

## Rapport de séance 17/01/24

Pendant cette séance nous avons planifié de régler tous les problèmes liés à nos premiers montages/constructions.

J' ai donc repris le code du solénoïde pour y ajouter une contrainte :

Le joueur ne peut pas appuyer plusieurs fois d' affilé sur le bouton activant le solénoïde. Je vais essayer de mettre une limite.

En codant je me suis rendu compte de l' effet rebond, c'est à dire qu'entre le moment où l'on appuie sur le bouton et qu'on le relâche, la carte qui agit beaucoup plus vite qu'un être humain, considère le bouton à plusieurs états à la fois ouvert et fermé.

Avec Ewan, nous avons donc chercher plusieurs solutions (condensateur antirebond, fonction debounce),

Mais la plus simple etait d' ajouter un delay après l' activation du bouton.

En plus, ce delay permet aussi de réaliser la contrainte voulue.

```

1  const int bouton = 8;
2  const int broche = 7;
3  int val=0;
4
5  void setup() {
6      pinMode(bouton, INPUT);
7      pinMode(broche, OUTPUT);
8      digitalWrite(broche,0);
9      Serial.begin(9600);
10 }
11
12
13
14 void loop() {
15     val=digitalRead(bouton);
16     if (val==LOW){
17         digitalWrite(broche,1);
18         Serial.println("1");
19         delay(300);
20     }
21 }
22 else{
23     Serial.println("2");
24     digitalWrite(broche,0);
25     delay(300);
26 }
27
28
29 }

```

Une fois le code finit, il ne reste plus qu' à monter le tout sur le goal, j' ai pris une alimentation secteur, nous avons réalisé toutes les soudures nécessaires, il faut maintenant fixer le solénoïde sur le goal.

