Julien Racette

Mathis Baril

**Groupe 101**

Projet D’Intégration En Science Informatique

420-204-RE

**Journal De Bord**

Présenté à

Robert Turenne

Département d’informatique

Cégep de Saint-Jérôme

**2023-02-08**

**17 février 2023**

-Pour pouvoir connecter notre Raspberry pi au réseau, nous allons émettre un signal wifi avec notre Raspberry Pi qui va rediriger l’appareil sur une page web sur laquelle nous pourrons faire des manipulations.

-Nous allons utiliser un Arduino pour faire déplacer les rails et nous allons utiliser un Raspberry Pi pour faire l’analyse du jeu

-On aimerais pouvoir arriver a donner les informations de connexion du compte chess.com pour pouvoir jouer avec d’autres personnes en ligne et avec un ordinateur. Chess.com a un API il faudrait donc arriver a trouver une façon de connecter un utilisateur sans lui demander son compte et son mot de passe.

***21 février 2023***

-Pour les rails en dessous du jeu d’échec, la meilleur solution serait d’acheter des rails de précision en métal avec des systèmes à moteur sans courroie. Cependant, puisque ces systèmes sont très cher et offrent peu de possibilité de customisation, nous allons opter pour un system de rails avec une courroie. Le système glissera sur des rails en métal qui peuvent se trouver à bon prix sur amazon et qui peuvent être coupé à la bonne longueur. Ensuite, nous imprimerons le mécanisme en 3d, ce qui limitera les couts et nous permettra de le faire sur mesure. Nous utiliserons un moteur de précisions. Pour sauver un peu de temps, nous partirons nos modèles de rails à partir de modèles 3d de slider de caméra qu’on peu retrouver sur internet. Il y a beaucoup de modèle disponible en ligne et c’est très semblable à ce qu’on veut faire.