

# RAPPORT DE SEANCE N°4 (10.01.22)

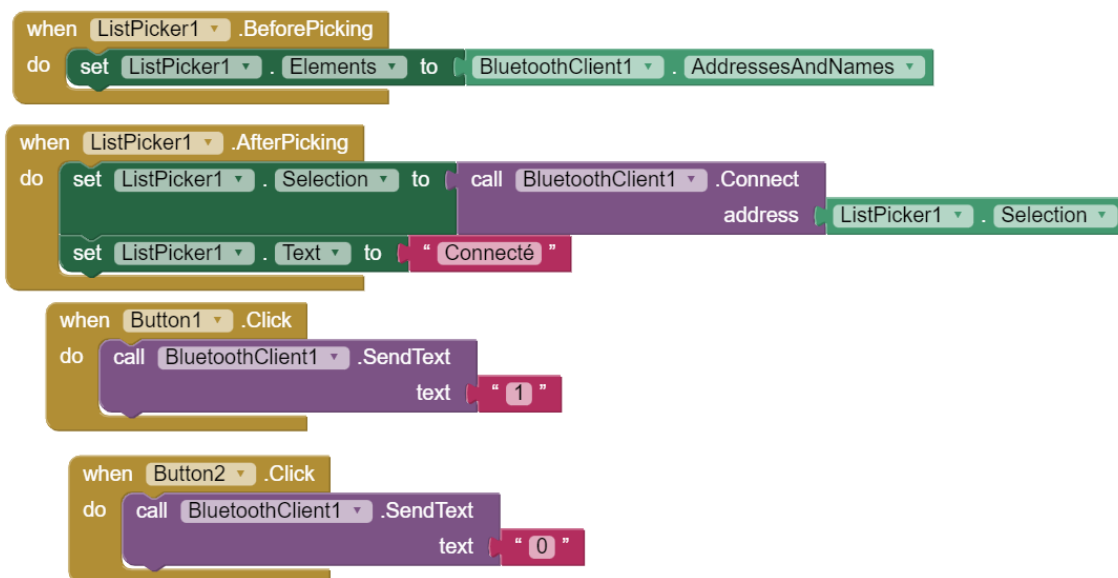
## OBJECTIFS DE LA SEANCE

L'objectif de cette séance était de :

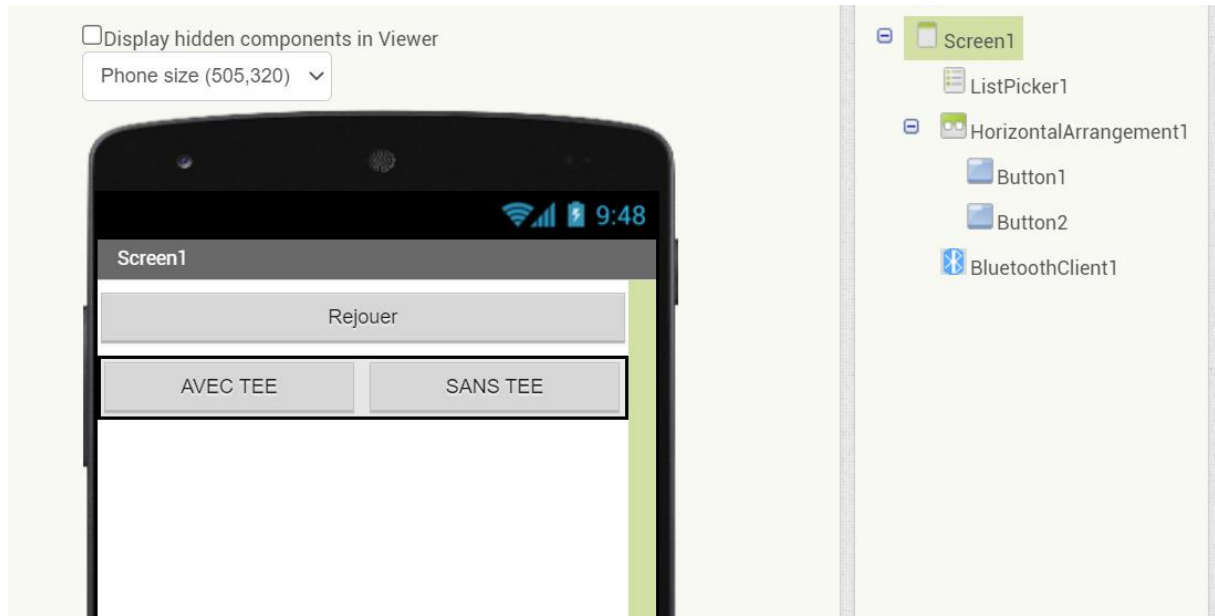
- Continuer de chercher comment appliquer le Bluetooth au système ;
- Continuer de faire le programme qui englobe tous nos instruments.

## REALISATION DURANT LA SEANCE

Durant la séance j'ai continué de faire l'application sur le site MIT App Inventor, je n'ai pas encore fait une interface esthétique mais j'ai fini le programme de l'application :



*Programme de l'application*



*Aspect provisoire de l'application*

Le fonctionnement de cette application est simple :

- Appuyer sur rejouer et cliquer sur l'adresse de la puce Bluetooth sur laquelle on veut se connecter. Si on arrive à se connecter, on revient sur la page principale et le bouton « rejouer » devient « connecté »
- Ensuite on clique sur « avec tee » ou « sans tee » et en fonction de notre choix l'application va envoyer à la puce « 1 » ou « 0 » et il faudra dans le programme arduino indiquer ce qu'il faut faire si on reçoit « 1 » et si on reçoit « 0 »

Après ceci, j'ai créé l'application sur un téléphone android et nous avons réussi à connecter la puce Bluetooth HC-06 à l'application. Maintenant, il reste le programme arduino à réaliser en s'inspirant de celui que nous avons déjà fait en début d'année.

## ***TANI Lilou Peip2***

Pour la prochaine séance, nous avons prévu de finir le programme pour le Bluetooth et de régler deux problèmes dans notre maquette :

- Trouver un bras qui supporte le poids d'une balle et d'une pince ;
- Faire en sorte que la balle sorte bien du réservoir de balles à chaque fois qu'elle passe devant la sortie.