GROUPE 6

1. INTRODUCTION

Ce document présente l’étape 2 du projet intitulé STRONGBOX 3000 qui entame la partie de conception du code arduino par des logigrammes.

2. CONTEXTE

La célèbre agence d'espionnage MI7 a vécu des heures sombres ces dernières semaines. À plusieurs reprises, le matériel mis à disposition sur le terrain pour leurs agents a été détourné.
Nous sommes positionnés en tant qu'une équipe de conception en ingénierie qui a été désignée pour travailler sur un projet qui pourrait régler une bonne fois pour toutes le problème que l'MI7 a rencontré : un coffre-fort qui requiert plusieurs touches de sécurité pour s'ouvrir.

3. DÉMARCHE

Sur le logiciel flowgorithm, nous concevons les logigrammes du code dans le but de bien comprendre son fonctionnement et pouvoir réaliser plus tard sa version définitive avec le langage C arduino.

4. TRAVAIL À FAIRE

1/-les algorithmes (sous forme de logigrammes) de chaque mécanisme d'authentification

+

2/-l'algorithme principal (sous forme de logigramme) du système d'authentification du coffre décrivant le processus complet : depuis l'identification du modèle de carte, la détermination du niveau de sécurité, l'appel aux différents mécanismes d'authentification et jusqu'à l'ouverture du coffre

Dans notre logigramme chaque **MA** est une ***fonction.***

télécharger le logigramme: STRONGBOX_3000_LOGIGRAMME

ouvrir avec le logiciel flowgorithm: flowgorithm download

3/-Une liste des variables utilisées avec leur type. Vous préciserez également leur portée

Column1	Main()	Column3
Boolean	Loop	local
Real	InputVoltage	local

Column1	DetermineMas()	Column2
Integer	AllModels[]	Global
Integer	SecurityLVLs[]	Global
Integer	CurrentSecurityLVL	Global
Integer	i	Local
Boolean	MA	Local

Column1	MA1()	Column2
Boolean	Status	Local
Integer	Chances	Global
Integer	i	Local
Integer	v	Local
Boolean	S	Local
String	Question	Local
Integer	InputAnswer	Local
String	Answers[]	Local
Integer	Correct	Local

Column1	MA2()	Column2
Boolean	Status	Global
Boolean	s	Local
Integer	i	Local
Integer	Chances	Global
Integer	C[]	Local
Integer	curentCode	Global
Integer	in	Local

Column1	MA(3)	Column2
Boolean	Status	Local
Integer	E	Local
Boolean	in	Local
Boolean	A	Local
Integer	Chances	Global

Column1	MA(4)	Column2
Boolean	Status	Local
Integer	E	Local
Boolean	in	Local
Boolean	A	Local
Integer	chances	Global

Column1	MAb(5)	Column2
Boolean	Status	Local
Integer	Chances	Global
Integer	i	Local
Integer	z	Local
Boolean	S	Local
String	LetterInput	Local
Integer	CodeInput	Local
String	Agents[]	Global
Integer	Codes[]	Global

5. CONCLUSION

Nous sommes désormais proches de l'aboutissement de ce projet.
Il reste encore à transformer les logigrammes en code Arduino.

FIN DU DOCUMENT.