

RAPPORT DE SÉANCE N°2 – MAIGNOT

Avant la séance d'aujourd'hui, j'ai réalisé quelques tâches de mon côté. J'ai d'abord terminé la liste des musiques que nous allions mettre sur le jukebox (voir [playlist.pdf](#)). Je me les suis ensuite toutes procurées puis je les ai renommées à l'aide de numéros. Je les ai enfin rangées par genre dans des dossiers que j'ai eux-mêmes numérotés. J'ai aussi dressé une liste des musiques avec leur numéro associé afin de ne pas tout mélanger lors de la mise en place de notre jukebox (voir [Mémo numéro des musiques.pdf](#)). Puis j'ai déposé toutes les musiques rangées dans leur dossier sur la carte micro SD à mettre dans la carte MP3.

Durant cette séance, il était prévu pour ma part de faire le programme liant les boutons à l'écran LCD. Alors j'ai récupéré l'ébauche de programme, formalisant particulièrement la structure du code, qu'Antoine avait commencé afin d'y insérer du code.

J'ai d'abord codé et visualisé à l'aide de l'écran LCD l'affichage de tous les genres pour qu'il soit centré sur celui-ci (voir [test_genre.ino](#)). J'ai aussi créé une fonction « `choisirMusique()` » qui sera appelée après chaque choix de genre, afin de ne pas avoir à répéter les lignes de codes 6 fois.

Antoine a ensuite récupéré des boutons poussoirs pour qu'il puisse faire un montage liant les boutons et l'écran LCD et que nous puissions tester le code. Nous n'avons malheureusement pas pensé au fait que les boutons poussoirs ne restaient pas à leur position enfoncée. Il a donc fallu reprendre le code que nous avons réalisé en cours concernant « la mémoire du bouton poussoir ». Nous avons eu beaucoup de mal à incorporer ce code dans le notre et nous n'y sommes pas encore totalement arrivés. À la fin de la séance nous avons réussi, avec un montage à 3 boutons, à faire apparaître chaque genre sur l'écran LCD, en cliquant sur le bouton associé (voir [test-boutons](#)). Mais nous n'avons pu réaliser cette opération qu'une seule fois par bouton, alors que notre but est de pouvoir revenir sur chaque bouton pour visualiser les genres avant d'en sélectionner un avec le bouton « OK ».