



CPNV

# Manette table de lévitation

P1704\_Manettes

SANDOZ Pierre-Olivier  
PICOTTE Alexandre  
01/07/2018

## Table des matières

Introduction : .....	2
Code de la manette : .....	2

## Introduction :

La manette table de lévitation est une commande. Cette manette possède un joystick ainsi que 5 boutons. La manette table de lévitation et la manette chevalier partage le même code pour gérer les boutons et le joystick ainsi que la même trame de transmission et de réception. Actuellement la trame utilisé est la trame numéro 2. Nous avons transmis au groupe table lévitation un code pour envoyer des données et un code pour les recevoir et les trier.

## Code de la manette :

La manette a le rôle de master, c'est elle qui envoie les données, l'arduino les recevant ne lui répond pas ou ne lui transmet pas de données.

La particularité du code de cette manette résulte d'un problème que le groupe table de lévitation avait pour lire les données du joystick, en effet le joystick pouvait aller à des valeurs entre 0 et 1023 il devenait alors plus difficile pour lire les bits contenant ses données, nous avons donc procédé à réduire les valeurs du joystick entre 100 et 999 avec la fonction *map()* pour qu'il soit plus simple de lire les données.