**Projet Arduino**

**Comptes-rendus des séances** (Par Wauquier Tom)

*Compte rendu séance 3 :*

Aujourd’hui nous avons réfléchi au type de matériau que nous utiliserons pour la structure des rails, et nous pensons utiliser du plexiglas, cela permettra d’avoir un matériau transparent pour pouvoir voir le jeu même avec la structure juste au-dessus.

Nous avons récupéré les 2 moteurs CC et la carte permettant de les relier au système.

N’ayant pas encore reçu le mini air hockey que l’on avait commandé, nous avons commencé à réfléchir au code Arduino. Nous avons repris comme base les codes vus dans les td avec la voiture car nous utilisons les mêmes moteurs.

Chaque moteur contrôle un axe de direction, et nous voulons pouvoir bouger les 2 axes en même temps. Pour faire cela nous avons regardé nos options disponibles sur l’application « Bluetooth Electronics » et nous pensons donc utiliser un joystick pour contrôler notre poignée de jeu. Le joystick envoie des données sous la forme « Xcoordx,Ycoordy » par Bluetooth. Sachant que la position 0 du joystick correspond aux coordonnées X0,Y0, on peut donc savoir la direction du joystick selon si les coordonnées sont positives ou négatives. Nous devrions donc être capables de faire bouger les 2 axes en même temps et donc de pouvoir se déplacer en diagonale.