

# Huitième rapport de projet Arduino

## **EN COURS :**

Vous vous souvenez de ce qu'ai dit la semaine dernière ? Bah c'est bon en fait, Pascal Masson a juste sauvé le Bluetooth, et nous a orienté sur les bonnes pistes pour faire fonctionner cette communication. Nous avons donc avancé sur lesdits échanges. Nous sommes arrivés à un stade où il est possible d'effectuer des actions en même temps sur les deux consoles grâce au Bluetooth, et ce en attendant que les deux modules soient appairés, puis en écrivant dans leur port série respectif.

C'est une belle avancée, car nous n'avions réussi qu'à envoyer des caractères illisibles chez nous lors de ces vacances. S'envoyer des données précises était plutôt compromis.

C'est tout pour ces 3h30 de cours, et c'est déjà pas mal.

## **HORS COURS :**

Tous nos efforts ont été concentrés dans la finalisation des échanges ainsi que de la prise de contact avec Frédéric Juan afin d'achever notre (futur) circuit imprimé. Il n'y a donc pas grand-chose à écrire dans ce rapport, mais nous pouvons vous montrer en vidéo les échanges, qui sont désormais finalisés.

C'était honnêtement une blague lancée au début de projet, on ne pensait même pas que cela était possible, alors y parvenir nous rends très fier. Cette fonctionnalité nous permet de remplir le critère « RF » et de ne pas perdre de précieux points sur la notation.

Fin de meubler, vous pouvez tout observer dans la vidéo sous-titrée (pour plus de clarté) au lien suivant : <https://www.youtube.com/watch?v=jodbtTBfSEw&feature=youtu.be>

Vous remarquerez que l'écran reste noir pendant l'échange (en dehors de la petite animation lors de l'appairage réalisée par le doux Matéo). Nous comptons y pallier, et Matéo a déjà dessiné quelques planches qui feront office d'animation lors de l'échange. Il ne reste plus qu'à les intégrer au code.

De plus, nous travaillons également sur l'intégration de la classe pnj au jeu, qui gèrera les comportements des personnages non joueurs (leur permettant par exemple de se tourner vers nous quand on leur parle).

Enfin, nous avons la première musique définitivement utilisée pour notre jeu ! L'ami Achraf s'en est occupé, et bien que l'on reconnaisse les différentes et qualitatives inspirations, c'est un régal auditif.

Bien entendu, cela est disponible en vidéo à l'adresse suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=rmwjuu97lyM&feature=youtu.be>

Encore merci à Achraf, nous essaierons de voir avec lui si d'autres musiques pourraient être implantées, pour différents événements comme les combats ou les évolutions. Cela donnerait plus de crédit encore au jeu (chose déjà un peu faite avec cette première musique ☺).

## **BIBLIOGRAPHIE :**

Nous avons préparé plusieurs documents sources qui viennent appuyer nos rapports. Vous pouvez dès à présent jeter un coup d'œil à différentes photos et vidéos appuyant nos hauts faits sur la branche « feat » de notre GitHub, dans le dossier « documents supplémentaires ».

De plus, plusieurs vidéos illustrant différentes fonctionnalités sont présentes à l'adresse suivante :

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

<https://www.youtube.com/watch?v=rmwjuu97lyM&feature=youtu.be>