

## Compte rendu 10/01/24

Lors de cette séance on se propose de

Faire des boutons customisés.

- Imprimer les boutons
- Réfléchir à la disposition de l'Arduino dans la manette. Car une fois démontée on se rend compte que les mesures de hauteur ne sont pas suffisantes pour mettre la carte dans la manette sans effectuer d'agrandissement.
- Réaliser le support de l'écran

Au cours de cette séance j'ai :

- récupéré les boutons customisés, cependant le socle a la base étant petit et fragile, il s'est rapidement cassé, d'autant plus que la mesure de la hauteur du bouton était trop grande de 5mm à cause d'une incertitude sur la mesure de la hauteur du bouton. De fait on se rabattra sur les boutons par défauts mais en essayant plus tard d'ajuster ces boutons.
- Effectué la récupération d'un nouveau bouton pour tester l'allumage de l'écran
- Eu un problème de connexion et d'alimentation sur l'ordinateur.
- Mesuré les dimensions de l'écran pour la création de son support sur onshape

Bonus : fin du code pour initialiser le Bluetooth (allumage de LED à distance)

État de l'avancée :

- communication Bluetooth fonctionnelle bientôt avec l'écran
- écran fonctionnel, support en phase de réalisation
- Concept de la manette Arduino abouti sur le point de vue théorique
- idée des jeux à incorporer => (Pseudo MarioBros et Space Invader)

Dans les séances aux vues de l'avancée du projet les prochains objectifs sont :

- rajouter 1 bouton et un joystick
- commencer les branchements finaux de la manette + imprimer le support.

-choix des jeux à réaliser et affichage graphique et programme des nouveaux jeux.

Pour la prochaine séance on aura pour objectif de :

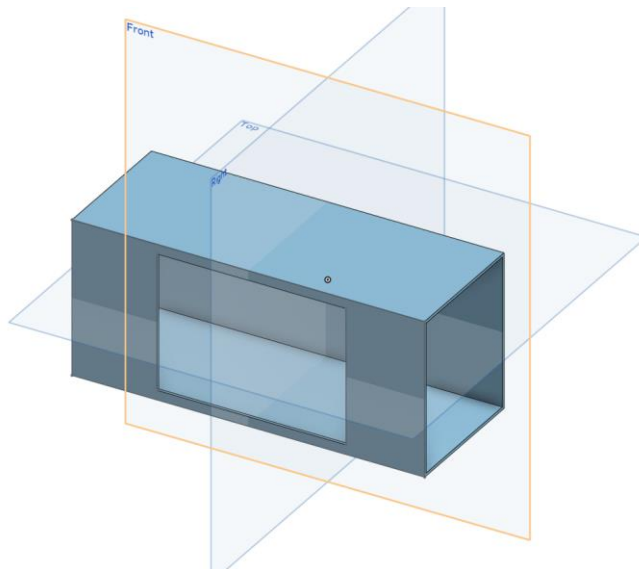
-réaliser un programme pour interagir avec l'écran avec le module Bluetooth.

-terminer le support de l'écran.

