

MASTERMIND ARDUINO

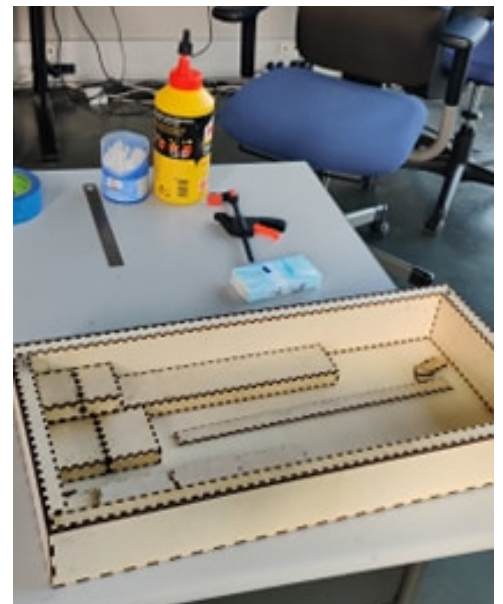
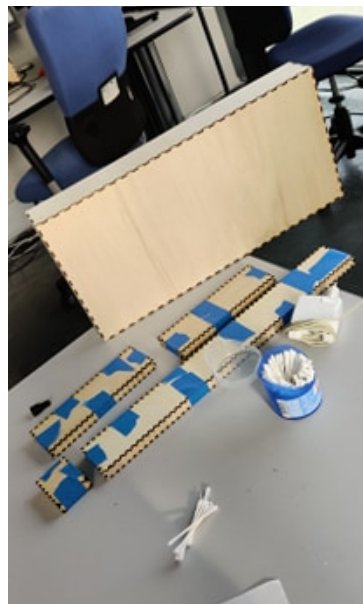
RAPPORT DE SÉANCE : Semaine du 2 mars

Objectif de la séance :

- Construction boîte en bois
- Finalisation application et bluetooth
- Mise en commun de tous les éléments

1) CONSTRUCTION BOÎTE EN BOIS

On s'est rendu l'après midi du 21 février au FabLab pour avancer dans la construction de notre boîte en bois,

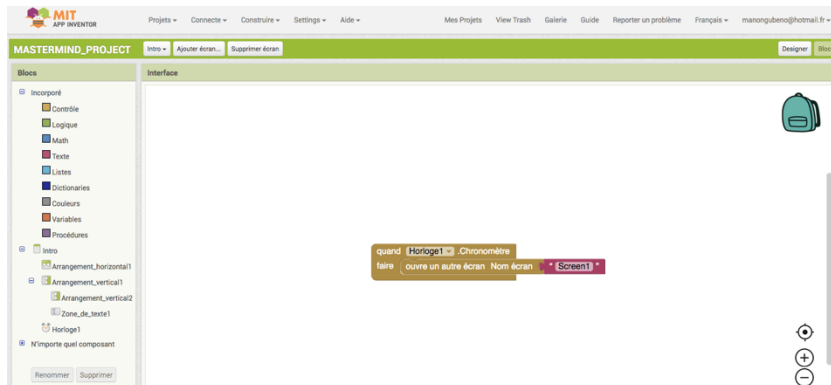
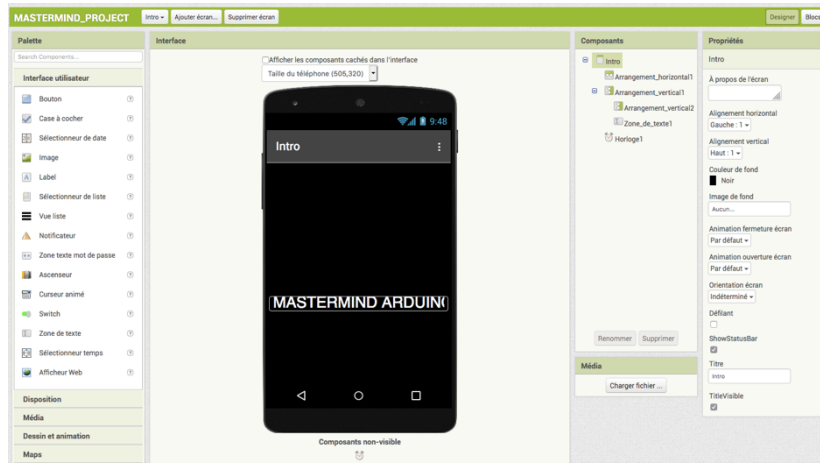


On a réalisé un maximum de boîtes nécessaires à la réalisation du projet mais il faudra reprendre un créneau (prévu le lundi 2 mars après midi) pour finir les découpes des dernières boîtes.

