

Projet université d'été

“Le jeu des collègues”

Cahier des charges

Introduction :

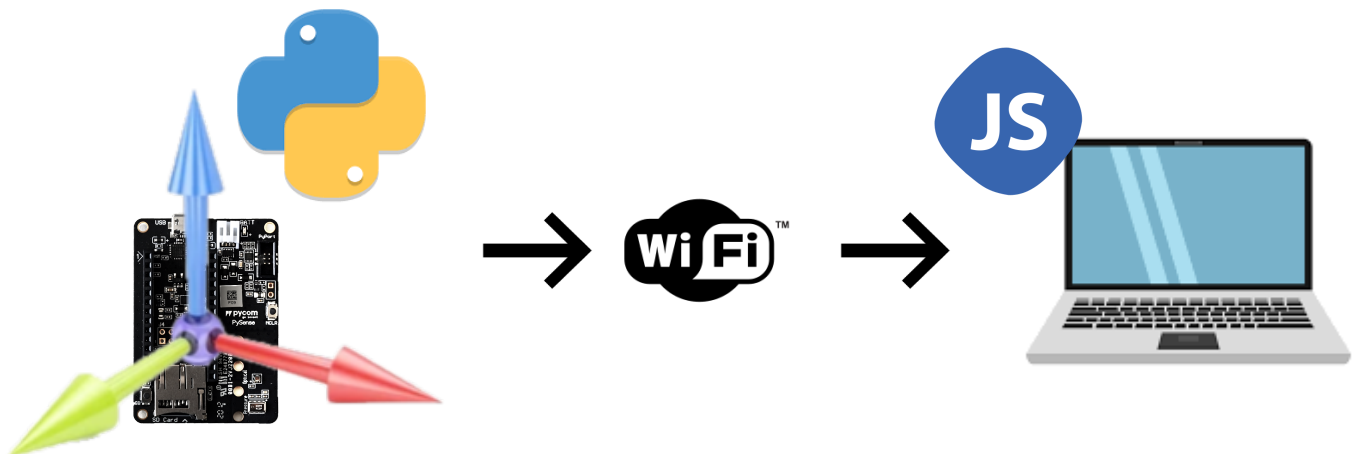
Dans le cadre de notre université d'été il nous a été demandé de trouver une idée de projet autour d'une petite carte pysense. Cette carte offre différents capteurs (humidité, pression, température, accéléromètre et lumière) et des possibilités de communication via wifi, bluetooth ou encore LoRa.

Un des objectifs principaux de notre projet est d'utiliser ces capacités de communication sans fil, et programmer ces échanges en micro-python.

Projet :

Notre idée est de créer un petit jeu en JS et d'utiliser la carte pysense comme manette grâce à son accéléromètre (comme une Wiimote).

La carte communiquera en wifi avec un pc, puis les données seront récupérées par notre script JS et utilisées afin d'interagir avec un ou plusieurs (selon le temps) mini-jeux et donc retrouver la sensation d'une manette de Wii ou encore le début du sixaxis dans les manettes de PS3.



Conclusion :

Notre projet sera donc composé :

D'une manette (pysense) envoyant les données de son accéléromètre vers un ordinateur, en wifi (micropython).

D'un ordinateur sur lequel tournera notre jeu en JS, qui récupérera les données envoyées par notre manette en JS aussi afin de les utiliser dans notre jeu.