## **PROJET LYRE**

	2009 2100 2009 PL 2009 200 200 200 SSS 2009 20					
2	20019 00442010 0 Ph. 20010 24052010 0 Ph. 20010 25000 2500 0 Ph. 20010 25000010 Ph.					
	02419 004-0299 0-10 05-0 004-0299 0-10-0299 0-10 005-0299 0-10-0299 0-10 0099 0-10-0299 0-10 0099 0-10-0299 0-10 0099 0-10-0299 0-10 0099 0-10-0299 0-10-0299 0-10 0099 0-10-0299 0-10-0299 0-10-0299 0-10-0299 0-10-0299 0-10-02999 0-10-02999 0-10-02999 0-10-02999 0-10-02999 0-10-02999					
47         III         III         III         III         He III         I	00009 0044099 11 00 0044099 11 0044099 11 00 004009 11 0046099 11 00 00700 11 0046099 11 00 00700 11 0046099 11 00 007009 11 0046099 12 00 007009 11 004609 007009 11 004609 0070009 11 004609 007009 11 004609 007009 11 004609 007009 11 004	1				- [
20   10   10   10   10   10   10   10	20078 2445019 22 8% 20078 2105019 23 8%					
Partie commu	ıne		•••••	•••••	•••••	2
Etudiant EC 1	2					
Etude du prot	ocole DMX					2
Interfacer le signal DMX2						
Décodage des trames DMX						
Dessiner et fabriquer la carte prototype2						
Etudiant EC 2	2					
Interfacer les moteurs						
Interfacer les capteurs2						
Pilotage des moteurs						
Définir la tables des motifs2						
Etudiant IR	2					
Etude du protocole DMX2						
Choix d'adaptateur DMX2						
Remplacer la console par une IHM2						
Sur un ordinateur windows2						
Sur une Raspberry2						
Sur un smartp	hone client androi	d	•••••	•••••	•••••	2
Début	2					
Rp1	2					
Rp2	2					
Rp3	2					
Final	2					

- **1 PARTIE COMMUNE**
- 2 ETUDIANT EC 1
- 2.1 ETUDE DU PROTOCOLE DMX
- 2.2 INTERFACER LE SIGNAL DMX
- 2.3 DECODAGE DES TRAMES DMX
- 2.4 DESSINER ET FABRIQUER LA CARTE PROTOTYPE
- 3 ETUDIANT EC 2
- 3.1 INTERFACER LES MOTEURS
- 3.2 INTERFACER LES CAPTEURS
- 3.3 PILOTAGE DES MOTEURS
- 3.4 DEFINIR LA TABLES DES MOTIFS
- 4 ETUDIANT IR
- 4.1 ETUDE DU PROTOCOLE DMX
- 4.2 CHOIX D'ADAPTATEUR DMX
- 4.3 REMPLACER LA CONSOLE PAR UNE IHM
- 4.3.1 SUR UN ORDINATEUR WINDOWS
- 4.3.2 SUR UNE RASPBERRY
- 4.3.3 SUR UN SMARTPHONE CLIENT ANDROID
- 5 DEBUT
- 6 RP1
- **7** RP2
- 8 RP3
- 9 FINAL