

RAPPORT PROJET ARDUINO.

SEANCE DU 19/02/20.

1. EN COURS.

Pour cette séance nous nous sommes concentrés sur l'appareillage de deux modules bluetooth afin de réaliser des échanges entre nos consoles :

A. Bluetooth.

- i. L'idée était simple appareiller deux modules bluetooth un HC-05 et HC-06 un en maître l'autre en esclave afin que ces derniers communiquent et permettent ainsi de transférer des données d'une console à l'autre.
- ii. Malheureusement tout n'est pas si simple et comme précisé dans le rapport précédent la Teensy possède certains ports spécifiques RX et TX qui sont les seuls à proposer les services requis pour un échange bluetooth.
- iii. Après avoir branché un module sur nos consoles respectives nous avons tenté de les appairer en suivant l'excellent cours de Mr. Masson.
- iv. Nous nous sommes cependant heurtés à différentes erreurs lors des commandes AT de configuration.

Vous qui lisez ceci sachez qu'à l'heure actuelle nous n'avons pas réussi à résoudre tous les problèmes, cependant voici la liste de ceux que nous avons rencontrés et la solution que nous y avons apportée :

- AT+INQ (Error 1F) erreur de commande elle provient d'après internet des différents modes de l'HC-05 pour y remédier débranchez l'EN du module éteignez-le et une fois qu'il clignote rapidement rebranchez l'EN.
- AT+BIND (Error 7) erreur de taille mettez le BIND sous ce format en ajoutant les zéros nécessaires devant AT+BIND=00,00,0000.

Malgré cela nous nous heurtons au même problème en fin de connexion lors de l'AT+LINK qui échoue systématiquement.

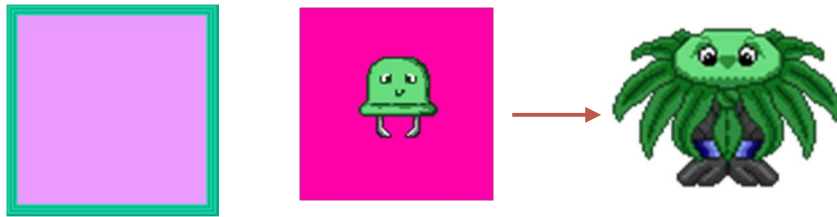
C'est peut-être un problème de version des modules bluetooth en tout cas c'est ce qui revient le plus fréquemment sur tous les forums que j'ai visités cependant aucun ne m'a encore donné de réponse claire à ce sujet.

2. A LA MAISON

Pour autant l'avancée du jeu n'est pas freinée nous avons encore apporté tout un tas d'améliorations à la console et au jeu.

A. Les évolutions.

- i. Le gain d'expérience été déjà actuel désormais les évolutions aussi en effet lors des combats votre arduimon s'il est victorieux gagne de l'expérience et monte de niveau.
- ii. Atteint un certain niveau variable selon l'arduimon ce dernier peut évoluer vers un stade supérieur et ainsi gagné en puissance et en vie.
- iii. Cette amélioration s'accompagne d'un changement de design en plus des statistiques. Ainsi si le combat que vous venez de remporter permet de faire évoluer votre arduimon un animation se lancera dans le cadre ci-dessous pour vous montrer son évolutions et sa nouvelle apparence.



B. L'apprentissage.

- i. L'évolution n'est pas la seule chose que le gain d'expérience permet à présent. En effet vous pouvez désormais apprendre de nouvelles attaques lorsque vous franchissez un certain niveau.
- ii. Les attaques étant limitées au nombre de quatres vous pourrez désormais en apprendre de nouvelles en remplacer certaine ou compléter le panel d'attaques de votre arduimon.

C. Le module son.

- i. Comme précisé lors du rapport d'il y a trois semaine nous n'avions pas réussi à faire fonctionner le module son sur la teensy, HORS c'était avant de savoir que certain port était allouer au RX TX avec cette nouvelle connaissance nous avons pu brancher le module et le faire fonctionner avec une enceinte pour agrémenter notre jeu d'un son de qualité.

Sauvegarde :

<https://www.youtube.com/watch?v=TKdMoAYMoAo&feature=youtu.be>

Menu et sous menu :

<https://www.youtube.com/watch?v=KVSvTBRTXBI&feature=youtu.be>

Apprentissage d'attaque par niveau et évolution, acceptée ou non :

<https://www.youtube.com/watch?v=aJoKhxXAnPg&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ixf9dOEppA4&feature=youtu.be>

<https://www.youtube.com/watch?v=t6iRCS5Srp8&feature=youtu.be>