14/11/2016

FRENO GEOFFREY : NEFFATI AIMEN ; DREZEN UGURLU THÉO

EXIA.CESI

Rapport de projet

Projet 1 : Smart patate

Table des matières

[Contexte du projet 2](#_Toc466902406)

[Résultats des expériences menées 2](#_Toc466902407)

[Explication du fonctionnement du circuit et du fonctionnement du capteur 2](#_Toc466902408)

[Présentation du prototype 2](#_Toc466902409)

[Bilan du projet 2](#_Toc466902410)

Contexte du projet

Le contexte de ce projet est le suivant : nous devons créer un système servant de capteur capacitif relié à une patate avec une carte Arduino. Ce capteur doit permettre à la patate de savoir si elle est touchée avec un ou deux doigts ou bien si elle est tenue à pleine main. Nous devons créer le programme de la carte Arduino permettant de recueillir les informations ainsi qu'un programme réalisé avec « Processing » permettant d’afficher les résultats obtenus avec la carte Arduino.

Résultats des expériences menées

Explication du fonctionnement du circuit et du fonctionnement du capteur

Présentation du prototype

Bilan du projet