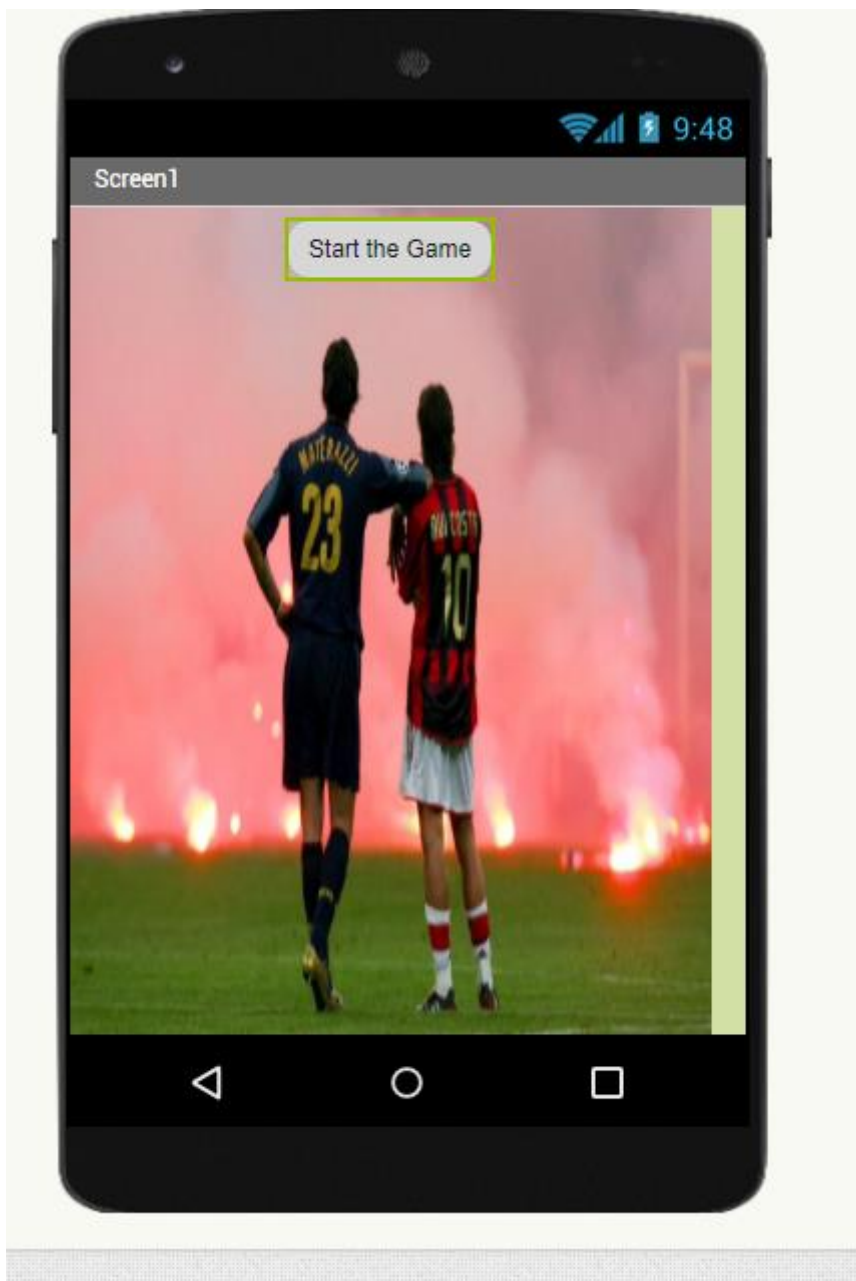


Rapport séance 6 Morgan Airola :

J'ai programmé le capteur IR, et je l'ai également testé afin qu'il affiche un message « but » si le ballon passe devant le capteur et un message pas but dans le cas contraire.

<https://youtu.be/Jd8dHEbChdk>

C'est juste temporaire une fois que j'aurai le tableau de led pour afficher le score je relierais ce capteur et le tableau afin de faire évoluer le score. Je me lance ensuite dans la création d'une application afin de lancer notre jeu. Pour cela j'utilise MIT inventor, j'ai essayé de comprendre le fonctionnement de cette application pendant un petit moment, je m'y repencherai chez moi plus en profondeur, si la prise en main de ce logiciel est trop compliquée je me rabattrai sur l'application BT de base que nous utilisons déjà.



Ensuite comme nous n'avons pas le « scoreboard » j'ai réfléchi à une nouvelle solution. En m'inspirant du travail de mes camarades Ugo Morena et Manon Gubeno je vais utiliser deux bandes de 5 led qui serviront à afficher le score. A chaque but marquer une led s'allumera quand les 5 led seront allumées alors le joueur aura gagné la partie. J'ai donc dans un premier temps créer un programme de base pour que les led des deux bandes s'allument. Je m'occuperai ensuite de les relier au capteur IR.

```
const int bande2=5;

Adafruit_NeoPixel strip=Adafruit_NeoPixel(bande1,led_pin,NEO_GRB+NEO_KHZ800);
Adafruit_NeoPixel stripp=Adafruit_NeoPixel(bande2,led_pin,NEO_GRB+NEO_KHZ800);

void setup() {
  strip.begin();
  strip.show();
  stripp.begin();
  stripp.show();
}

void loop() {
  strip.setBrightness(100);
  strip.show();
  stripp.setBrightness(100);
  stripp.show();
  strip.setPixelColor(0,0,255,0);
  strip.show();
  strip.setPixelColor(1,0,255,0);
  strip.show();
  strip.setPixelColor(2,0,255,0);
  strip.show();
  strip.setPixelColor(3,0,255,0);
  strip.show();
  strip.setPixelColor(4,0,255,0);
  strip.show();
  stripp.setPixelColor(0,0,255,0);
  stripp.show();
  stripp.setPixelColor(1,0,255,0);
  stripp.show();
  stripp.setPixelColor(2,0,255,0);
  stripp.show();
  stripp.setPixelColor(3,0,255,0);
  stripp.show();
  stripp.setPixelColor(4,0,255,0);
  stripp.show();
}
```