2) FINALISATION APPLICATION ET BLUETOOTH

Je termine le design de l'application bluetooth et le paramétrage de chaque composante,

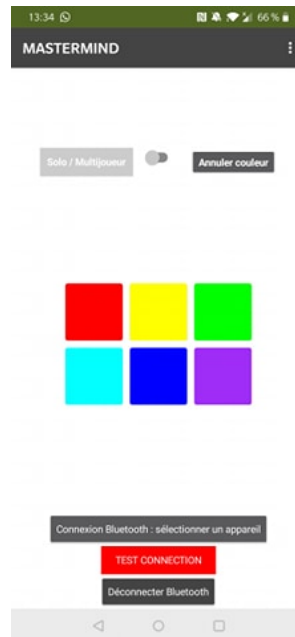
Mise en place d'un écran noir d'introduction qui apparaît à chaque lancement de l'application et paramétrage des informations envoyées à l'Arduino lorsqu'on clique sur tel ou tel bouton.



Rendu sur le téléphone lors du lancement de l'application :



Au bout de 500 millisecondes, l'écran devient l'écran principal :

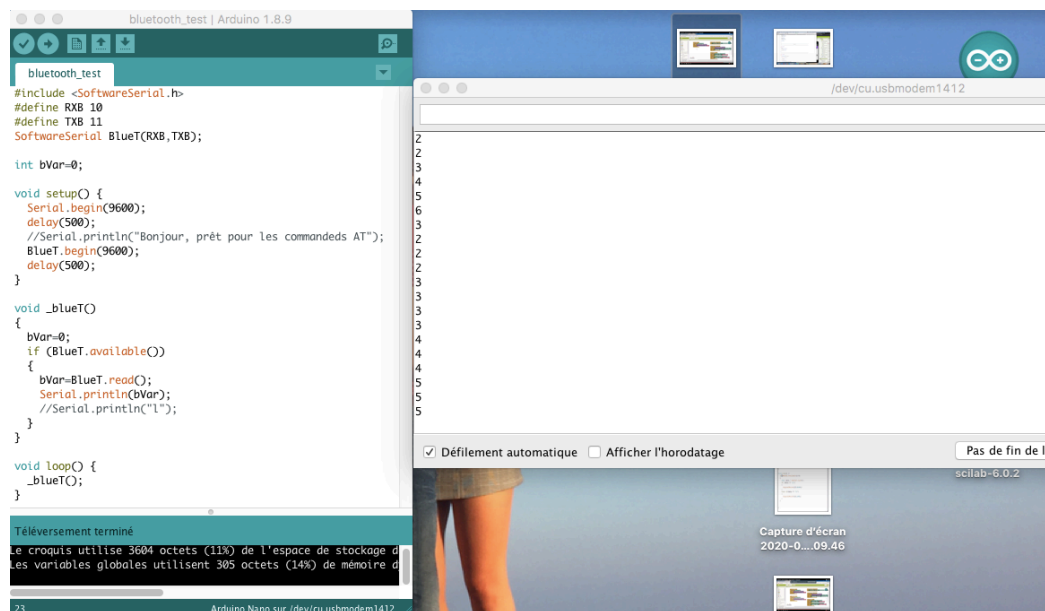


Point négatif : il faut se reconnecter au module bluetooth à chaque lancement de l'application, il faut essayer de trouver une alternative avant l'oral de fin de projet.

