

RAPPORT DE SEANCE : 03/02/2022

Bouhlef Ziad G4

1^{ère} partie :

J'ai réalisé le code pour faire fonctionner les mécanismes par bluetooth. Je l'ai essayé en utilisant des LED à la place des différents mécanismes. Il faut encore l'adapter au projet.

```
#include<SoftwareSerial.h>
#include <Servo.h>
#define RX 10
#define TX 11
#define LED1 3
#define LED2 5
#define LED3 6
SoftwareSerial BlueT(RX,TX);
int PWM=128;
char Data;

Servo servo;

int x = 0;
int y = 0;
int z = 0;

void setup(){
  Serial.begin(9600);
  BlueT.begin(9600);
  pinMode(LED1, OUTPUT);
  pinMode(LED2, OUTPUT);
  pinMode(LED3, OUTPUT);
}
```

```
Servo servo;

int x = 0;
int y = 0;
int z = 0;

void setup() {
  Serial.begin(9600);
  BlueT.begin(9600);
  pinMode(LED1, OUTPUT);
  pinMode(LED2, OUTPUT);
  pinMode(LED3, OUTPUT);

  servo.attach(7);
}

void loop() {
  if (BlueT.available()){
    Data=BlueT.read();

    if (Data == 'a'){
      x = 1;
    }
  }
}
```

```
if (Data == 'b'){
  x = 2;
}
if (Data == 'c'){
  y = 1;
}
if (Data == 'd'){
  y = 2;
}
if (Data == 'e'){
  z = 1;
}
if (Data == 'f'){
  z = 2;
}
if (Data == 'v'){
  if (x == 1){
    digitalWrite(LED1, HIGH);
  }
  if (y == 1){
    digitalWrite(LED2, HIGH);
  }
  if (z == 1){
    digitalWrite(LED3, HIGH);
  }
}
```

```
if (Data == 'e'){
  z = 1;
}
if (Data == 'f'){
  z = 2;
}
if (Data == 'v'){
  if (x == 1){
    digitalWrite(LED1, HIGH);
  }
  if (y == 1){
    digitalWrite(LED2, HIGH);
  }
  if (z == 1){
    digitalWrite(LED3, HIGH);
  }
}
if (Data == 'u'){
  digitalWrite(LED1, LOW);
  digitalWrite(LED2, LOW);
  digitalWrite(LED3, LOW);
}
}
```

2^{ème} partie

J'ai découpé des entonnoirs dans des bouteilles de lait puis mon binôme les a peint et fixé sur les compartiments.



3^{ème} partie :

Nous avons réalisé les trous pour les sonars et vissé les différentes cartes à l'arrière de la structure.



4^{ème} partie :

Nous avons ajouté des tuyaux dans les compartiments pour faciliter la descente des aliments, nous avons découpé cette fois les caches que nous allons fixer derrière ceux-ci.

