

1 Fichiers créés

1. `joystickapplication.h` et `joystickapplication.cpp` : Machine d'état du joystick et polling de l'état
2. `mpdu.h` et `mpdu.cpp` : Classe héritée de `frame` qui implémente les méthodes pour créer une frame MPDU (stockage des événements / sample values et headers spécifiques).

2 Modifications apportées aux fichiers

1. `platform_config.h` (`ide-stm32cubeide\platform\nucleo-stm321476rg\platform-config.h`)
 - (a) Changement du `DESENET_SLOT_NUMBER`
2. `factory.h` (`src\app`)
 - (a) Ajout du joystick (plus include pour `joystickapplication.h`)
3. `factory.cpp` (`src\app`)
 - (a) Include de `joystick.h`
 - (b) Initialisation du joystick (+ `setObserver`)
 - (c) Start Joystick / `joystickApplication`
 - (d) méthodes `joystickApplication()` et `joystick()`
4. `abstractapplication.cpp` (`src\common\mdw\desenet\sensor`)
 - (a) Ajout de `subscribeToSvGroup()` dans `svPublishRequest`
 - (b) Ajout de `eventReceived()` dans `evPublishRequest`
5. `abstractapplication.h` (`src\common\mdw\desenet\sensor`)
 - (a) Ajout `const` à l'événement `id`
6. `net.cpp` (`src\common\mdw\desenet\sensor`)
 - (a) Ajout de `slotNumber` à l'initialisation de `networkentity`
7. `joystick.cpp` (`src\common\platform\nucleo-stm321476rg\board`)
 - (a) Ajout du namespace `board`
8. `joystick.h` (`src\common\platform\nucleo-stm321476rg\board`)
 - (a) Ajout du namespace `board`
9. `joystick.cpp` (`src\common\platform\qt-meshsim\board`)
 - (a) Ajout du namespace `board`
10. `joystick.h` (`src\common\platform\qt-meshsim\board`)
 - (a) Ajout du namespace `board`
11. `networkentity.h` (`src\common\mdw\desenet\sensor`)
 - (a) Ajout de l'include pour `mpdu.h`
 - (b) Héritage de `ITimeSlotManager` + Ajout de la méthode virtuelle `onTimeSlotSignal`
 - (c) Ajout de paramètre `slotNumber` à `inititalize`
 - (d) Ajout des méthodes `subscribeToSvGroup` et `unsubscribe`
 - (e) Ajout de la méthode `eventReceived`
 - (f) Liste des applications et struct `AppBind`
12. `networkentity.cpp` (`src\common\mdw\desenet\sensor`)
 - (a) Ajout de `slotNumber` dans l'initialisation
 - (b) Initialisation des relations de `pTimeSlotManager`
 - (c) Complétion de la méthode `onReceive`
 - (d) Ajout de la méthode virtuelle `onTimeSlotSignal`
 - (e) Ajout des méthodes `subscribeToSvGroup` et `unsubscribe`
 - (f) Ajout de la méthode `eventReceived`