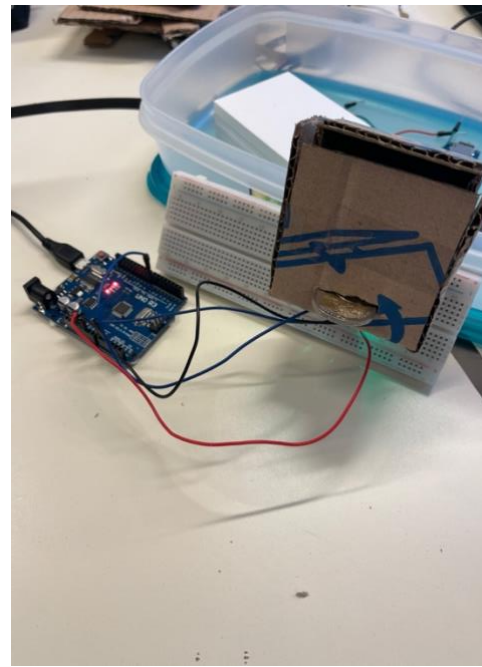
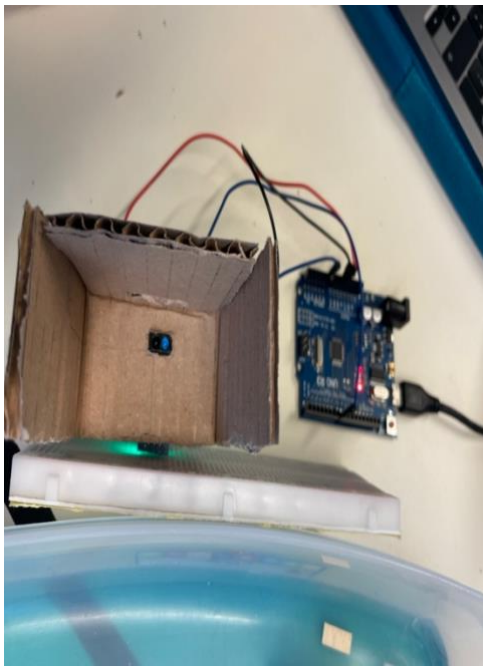


RAPPORT DE SÉANCE N°5 – MAIGNOT

Durant cette 5^{ème} séance, j'ai tout d'abord réalisé des recherches sur l'utilisation d'un capteur de distance. Nous l'avions déjà vu en cours d'initialisation à l'Arduino donc cette tâche n'a pas été très compliquée. Pour notre projet, ce capteur permet de détecter la présence ou non d'une pièce de monnaie, qui conduit alors aux choix du genre et de la musique. Cette partie du projet était donc plus compliquée à réaliser physiquement qu'informatiquement.

J'ai donc d'abord réalisé un code test pour voir quelles données je pouvais récupérer du capteur et je l'ai testé en approchant des objets de celui-ci. Après cette étape, j'ai récupéré et découpé des morceaux de carton afin de faire une maquette du « monnayeur » (photo ci-dessous). Pour cela j'ai réalisé deux morceaux de cube qui s'emboîtent afin de pouvoir enlever un morceau et récupérer la pièce (car nous n'aurons pas le temps de faire un système d'éjection de pièce). J'ai aussi réalisé une fente pour y insérer la pièce et un trou pour laisser passer le capteur. J'ai ensuite réalisé des tests avec une pièce de deux euros.



Il a fallu ensuite relier le capteur avec tout le reste du montage/programme (l'écran LCD, le bouton encodeur, la lecture des musiques). J'ai donc réalisé les mêmes branchements que ci-dessus mais sur la carte où tous les autres composants étaient branchés. J'ai donc ajouté dans le code précédent (qui faisait fonctionner le LCD, l'encodeur et la musique ensemble) des lignes permettant de ne pas lancer le choix du genre tant qu'une pièce n'était pas captée. Après avoir réussi cette partie, j'ai modifié le code pour faire en sorte que la musique ne se relise pas après

être finie. Je n'ai pas eu le temps de finir le code qui affiche à l'utilisateur de retirer la pièce après la fin de la musique mais je compte terminer cette partie avant la séance prochaine.