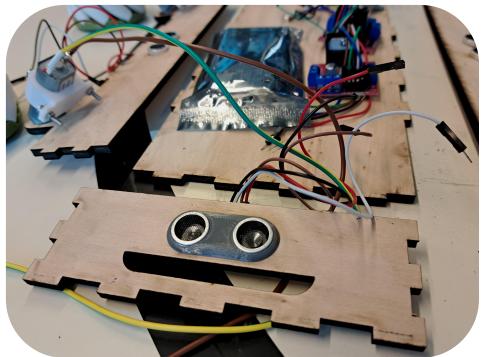
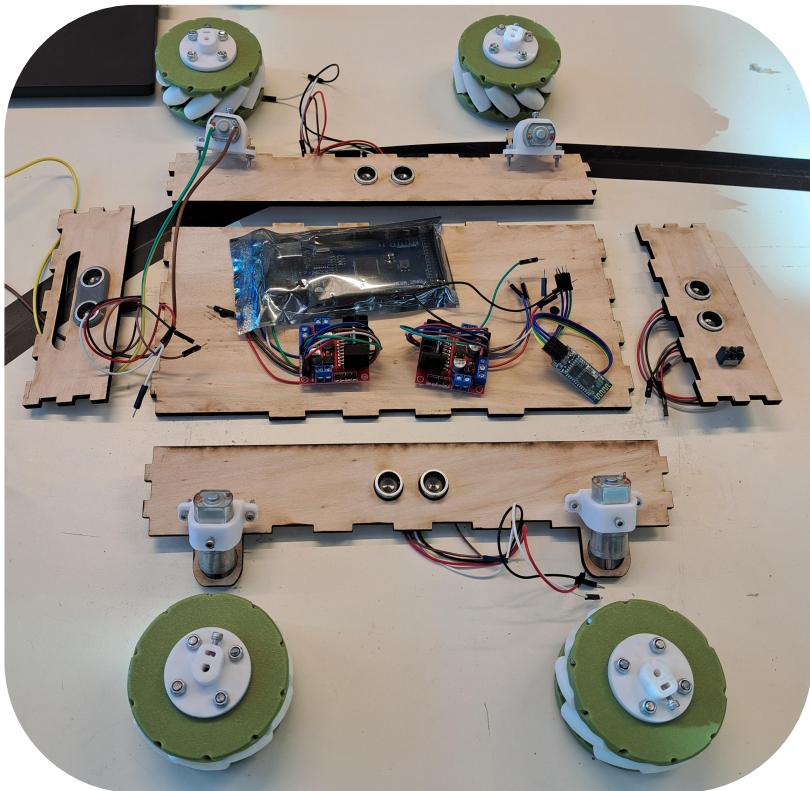
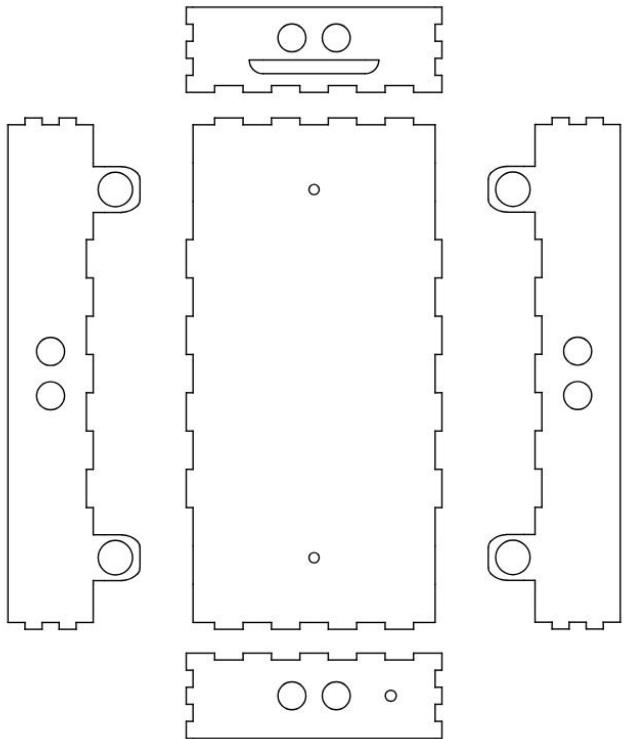