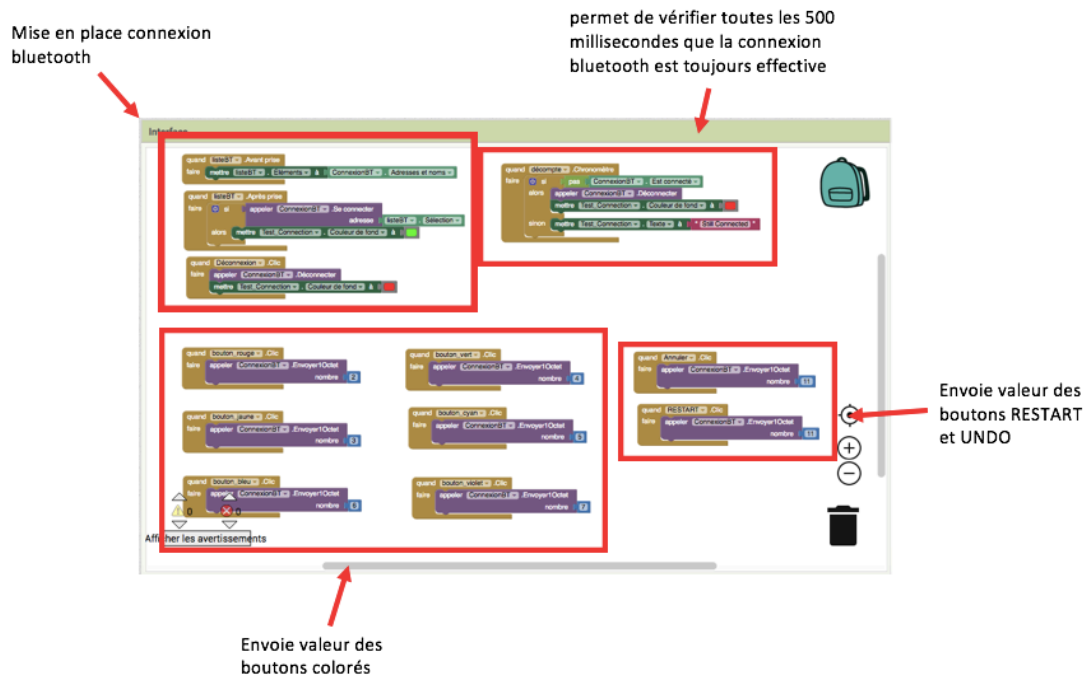
Objectif de la séance : trouver comment rendre indépendante l'application = avoir directement l'icône de l'application sur l'écran d'accueil de notre téléphone, plutôt que d'avoir à passer (comme précédemment) par l'application MIT App Inventor.

Pour cela on regarde des tutos Youtube

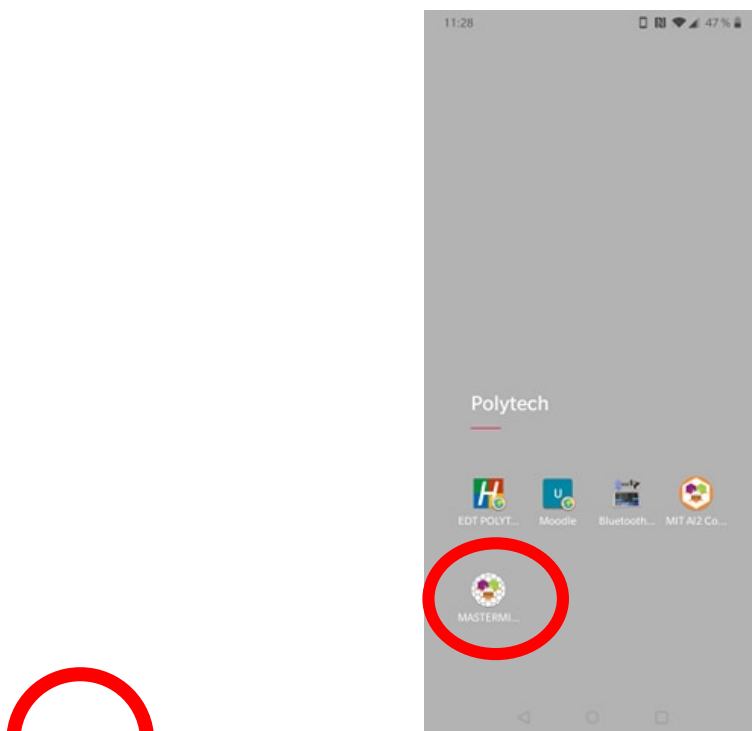
On paramètre ensuite tous les boutons de l'application, lorsqu'on appuie sur un bouton de couleur, la carte Arduino reçoit par le module bluetooth la valeur associée à la couleur : (si je presse le bouton rouge, je vois apparaître dans mon moniteur série le chiffre 2)



On rajoute à l'application la possibilité de Restart le jeu ou d'annuler la couleur, pour cela on rajoute des blocs dans la partie « paramétrage » du site MIT App Inventor :



On enregistre ensuite le résultat final pour « construire » notre application :



Et l'application est terminée !

