

Weekly Report n°12 :Déroulement séance :

- Conception + impression.
- Réflexion sur un nouveau moyen de commande électronique.

En début de séance nous avons imprimé la pièce conçue à la séance précédente, destinée à être un support pour des rails dans le boîtier électronique.

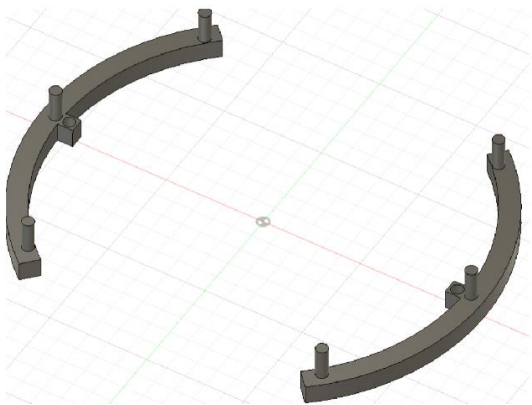
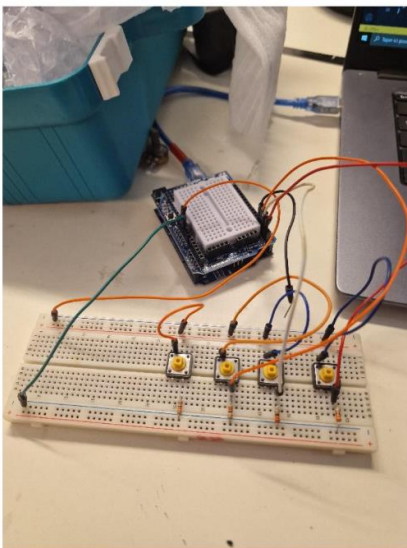


Figure 1 : Conception Pièce.

En voulant par la suite avancer le code, nous nous sommes rendu compte que l'utilisation de la carte Arduino Esplora n'était pas optimale pour notre projet. En effet cette dernière ne comprend que 4 ports output, or il nous en faudrait 6. Nous avons donc fait le choix de débiter la création de notre manette, à l'aide d'une breadboard, de boutons poussoirs et de fils de connexion.



```
float tension=0;
const int bouton1= 1;
const int bouton2= 2;
const int bouton3= 3;
const int bouton4= 4;
int val = 0;
int val2 = 0;
int val3 = 0;
int val4 = 0;

void setup(){
  Serial.begin(9600);
  pinMode(bouton1, INPUT);
  pinMode(bouton2, INPUT);
  pinMode(bouton3, INPUT);
  pinMode(bouton4, INPUT);
}

void loop(){
  val=digitalRead(bouton1);
  val2=digitalRead(bouton2);
  val3=digitalRead(bouton3);
  val4=digitalRead(bouton4);
  Serial.println(val);
  Serial.print("");
  Serial.println(val2);
  Serial.print("");
  Serial.println(val3);
  Serial.print("");
  Serial.println(val4);
}
```

Figure 2 : conception + code manette.