Choix_composant	Choix_requête	Choix_pièce	Trame Raspberry	Trame Arduino
С		M		
D	J H	L	DHL	CJ2 DH1
D B	F	L K	DIL BFK	DI1 BF1
В	G	K	BGK	BG1
C E	J	L	CJL EJL	Cj1 EJ1
В	J F	M	BFM	BF2
В	G	M	BGM	BG2 BF3
B B	F G	N N	BFN BGN	BG3
A	Ĵ	N	AJN	AJ1
			•	

Humidité	
Lampe	
Température	
Volet	
Présence	
Allumer	
Eteindre	
Ouvrir	
Fermer	
Question	
Cuisine	K
Salon	
Chambre	M
Salle de bain	N

Composants		Pin Arduino	0 -> 1	1 -> 0
Lampes	Lampe 1	D2	BF1	BG1
	Lampe 2	D3	BF2	BG2
	Lampe 3	D4	BF3	BG3
	Lampe 4	D5	BF4	BG4
Présence	Présence 1	D6	EJ1	\setminus
		D7	EJ2	$\overline{}$
Température		A0	CJ1	
		A1	CJ2	
		A2	CJ3	
	Température 4	A3	CJ4	
	Volet 1	D8	DH1	DI1
	Volet 2	D9	DH2	DI2
	Volet 3	D10	DH3	DI3
Humidité	Humidité 1	D11		
	Humidité 2	D12		\sim

- La constitution de la trame est faite par le programme C. Les trames envoyées ne peuvent donc pas être flausses. Les cas impossibles ne seronts dans le programme C sur Baspherry et redemander à l'utilisateur de reformuler sa demander à l'utilisateur de reformuler sa demander à rutilisateur de combinaisons qui sont possibiles mais qui n'abbottisserri à rein au vu du calher des charges donné.

 C'est au programmeur d'associer chaque composant à une pièce. Cela se fait dans le code C sur la Raspberry. Il faut relier les combinaisons à une vrame réelle.

Pièce	Objet	Association	Pin	
Cuisine	Lampe	Lampe 1	D2	Ξ
	Température	Température 1	A0	_
Salon	Volet	Volet 1	D8	П
	Présence	Présence 1	D6	
Chambre	Lampe	Lampe 2	D3	П
Chambre	Température	Température 2	A1	
Salle de bain	Lampe	Lampe 3	D4	П
saile de bain	Huidité	Humidité 1	D11	П