

Date de séance : 23/02/2023

## Compte Rendu APP robot Séance 3 :

### Présence :

Léglise, Cloé	Présente
Sangouard, Marine	Présent
Dindelli Dylan	Présent
Benhima, Mehdi	Présent
Jenny, Camille	Présent
Mison, Jules	Présent
Ruiz, Florian	Présent

### Description des objectifs du semestre :

- Atteindre les objectifs fixés pour le niveau 2.
- Etablir la liaison entre les différentes parties de notre projet.
- Essayer de mettre notre projet en marche avec des situations pratiques.

### Objectifs de la séance :

**Serveur** : créer un client pour la communication de l'algorithme de plus court chemin

**Déplacement Pepper** : faire tourner Pepper dans un virage

**Algorithme de plus court chemin** : finir la simplification de données

**Interaction tactile** : comprendre le fonctionnement de la liaison entre le code HTML et Choregraphe

### Travail effectué :

#### **Serveur :**

- Création d'un script permettant de transférer des messages pour l'algorithme de plus court chemin, le script fonctionne mais apparition d'un problème dans la réception du message
- Modification du client Web pour envoyer un message texte à l'appui sur un bouton

#### **Déplacement Pepper :**

- Réalisation de tests sur les trajectoires de Pepper
- Suite à une difficulté, reprise du code du bloc de déplacement afin de le rendre plus propre, clair et structuré pour éviter de perdre du temps sur une mauvaise compréhension d'un algorithme écrit il y a un moment.

#### **Algorithme de plus court chemin :**

- Continuation de la simplification des données dans le but de pouvoir, à terme, communiquer via le serveur

- Dans le cadre de cette simplification de données, reprise des plans internes à l'algorithme pour plus de clarté dans les coordonnées (élimination des lignes en diagonale) et mise en place du suivi de mur dans les cas les plus simples (terminé)

### **Interaction tactile :**

Explications par monsieur Vernier de la communication entre le code HTML et Choregraphe. On passe par différentes librairies JavaScript (bootstrap.min.js, bootstrap4.js, jquery.min.js, main.js, robotutils.js, translations.js), et dans le code html du bouton on utilise la commande :

`button onclick="session.raiseEvent('espacedenommage/nomdel'evt', true);`

En utilisant le nom de l'événement ainsi créé, on peut retrouver cette action comme entrée de commande dans Chorégraphie ("le petit plus bleu à gauche de l'écran").

### **Problèmes rencontrés :**

- Le problème rencontré la séance précédente sur le non fonctionnement du bloc déplacement a pris beaucoup dans la séance, mais a été résolu et venait d'un problème de compréhension du code (qui date du semestre 5)
- Dans l'algorithme de plus court chemin, les différents cas particuliers ont demandé une certaine gymnastique de réflexion
- Dans le script permettant d'envoyer un message, apparition d'un caractère spécial au début du message. Ce problème n'a pas encore été résolu

### **A faire :**

- Mise en commun des codes de serveur et de la tablette afin d'utiliser les boutons de la tablette pour lancer l'algorithme de plus court chemin
- Finir la reprise du code de déplacement de Pepper
- Faire des tests permettant de vérifier que le problème de déplacement de Pepper a bien été réglé
- Faire tourner Pepper dans un virage
- Génération d'un fichier texte par l'algorithme de plus court chemin pour envoyer les instructions à Pepper
- Terminer la simplification des données liées à l'algorithme de plus court chemin