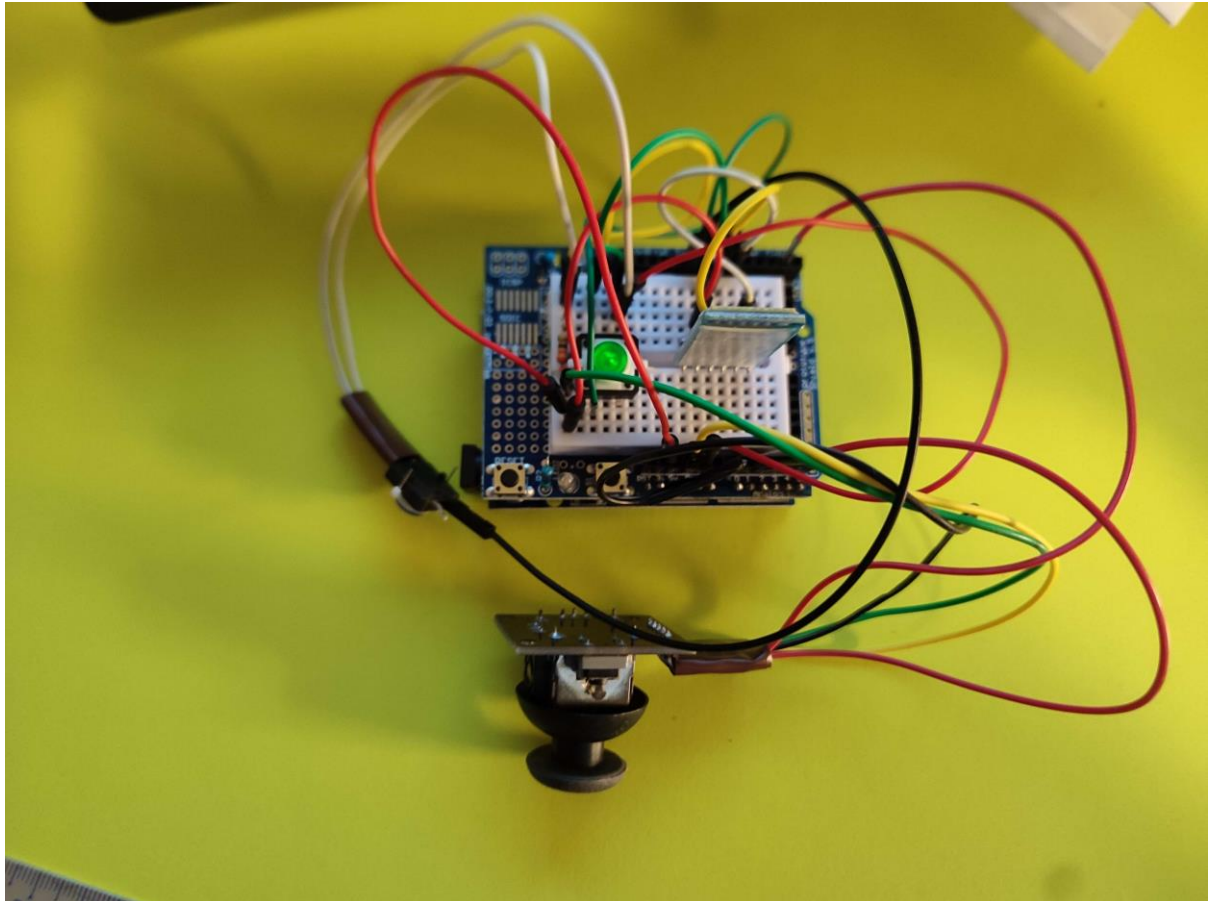


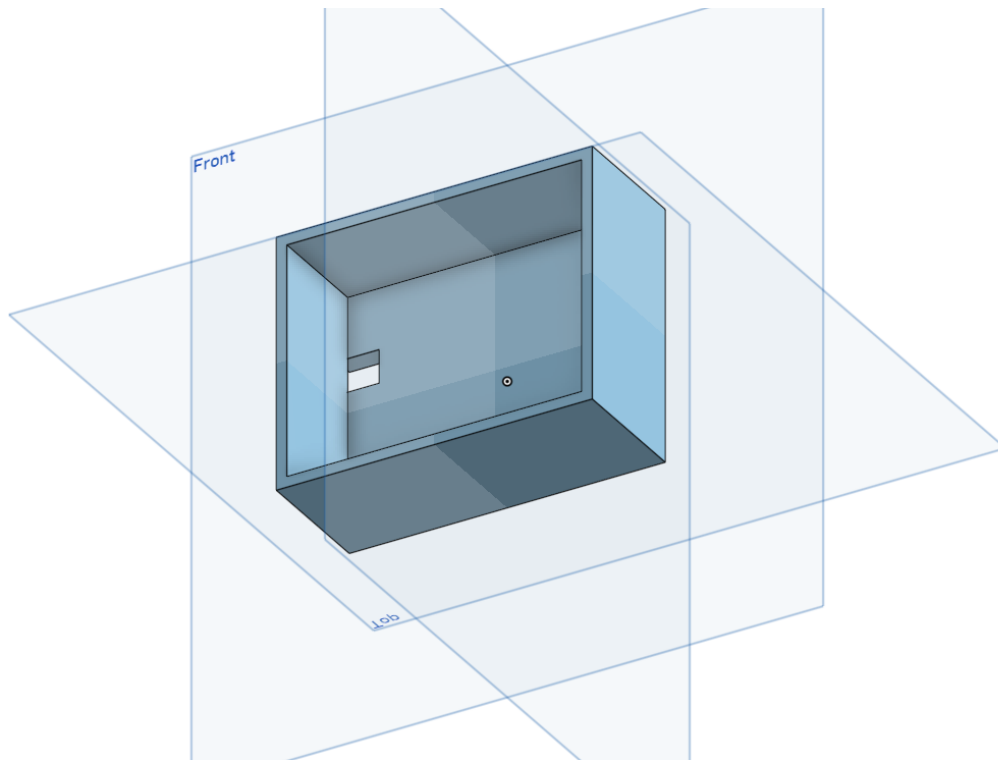
Rapport de seance-17/01/24

Lors de cette séance, je me suis fixé pour objectif d'obtenir un design satisfaisant pour le support de l'écran et d'avancer sur les branchements des boutons de la manette avec un joystick et un bouton supplémentaire

