

## **Rapport de la séance 10/01 (Patrick BIZOT)**

Le but de cette séance était d'établir la communication entre la manette et l'écran à l'aide des émetteurs/capteurs Bluetooth.

Pour cette séance, comme pour la précédente séance, je me suis fixé des objectifs simples et surtout que je sais réalisables (en une séance) :

- Mettre en commun avec mon collègue, Léonard LUCENAY, notre travail individuel.
- Réaliser un script permettant de tester la communication entre la manette et l'écran.
- Réaliser le menu de la console et permettre de s'y mouvoir avec la manette.

Néanmoins, contrairement à la séance précédente, je n'ai pas pu réaliser tous ces objectifs. En effet, suite à un dysfonctionnement de mon ordinateur, il ne c'était pas éteint chez moi et ces donc décharger. Je ne m'en suis rendu compte qu'une fois le cour commencé.

(Mon collègue rencontra un souci avec son driver Arduino. N'ayant plus de forfait internet, il n'a pas pu le réparer en cours. De ce fait, nous n'avons pas pu utilisé son ordinateur non plus.)

Bien heureusement, une âme charitable, Mathieu CUVELIER, me prêta pendant un court temps son chargeur. Ainsi j'ai été capable de réaliser une partie des objectifs que je m'étais fixés même si mon ordinateur s'est très rapidement re-déchargé (en 1h environ).

J'ai donc pu :

- Mettre en commun nos travaux individuels pour le projet.
- Réaliser un script permettant de tester la communication entre la manette et l'écran.

Néanmoins, je n'ai pas pu :

- Tester la communication entre la manette et l'écran
- Réaliser le menu de la console et permettre de s'y mouvoir avec la manette.

De plus nous avons changé nos plans afin de pouvoir faire des choses malgré tout nos soucis.

Ainsi, après avoir changé nos plans, nous avons :

- Réalisé l'inventaire des composants dont nous aurons besoin pour la suite.
- Choisi les jeux que nous réaliserons pour notre console.
- Imprimé en 3D, avec l'aide du FabLab, des boutons pour la console.

Pour la séance prochaine je me donne pour objectifs :

- Tester la communication avec la manette à l'aide du script déjà réalisé.
- Réaliser le menu d'accueil de la console.
- Sélectionner concrètement les futurs jeux présent dans la console.
- Commencer à programmer le 1<sup>er</sup> jeux (si on a le temps).

## Ressources :

- Programme pour tester la communication entre la manette et l'écran :

```
// UTFT library : (GLCD screen)
#include <UTFT.h>
#include <avr/pgmspace.h>
UTFT screen(SSD1289, 38, 39, 40, 41);

//SoftwareSerial library : (HC-06 bluetooth)
#include <SoftwareSerial.h>
#define b_RX 10
#define b_TX 11
SoftwareSerial hc06(b_RX, b_TX);

void setup() {
  // HC-06 setup :
  Serial.begin(38400);
  hc06.begin(38400);
  Serial.println("Enter AT Commands:");

  // LCD setup :
  screen.InitLCD(LANDSCAPE);
}

char b_message;

void loop() {
  //Looking for a message on HC-06 :
  if (hc06.available()) {
    b_message = hc06.read();

    //DEBUG :: Received message :
    Serial.print("Received from HC-05: ");
    Serial.println(b_message);

    //Computing message :
    switch (b_message) {
      case 'A' :
        screen.fillScr(245, 220, 160);
        break;
      case 'a' :
        screen.clrScr();
        break;
      default :
        Serial.print("Unknown message received: ");
        Serial.println(b_message);
    }
  }
}
```

(Le programme ci-dessus n'a pas pu être testé)