

Rapport de séance du Mercredi 05/02/20

I. Ruban à led

Durant cette séance, je me suis principalement occupée du ruban à led qui sera placé sur le gilet des joueurs.

En effet, j'ai commencé par faire en sorte que le ruban s'allume dès lors que le laser touche le récepteur ldr. J'ai eu du mal les premières minutes à mettre cela en place car le récepteur affichait qu'il recevait une émission laser alors que ce n'était pas le cas. Par la suite, j'ai compris que ce n'était qu'une simple erreur de montage et j'ai donc pu passer à la suite.

L'objectif suivant a été de faire en sorte qu'on puisse choisir la couleur de son équipe en la rentrant sur le moniteur série. La difficulté a été de ne relever que le mot (donc la couleur) qui nous intéresse. Pour cela j'ai utilisé `Serial.readString()` et j'ai fais en sorte que le buffer se ré initialise après chaque couleur rentrée:

- dès qu'une couleur correcte était lue elle était remplacée par un string vide («»).
- si ce qui était lu par le buffet était différent de «» alors une erreur s'affichait et il nous était demandé de rentrer une autre couleur

Par la suite, une fois que j'ai réussi à faire fonctionné le choix de la couleur j'ai décidé de combiner les deux. Quand le laser touche la cible, le ruban doit s'allumer mais avec la couleur qui lui est rentré par le joueur au début de la partie.

Cette étape a été la plus compliqué pour moi et la plus longue durant la séance. Le problème était le suivant: au premier impact du laser sur le récepteur le ruban s'allumait avec la bonne couleur, cependant à partir du deuxième impact rien ne s'allumait. Pour que cela fonctionne, je devais re rentrer le nom de la couleur dans le moniteur, or ce n'était pas le but. Je voulais qu'une fois que la couleur était rentrée, le ruban s'allume de cette couleur, à chaque impact. Pour solutionner le problème, j'ai eu le droit aux conseils de Quentin Raimbaud qui m'a proposé d'initialiser deux variables différentes: joueur et couleur. La première (joueur) gardait en mémoire la couleur choisie et la seconde (couleur) correspondait en réalité à ce qui était écrit sur le buffer.

Grâce à ce conseil, j'ai pu débloqué ce problème et réussir à faire fonctionner le ruban comme je le souhaitais.

Pour la semaine prochaine, l'objectif serait de se rendre au fab lab pour pouvoir enfin imprimer notre pistolet 3D. En effet, durant les prochaines séances nous devons avancer sur le matériel, l'équipement général.