

Rapport de la séance 20/12 (Patrick BIZOT)

Le but de cette séance était donc d'enfin afficher quelque chose sur l'écran.
En effet, c'était déjà l'objectif de la séance dernière mais je m'étais surestimé.

Pour cette séance je m'étais fixé des objectifs plus simples et plus claires que ceux de la séance dernière. Les objectifs que je m'étais fixés sont :

- Me renseigner sur la librairie AdaFruit.
- Me renseigner également sur le shield associé à l'écran.
- Afficher une forme simple sur mon écran.

Contrairement à la séance précédente, j'ai pu réaliser tous les objectifs fixés.
Cependant, j'ai dû changer de librairie.

La séance c'est donc organisée de la manière suivante :

- Renseignement sur le shield associé à l'écran.

J'ai notamment dû utiliser le multimètre afin de comprendre la fonction de chaque PINs.

- Je me suis ensuite renseigné sur la librairie AdaFruit et j'ai compris que la librairie UTFT correspond mieux aux matériels dont je dispose.

- J'ai enfin réalisé un affichage sur l'écran LCD.

Comme vous pouvez le constater, dans cette séance j'ai pu mener à bien tous les objectifs que je m'étais donnés et j'ai même pu m'avancer dans le sens où je me suis déjà renseigné sur la bibliothèque UTFT.

Pour la séance prochaine, je me donne donc pour objectif :

- Réaliser l'écran d'accueil de notre console.

- Commencer la communication bluetooth avec la manette que prépare mon partenaire, Léonard.

- Commencer le code du 1^{er} jeu (si on a le temps).

Ressources :

- Premier affichage sur l'écran LCD ILI9341 :



- Bibliothèque UTFT : <http://rinkydinkelectronics.com/library.php?id=52>