Canava François G4 Séance 2

Durant cette deuxième séance je me suis principalement concentré sur l’apprentissage nécessaire à l’affichage d’une image sur l’écran, pour cela j’ai appris les rudiments requis pour pouvoir coder cet affichage même si le code n’est toujours pas parfait car l’affichage d’image peut être bugger si le format de celle-ci se trouve trop petit.

Il est donc possible d’afficher des images du format bitmap à condition que leur taille soit de maximum 128x64 (taille de l’écran). Pour cela on peut modifier la taille de l’image sur un logiciel quelconque ensuite il est nécessaire de transformer l’image en format « X bitmap image » (.xbm) d’après mes recherches et mes test le logiciel GIMP semble convenir parfaitement, puis il faut ouvrir sous forma txt l’image (après modifications évidemment) et copier son HEX code en modifiant le ARRAY pour qu’il soit « Static const unsigned char » PROGMEM devra aussi être ajouter après le nom de l’array.

(Vous trouverez un exemple de code nommé « weirdguy » dans la section code)

J’ai fait beaucoup de tentative pour essayer de tester les limites de l’écran en termes de « qualité » d’affichage et pour voir quels redimensionnements pourrait convenir le mieux sur l’écran mais aussi pour apprendre à manier GIMP, je ne peux pas non plus afficher d’image en couleur (je ne crois pas que l’écran en sois capable) il est donc nécessaire que le bitmap soit monochromatique.

Je me suis aussi très brièvement penché plus en détail sur la bibliothèque utiliser(U8g2) mais je n’ai eu le temps d’y jeter qu’un bref coup d’œil.

Avec ma binôme nous avons aussi revu et régler certains problèmes de dimensions sur le « corps » du robot.