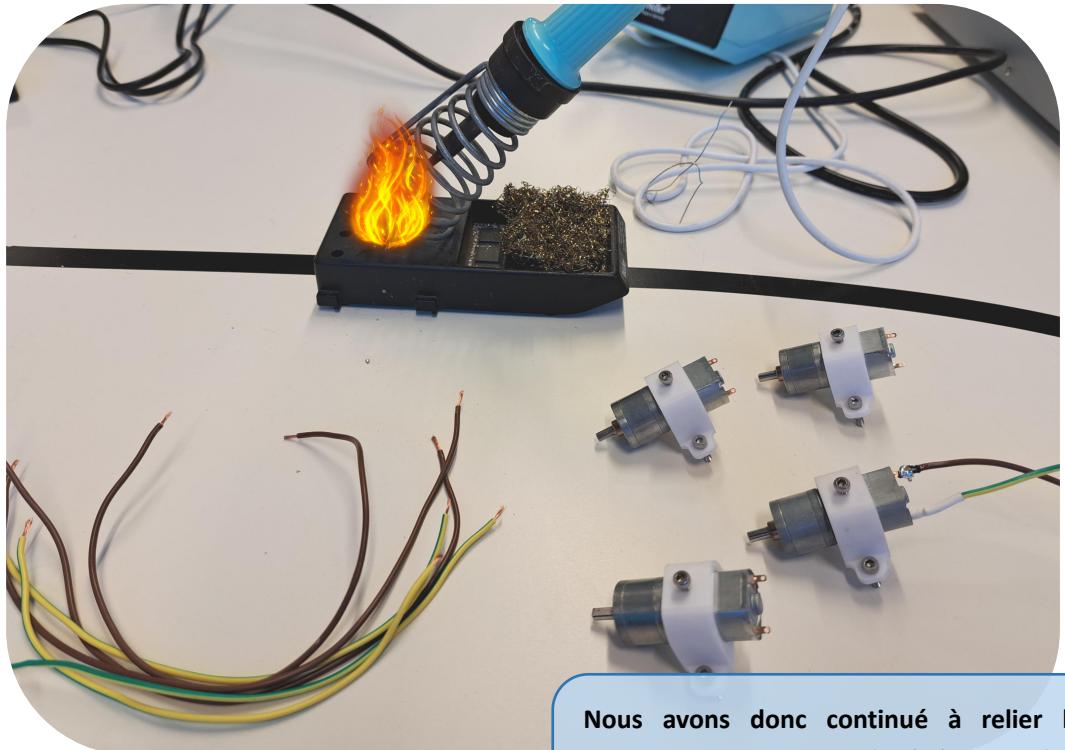
## RAPPORT DE SEANCE 4 :

Durant la **quatrième séance** nous avons réalisé la **structure principale** de la plate-forme. Pour cela nous avons utilisé un **générateur de boîte** ou nous avons du entrer les dimensions (300x150x50mm). Nous avons récupéré un fichier **SVG** puis nous l'avons converti en **DXF** afin de le **modifier** sur **OnShape** (*emplacements moteurs, capteurs ultrasons, trous divers*).

Ensuite, nous l'avons reconvertis en **SVG** afin de le [découper au laser](#).  
Nous avons finalement choisi du **bois** car c'est **moins cher** que le plexiglas et d'une **résistance équivalente**.



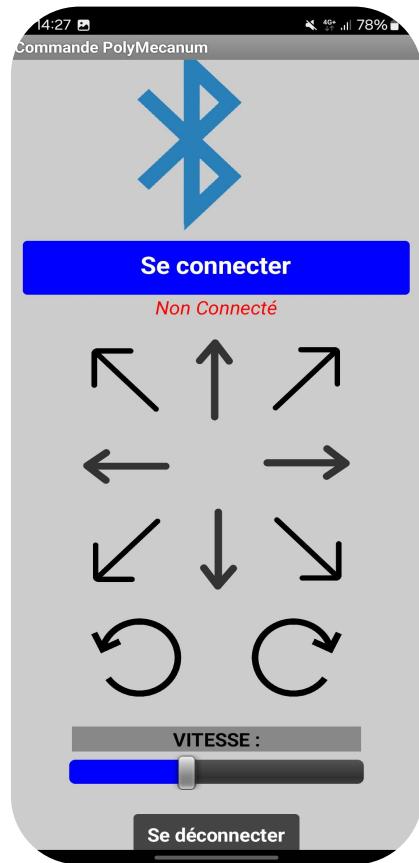
Enfin, nous avons acheté 4 moteurs CC de **12 V, 1.5 A, 4 N.m** de couple et **200 tr/min** sur Amazon. Les caractéristiques sont parfaites puisqu'il faut plus de **couple** que de vitesse et seulement **2 roues vont tourner** parfois.



Nous avons donc continué à relier les moteurs en **soudant les fils** à l'aide du **fer à souder** et d'une **gaine thermorétractable**.



Enfin, j'ai continué le développement de l'**application** qui servira à contrôler la plate-forme à distance en **Bluetooth**. Les différents boutons pour le déplacement sont faits avec des images et il y a aussi la **partie «Blocs Scratch»** qui sert à la **connexion au module Bluetooth** de la plate-forme.



```

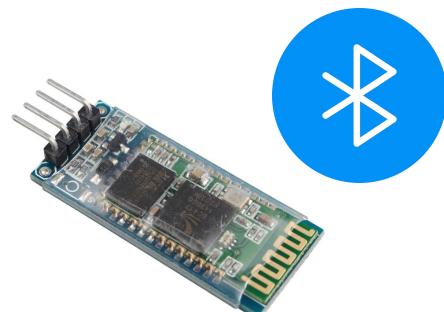
quand ListPicker1 .Avant prise
faire mettre ListPicker1 . Éléments à BluetoothClient1 . Adresses et noms

quand ListPicker1 .Après prise
faire mettre ListPicker1 . Activé à appeler BluetoothClient1 .Se connecter
adresse ListPicker1 . Sélection

quand Clock1 .Chronomètre
faire ⚡ si BluetoothClient1 . Est connecté
alors mettre info_connec . Couleur texte à vert
mettre info_connec . Texte à " Connecté "
mettre Bluetooth . Image à Bluetooth.png
sinon mettre info_connec . Couleur texte à rouge
mettre info_connec . Texte à " Non Connecté "
mettre Bluetooth . Image à NoBluetooth.png

quand BP_deconnect .Clic
faire appeler BluetoothClient1 .Déconnecter

```



Ici, lorsque le **bouton avancer** est **enfoncé**, l'application envoie le **caractère 'a'** au **module Bluetooth**.

```

quand Avancer .Enfoncé
faire appeler BluetoothClient1 .Envoyer texte
texte " a "

```

