

Assignment USB

Werking van de app

Deze app zoekt naar een aangesloten controller bij het opstarten en als er een gevonden is, handelt deze app alle in- en output af. Hierbij moet je denken aan de knoppen uitlezen en de lichten en motoren aansturen. Voor Joran's app is de mapping als volgt:

- Button A: licht 1 brandt.
- Button B: licht 2 brandt.
- Button X: licht 3 brandt.
- Button Y: licht 4 brandt.
- X-logo indrukken: Roteren door de lichten heen.
- Linker bumper: Alle lichten blinken.
- Rechter bumper: Alle lichten traag blinken.
- Linker trigger: linker motor trilt.
- Rechter trigger: rechter motor trilt

Elke knop wordt uitgelezen door de app en weergegeven als deze ingedrukt is.

Voor Bas' app is de mapping:

- Button A: licht 4 brandt.
- Button B: licht 3 brandt.
- Button X: licht 2 brandt.
- Button Y: licht 1 brandt.
- Linker trigger: Lichte motor trilt
- Rechter trigger: Zware motor trilt

Bouwen en opstarten

Voor het bouwen kun je bij zowel Bas' als Joran's map de app maken m.b.v. 'make pi'. Hiermee wordt de applicatie gemaakt voor de Raspberry. Vervolgens kun je deze op je Raspberry zetten met bijvoorbeeld `scp *bestandsnaam* root@10.0.0.42:/` Met dit commando wordt het bestand met de naam *bestandsnaam* in de root van de Raspberry gezet.

Als je deze op je Pi hebt gezet, navigeer je naar de map waar je programma in staat en controleer je of de applicatie uitvoerbaar is. Dit kun je zien door 'ls' in de map uit te voeren en als de applicatie dan weergegeven wordt in groen, is het uitvoerbaar. Als dit niet het geval is, kun je 'chmod +x pi' gebruiken om het te uitvoerbaar te maken. Vervolgens kun je met './pi' de applicatie opstarten.