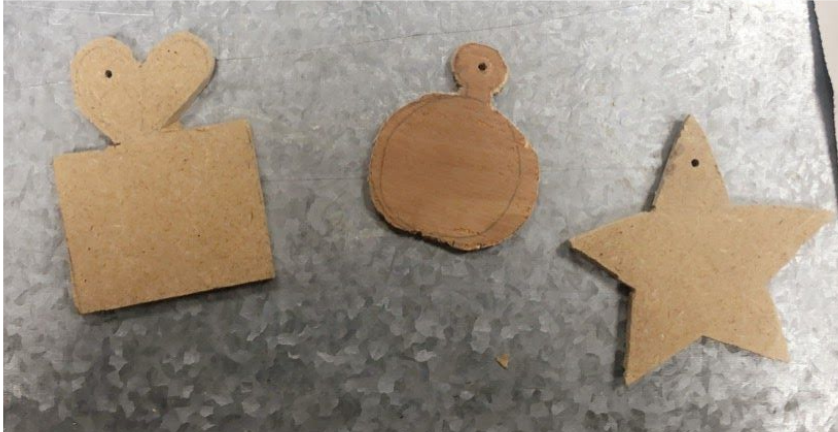
Ensuite je suis aller dans la partie atelier et j'ai réalisé, avec du bois, nos objets qui seront suspendus: un cadeau, une boule de Noël et une étoile. Je réalise d'abord le patron au crayon cris.



Je découpe mon premier objet: la boule. Mais le bois que j'avais choisi s'effrite trop facilement j'ai donc changé de bois pour mes deux autres objets. Je finis de découper à la cie tous mes objets.



Je finis les détails avec la lime, et je fais un trou pour pouvoir faire passer le fils de pêche à l'intérieur.



Je commence la peinture mais elle ne sèche pas suffisamment vite et étant donné le temps qu'il me reste je décide de finir cet tâche chez moi.



Pour finir je fais tous les trous, à l'aide de la perceuse, dans les treuils afin de pouvoir passer le fils de pêche qui reliera les objets à ceux-ci.



Résultat final avec la peinture :

