

Programme de l'application mobile :

Visualisation de l'application :



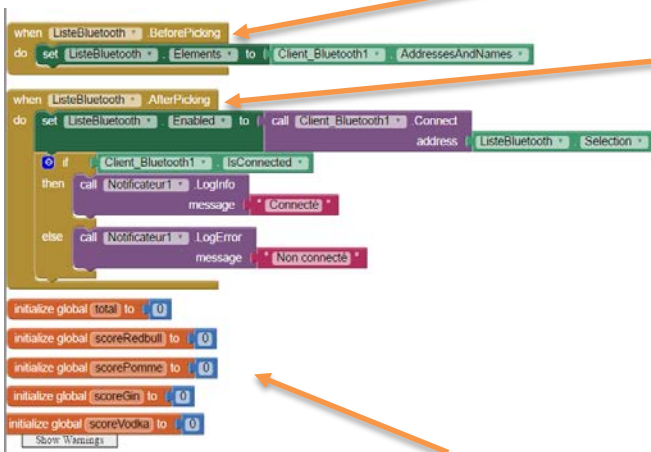
Bouton de connexion / déconnexion

Boutons doseurs

Bouton d'envoi

Code de l'application :

Liste des connexions Bluetooth



Connexion

Déconnexion



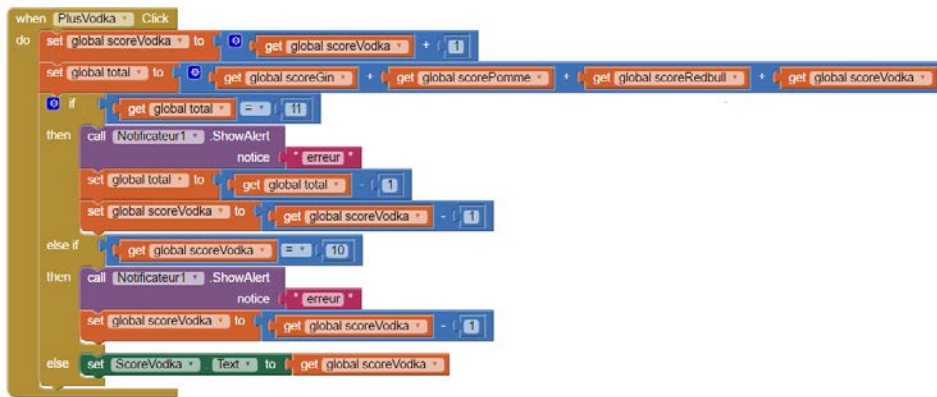
Déclaration des variables

On commence par lister les différents appareils Bluetooth disponibles.

On se connecte à celui que l'on veut, en l'occurrence, la machine à cocktails. Le programme nous indique si la connexion est un succès ou pas.

Le programme initialise ensuite les différentes variables pour calculer le dosage.

Codage du bouton plus pour un liquide (x4) :



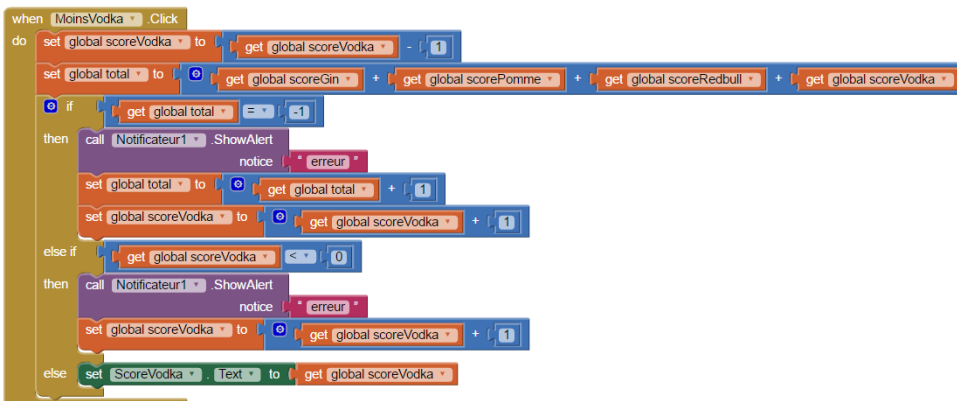
Quand le bouton est activé, on augmente la valeur et la valeur totale de 1.

Si la valeur totale dépasse 10, on signale une erreur et on reste aux valeurs précédentes.

Si la valeur du liquide dépasse 9, on signale une erreur et on reste à la valeur précédente. En effet, on veut éviter d'envoyer deux caractères sur une seule vanne (ex : « 10 » est composé de deux caractères).

Sinon, on affiche la valeur.

Codage du bouton moins pour un liquide (x4) :

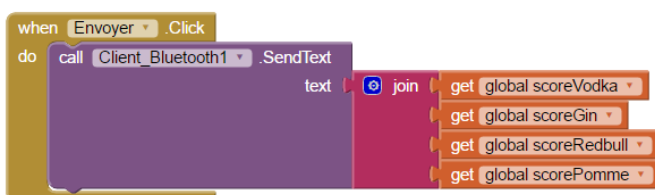


Le principe est le même que précédemment, on baisse la valeur de 1 et on recalcule la valeur globale.

Si la totalité des doses est inférieure à 0, on signale l'erreur et on reste à 0.

Si la dose de liquide est inférieure à 0, on signale l'erreur et on reste à 0.

Sinon, on affiche la valeur.



Lorsque le bouton est activé, on envoie toutes les doses à la suite. L'Arduino reçoit donc 4 caractères dans l'ordre associés aux 4 vannes.