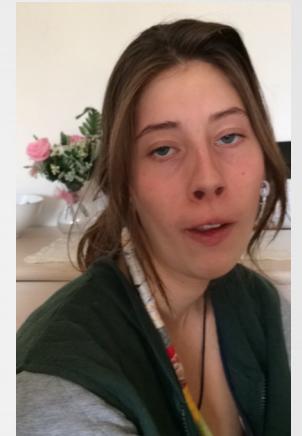


Colocarina



Marylou Bertin

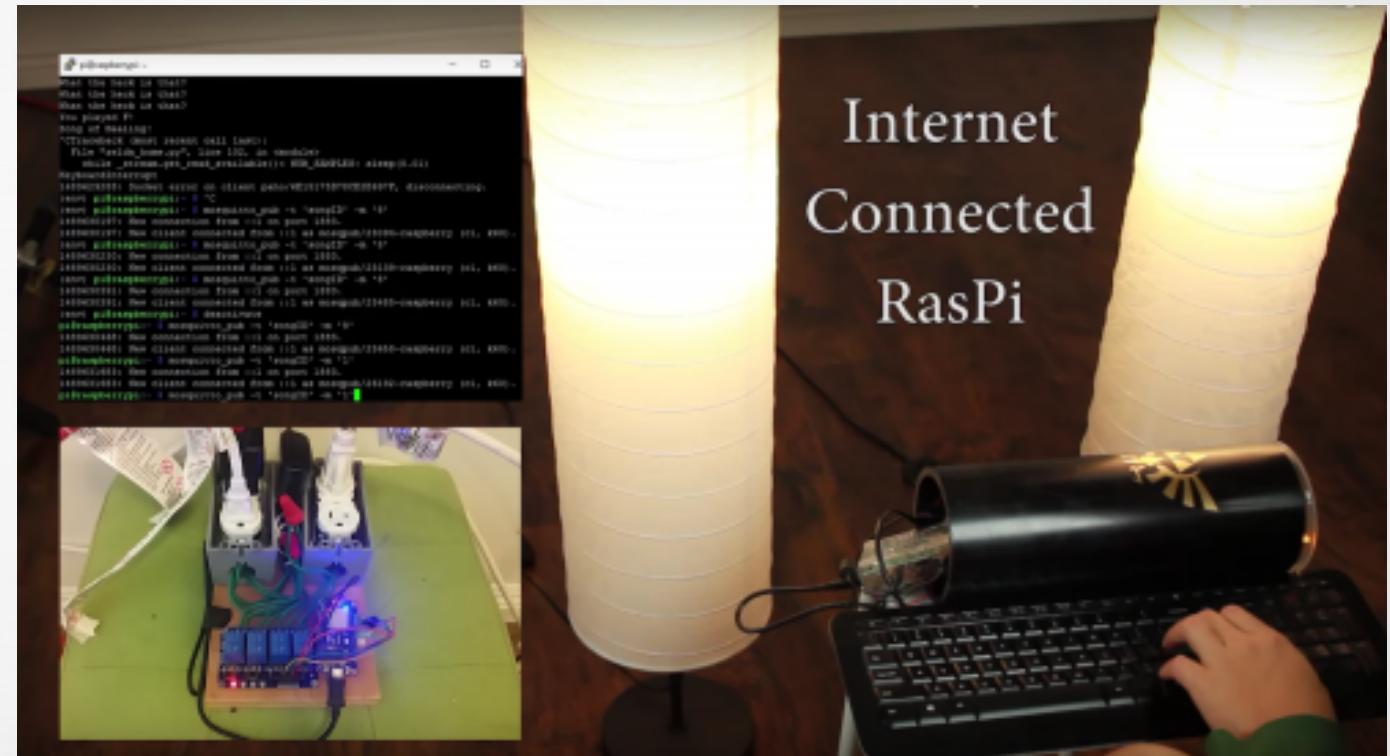


Jérémy Guardiola



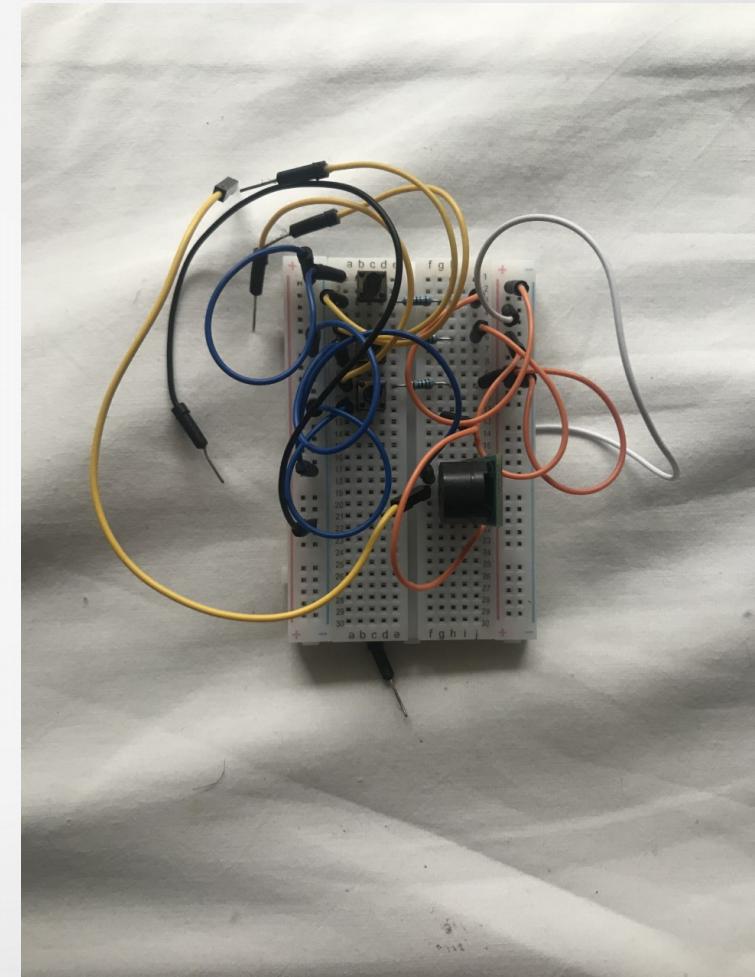
Sommaire

- Avancements
- Réussites et difficultés
- Matériel
- Mise à jour des objectifs
- Retour sur le planning
- Conclusion



Avancements

- Programmation: Programme qui reconnaît la note jouée par l'ocarina électronique et renvoie vers la tâche correspondante
- Branchements: Ocarina électronique qui émet grâce à un buzzer des notes de Do à Si en fonction des boutons poussoirs enfoncés.



Réussites

- Compréhension du programme
- Réalisation de l'ocarina électronique

Difficultés

- Utilisation du buzzer sur le logiciel Arduino
- Temps perdu à l'écriture du programme

Matériel

- Liste de matériel complète
- Aucun changement de matériel prévu
- Utilisation de la carte Raspberry PI et de l'ocarina incertaine



Mise à jour des objectifs

- Créer un objet qui dirige vers des tâches par la stimulation d'un ocarina électronique
- Finir la programmation afin de se consacrer aux autres tâches
- Finir les tâches au plus vite pour se concentrer sur l'acquisition de fréquences sonores

Objectifs

- Créer un objet qui analyse la fréquence d'une mélodie et agit en conséquence
- Utiliser une carte Raspberry PI 3
- Réaliser les 4 tâches que nous avons établi

Planning

	Février	Mars	Avril	Mai
Borne centrale				
Programmation				
Lampe				
Porte				
Réveil				
Téléphone				
Finalisation				



Conclusion