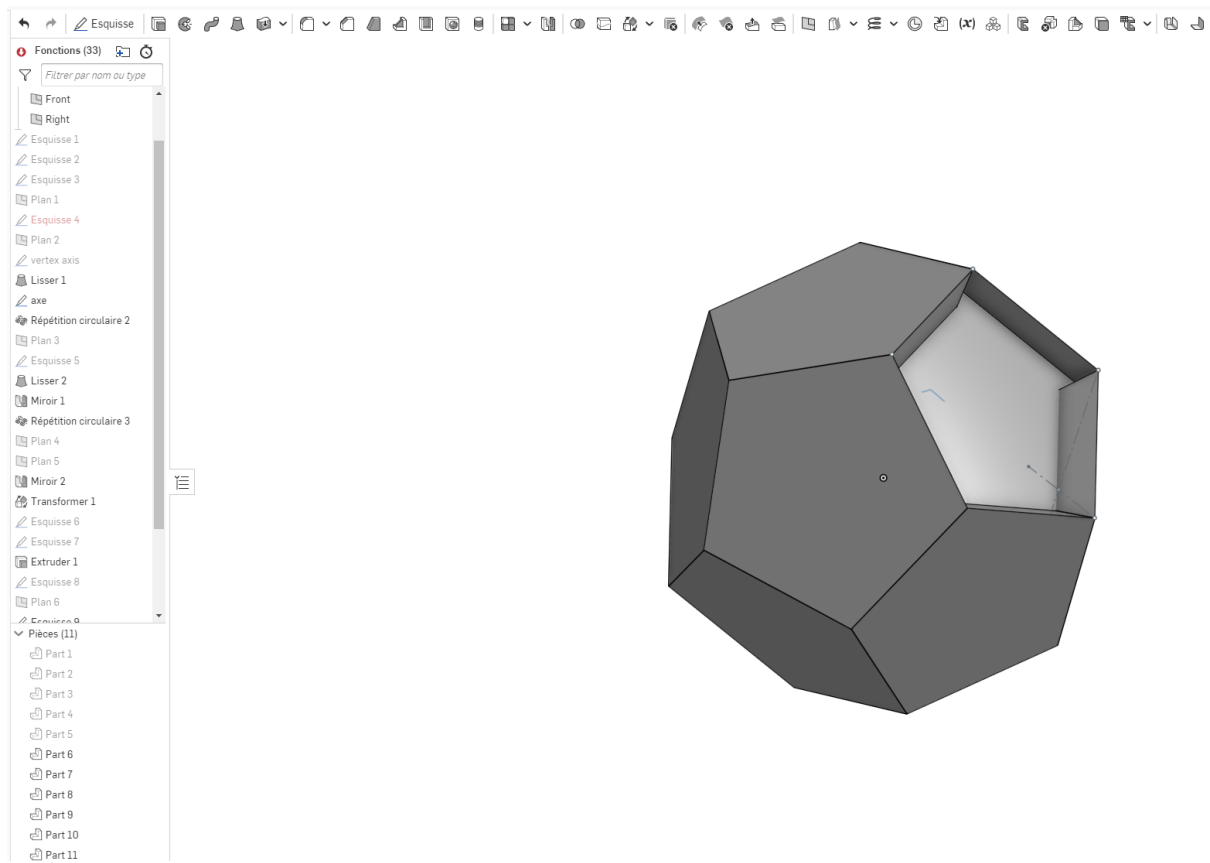
- Branchements du joystick et d'un bouton à mettre dans la manette



- Élaboration d'un support pour la carte Arduino reliée à la manette



- Design du support de l'écran :



- Programme du joystick pour reconnaitre les positions

```
1 //Broche de la carte Arduino
2 const int SW_pin = 2; // Pin digital pour indiquer la position du bouton poussoir
3 const int X_pin = 0; // Pin analogique pour l'axe X
4 const int Y_pin = 1; // Pin analogique pour l'axe Y
5
6 void setup() {
7     pinMode(SW_pin, INPUT); // Configure SW comme une entrée
8     digitalWrite(SW_pin, HIGH); // Met de la tension dans SW pour dire au joystick que
9     Serial.begin(38400); // Configure le moniteur série
10 }
11
12 void loop() {
13
14     if(analogRead(X_pin) >= 400 && analogRead(Y_pin) > 512){
15         Serial.println("haut");
16     }
17     if(analogRead(X_pin) >= 412 && analogRead(Y_pin) <= 100){
18         Serial.println("bas");
19     }
20     if(analogRead(X_pin) >= 800 && analogRead(Y_pin) <= 512){
21         Serial.println("gauche");
22     }
23     if(analogRead(X_pin) < 212 && analogRead(Y_pin) >= 512){
24         Serial.println("droite");
25     }
26 }
27 delay(100); // // Une petite pause pour ne pas surcharger le moniteur série
28 }
```

Après incorporation au programme maître et test, le joystick permet maintenant aussi d'envoyer des informations Bluetooth. A la prochaine séance je me focaliserai donc sur le câblage des composants dans la manette et sur l'impression 3D ou bien la construction pvc du support de l'écran.