

Sommaire

- Motivations, objectifs
- Matériel et son utilisation
- Fonctionnalités et schéma
- Diagramme de Gantt
- Conclusions, perspectives



Motivations & objectifs

Motivations:

Projet correspondant à nos personnalités et en rapport avec nos centres d'intérêt, par exemple, <u>la musique</u>

Créer un objet divertissant et ludique et dynamique qui donne envie d'être essayé par tous.

Objectifs:

Créer de la musique de façon originale

Créer un instrument tactile avec la méthode du *Capacitive sensing*







Arduino MEGA 2560



2 haut-parleurs



3 boutons

Amplificateur audio



16 capsules



Serial MP3 Player



Ecran OLED

Alimentation 5V



Serial MP3 Player

Fonctions:

- 2 modes d'utilisation :
 - Mode instrument
 - Mode guidé

Fonctions et schéma

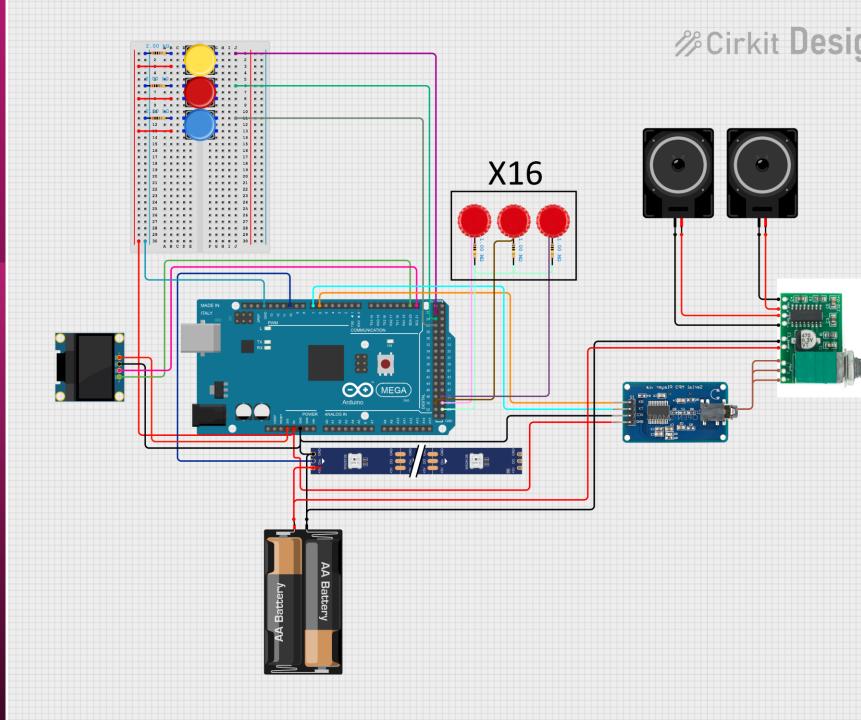


Diagramme de Gantt

	15 déc (séance 1)	22 déc (séance 2)	12 jan (séance 3)	19 jan (séance 4)	25 jan (séance 5)	08 fev (séance 6)	15 fev (séance 7)	22 fev (séance 8)	Semaine 12	Semaine 13
Recherches préliminaires										
0										
Capacitive sensing										
Soudure des capsules et des câbles										
M. Izle et I. I. e e										
Modélisation de la structure										
Assemblage de la structure et peinture										
Restitution du son										
Ajout des LED										
At										
Ajout de l'écran et des boutons										
Programmation										
	Clarisse	Amy								

Conclusions et perspectives

Axes d'amélioration :

- Qualité du son
- Compléter le mode guidé
- Plus grand écran
- Ajouter une batterie