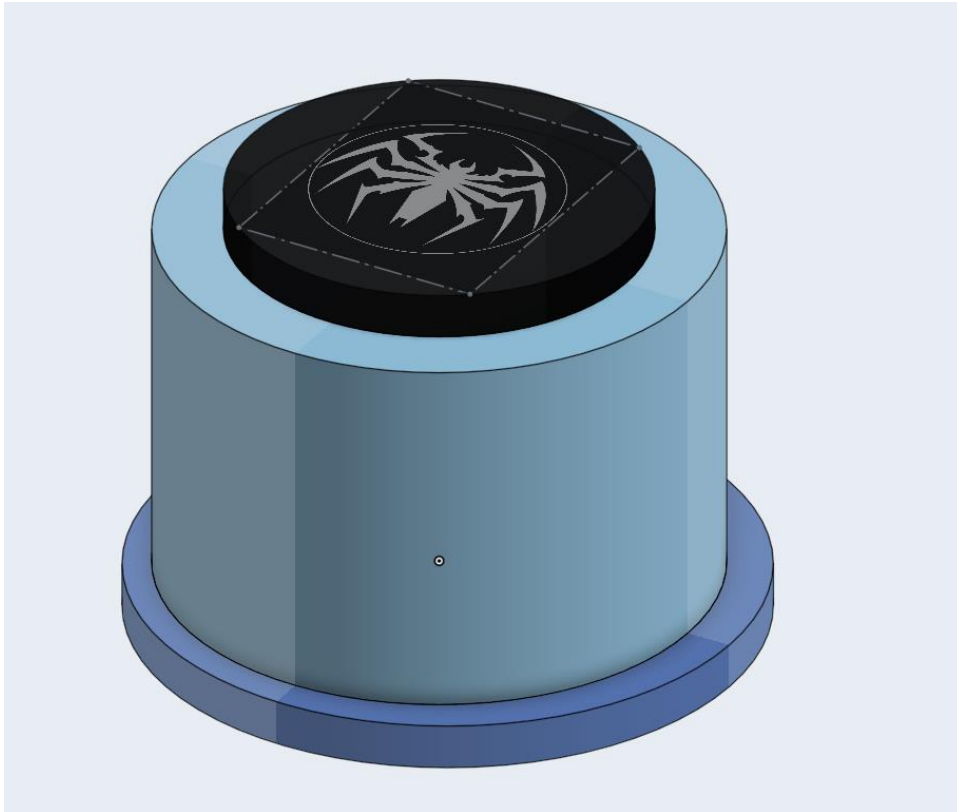
```
1 #include <SoftwareSerial.h>
2
3 SoftwareSerial mySerial(8, 9);
4 int led = 13;
5
6 void setup() {
7   Serial.begin(9600);
8   pinMode(led, OUTPUT);
9 }
10
11 void loop() {
12   if (Serial.available()) {
13     char val = Serial.read();
14     Serial.println("Rec'd: " + val);
15     if (val == '1') {
16       digitalWrite(led, HIGH);
17     } else if (val == '0') {
18       digitalWrite(led, LOW);
19     }
20   }
21 }
22
23 if (Serial.available()) {
24   char val = Serial.read();
25   Serial.println("Rec'd: " + val);
26   if (val == '1') {
27     digitalWrite(led, HIGH);
28   } else if (val == '0') {
29     digitalWrite(led, LOW);
30   }
31 }
32
33 // Example: toggle LED on receiving '1' from PC
34 if (val == '1') {
35   digitalWrite(led, HIGH);
36 }
37
38 if (val == '0') {
39   digitalWrite(led, LOW);
40 }
41
42 }
```

```
1 #include <SoftwareSerial.h>
2
3 SoftwareSerial mySerial(8, 9);
4 int led = 13;
5
6 void setup() {
7   Serial.begin(9600);
8   pinMode(led, OUTPUT);
9 }
10
11 void loop() {
12   if (Serial.available()) {
13     char val = Serial.read();
14     Serial.println("Rec'd: " + val);
15     if (val == '1') {
16       digitalWrite(led, HIGH);
17     } else if (val == '0') {
18       digitalWrite(led, LOW);
19     }
20   }
21 }
22
23 if (Serial.available()) {
24   char val = Serial.read();
25   Serial.println("Rec'd: " + val);
26   if (val == '1') {
27     digitalWrite(led, HIGH);
28   } else if (val == '0') {
29     digitalWrite(led, LOW);
30   }
31 }
32
33 // Example: toggle LED on receiving '1' from PC
34 if (val == '1') {
35   digitalWrite(led, HIGH);
36 }
37
38 if (val == '0') {
39   digitalWrite(led, LOW);
40 }
41
42 }
```

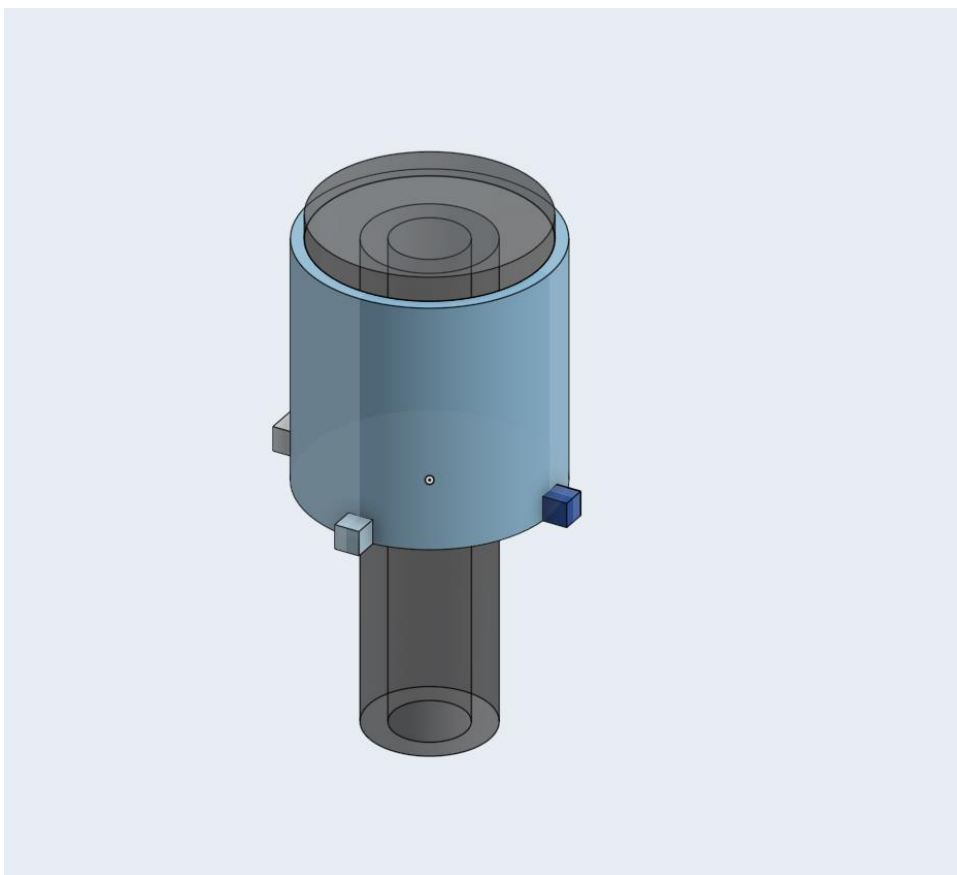
Code des deux cartes pour le module bluetooth



Support de l'écran



Bouton central



Bouton secondaire

vidéo bouton en bluetooth

