

## RAPPORT DE SEANCE :

Séance n°1 - 15 décembre 2023

La séance d'aujourd'hui consistait principalement à effectuer des recherches (afin de déterminer tout ce qu'on allait devoir faire dans les séances qui suivent ainsi que les composants à utiliser) et à travailler sur le design de notre projet ( voir l'image ci-dessous ).

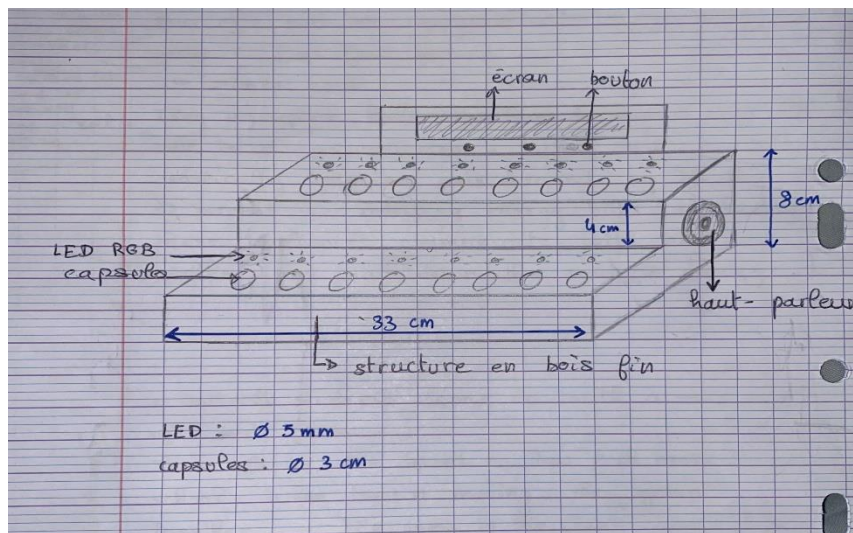


Image 1 : schéma du projet

Nous nous sommes d'abord penchées sur la question des touches. Nous avons décidé de choisir un objet fait d'un matériau conducteur pour remplacer les touches, dans notre cas, des capsules de bouteille en fer blanc. De cette façon, l'utilisateur n'aura qu'à touché une capsule pour émettre un son. Nous avons simplement besoin pour cela de 16 capsules, 16 résistances ( comprises entre 1M $\Omega$  et 4.7 M $\Omega$  ), de câbles et d'un composant nous permettant de resituer du son. Ne voulant pas utiliser de buzzer, nous allons utiliser deux haut-parleurs mais il reste encore qu'à déterminer comment le son sera générer ( suite au conseil notre



Image 2 : exemple de touch-sensors dont on s'est s'inspiré

professeur, nous avons pris contact avec une ancienne PeiP2 ayant un fait un projet similaire pour aborder cette question avec elle d'ici la prochaine séance ).

Concernant les autres composants, nous allons également avoir besoin de :

- Un écran : qui permettra d'afficher du texte pour que l'utilisateur choisisse le mode d'utilisation
- 3 boutons poussoirs : afin de sélection le mode de jeu puis la musique ou l'instrument
- 16 LED RGD : pour le mode d'utilisation « guidé », la LED indiquera la note à jouer afin de reconstituer une musique

qui seront eux ajoutés au montage lors de prochaines séances.