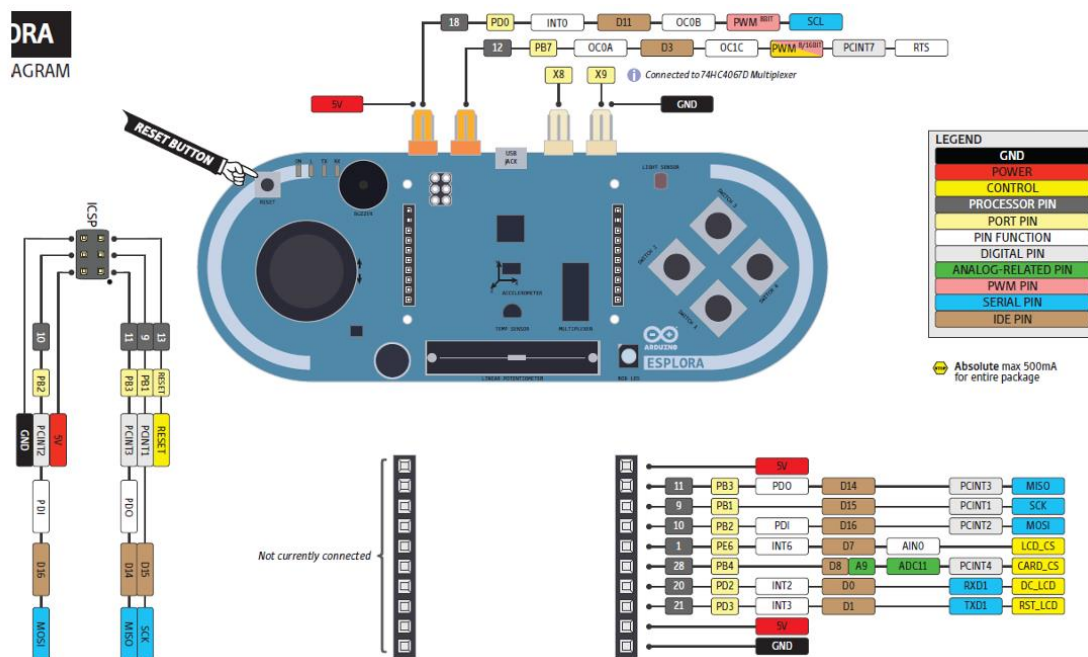


Rapport 8

Lors de notre dernière séance de projet, j'ai consacré mon temps à l'amélioration de la manette. En explorant ses fonctionnalités, j'ai réalisé que sa capacité à communiquer directement avec le module HC-06 était limitée. C'est alors qu'une idée a émergé : faire interagir la manette avec une carte Arduino Uno par le biais d'une connexion filaire, puis permettre à cette dernière de servir d'intermédiaire avec le HC-06.

Après avoir établi la connexion entre la carte Arduino et la manette à l'aide d'un câble, j'ai entrepris le développement d'un programme. Ce dernier devait être conçu de manière à ce que l'action d'appuyer sur un bouton de la manette déclenche l'envoi d'un signal à l'Arduino. Cependant, notre première tentative s'est soldée par un échec. Les difficultés ont émergé dès le début : la numérotation des broches sur la carte Esplora n'était pas aussi claire que je l'avais espéré. De plus, malgré mes efforts, le programme ne fonctionnait pas correctement, sans raison apparente.



Face à ces défis, j'ai décidé de changer d'approche. J'ai opté pour un programme basé sur des interruptions, pensant que cela pourrait résoudre nos problèmes de manière plus efficace. Ce changement de stratégie s'est avéré payant, ouvrant la voie à de nouvelles avancées dans notre projet. Qui malheureusement c'est terminé aujourd'hui.