

Rapport de la troisième séance

Soens Arthur

J'ai principalement axé mes fonctions sur un futur plateau de jeu et j'ai adapté mes fonctions dans ce cas

Déplacement moteur et vérification :

J'ai rajouté plusieurs fonctions permettant de déplacer le moteur précisément sur un certain nombre de case. Nous avons opté pour des réponse utilisateur qui suit la syntaxe suivante : " XX XX " comme par exemple "e1 e2", j'ai donc dû convertir les lettres précédant les chiffres de manière à me déplacer horizontalement et verticalement sur 8 cases. Ceci m'a conduit à créer une image virtuelle du jeu. Pour l'image virtuelle du jeu j'ai choisi un tableau à deux dimensions qui est très proche d'un jeu d'échecs basique de 8 sur 8 cases. J'ai rempli ce tableau avec des "1" en cas de pièce présente sur la case et "0" en cas d'absence de pièce. Ensuite, avec le tableau j'ai pu commencer les fonctions de vérification qui me permet de savoir si une pièce est prise, et de la déplacer vers la "poubelle" avant d'effectuer le déplacement initial.

Fonction créées lors de la séance :

//fonction de vérification

```
boolean verifier(int x, int y){  
    if(jeu[x][y] == 1){  
        return true;  
    }  
    else{  
        return false;  
    }  
}
```

```

void piecePrise(int x, int y){
    avancer_X_caseH(x);
    avancer_X_caseV(y);
    /* GERER PINCE
    *
    * ICI !!!!!!!!!!!!!
    *
    */
    avancer_X_caseH(10);
}

```

```

// fonction moteurs

```

```

void avancer_X_caseH(int x){
    int nbrPas = x*50;
    for(int i=0; i<nbrPas;i++){
        digitalWrite(stepPin2,HIGH);
        digitalWrite(stepPin,HIGH);
        delay(5);
        digitalWrite(stepPin2,LOW);
        digitalWrite(stepPin,LOW);
        delay(5);
    }
}

```

```

void avancer_X_caseV(int y){
    int nbrPas = x*50;
    for(int i=0; i<nbrPas;i++){
        digitalWrite(stepPin3,HIGH);
        delay(5);
    }
}

```

```
    digitalWrite(stepPin3,LOW);  
    delay(5);  
}  
}
```

```
int quelNbrCase(String a){  
    if(a=="a"){  
        return 1;  
    }  
    if(a=="b"){  
        return 2;  
    }  
    if(a=="c"){  
        return 3;  
    }  
    if(a=="d"){  
        return 4;  
    }  
    if(a=="e"){  
        return 5;  
    }  
    if(a=="f"){  
        return 6;  
    }  
    if(a=="g"){  
        return 7;  
    }  
    if(a=="h"){  
        return 8;  
    }  
}
```

```

void revenirALOrigine(int x){
    int nbrPas = x*50;
    digitalWrite(dirPin, LOW);
    digitalWrite(dirPin2,LOW);
    for(int i=0; i<nbrPas;i++){
        digitalWrite(stepPin2, HIGH);
        digitalWrite(stepPin, HIGH);
        delay(10);
        digitalWrite(stepPin2, LOW);
        digitalWrite(stepPin, LOW);
        delay(10);
    }
    digitalWrite(dirPin, HIGH);
    digitalWrite(dirPin2,HIGH);
}

```

On a aussi déclaré une nouvelle « variable », le tableau jeu initialisé comme ceci:

```

int jeu[8][8] ={
    {1,1,1,1,1,1,1,1},
    {1,1,1,1,1,1,1,1},
    {0,0,0,0,0,0,0,0},
    {0,0,0,0,0,0,0,0},
    {0,0,0,0,0,0,0,0},
    {0,0,0,0,0,0,0,0},
    {1,1,1,1,1,1,1,1},
    {1,1,1,1,1,1,1,1},
};

```