Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Scuola |
| Data | 15.12.2017 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| Alessia Sarak:  Ho lavorato sull’algoritmo di punteggio.  L’idea iniziale è quella di mettere due bottoni, uno a destra e l’altro a sinistra, con su scritto quale bottone appartiene a quale giocatore. Ogni bottone deve incrementare di uno il punteggio del rispettivo giocatore.  Oggi ho cercato di fare incrementare un solo 7segmenti dei 4 che ci sono.  Ho provato a fare l’incremento direttamente nel metodo loop() di Arduino ma non prendeva il punto al momento del click del bottone quindi sono passata a provare con attachInterrupt(), che è un metodo che permette di ‘ascoltare’ in qualsiasi momento il bottone. Il problema è che al momento del click il punteggio viene incrementato di diversi punti e non so come risolverlo.  Non riuscendo a risolverlo, ho fatto un attimo di pausa lavorando sulla documentazione e sulla presentazione, in seguito ho provato a fare l’algoritmo per il timer (conto alla rovescia) e funziona; allo scadere del tempo si accende un led e il tempo rimane a 0. Per farlo partire bisogna cliccare il bottone.  Giairo Mauro:  All’inizio abbiamo risolto il problema che avevamo con Arduino con Alessandro da un po’ di tempo.  Dopodiché ho provato a inserire il programma sull’Arduino mega con la scheda JJRobots, ma ci sono stati problemi anche per quello e ho passato la maggior parte del tempo a risolverli.  Alla fine ho provato a collegare il telefono al JJRobots per iniziare a provarlo ma ho avuto problemi anche l non ancora risolti.  Alessandro Spagnuolo:  Abbiamo risolto i problemi che avevamo con il programma di Arduino con Giairo.  Le ultime 4 ore ero assente.  Joey Biancardi:  Ho praticamente terminato la costruzione del tavolo, manca la parte del robot usata per rispondere durante la partita per un problema di stampa 3D. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| Giairo Mauro:  Abbiamo avuto il solito problema all’inizio con Alessandro ma siamo riusciti a risolvere cambiando alcune parti del codice fornito dalla documentazione, gli include che erano in tutti i file e dovevano essere solo in uno essendo tutti i file collegati tra loro.  Ho avuto problemi con il caricamento del codice in Arduino mega perché i file erano in una sola cartella e andavano divisi e anche una volta messi i file nelle cartelle divise come richiesto dal programma dava ulteriori errori per cui ho dovuto cancellare e riscaricare i file.  Un ultimo problema una volta caricato il programma su Arduino e non ancora risolto è il collegamento tramite Wi-Fi del telefono sul JJRobots, perché dal telefono dice che non è possibile connettersi anche se la password è quella scritta sulla documentazione.  Alessandro Spagnuolo:  Abbiamo risolto il problema con Giairo. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Siamo indietro di tutto di circa 2 lezioni per i ritardi della consegna degli oggetti e gli errori, apparte con il timer. |
|  |
|  |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire i motori e il punteggio. |