

MASTERMIND ARDUINO

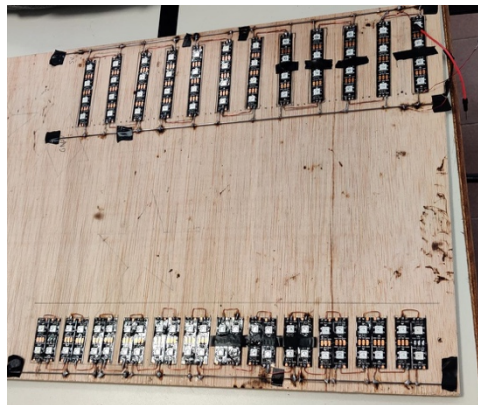
RAPPORT DE SÉANCE : Semaine de 10 février

Objectif de la séance :

- Finir soudure LEDS
- Interface Bluetooth
- Programmer Bluetooth

1) FINIR SOUDURE LEDS

On commence par terminer les soudures de toutes nos LEDs et vérifier le bon fonctionnement de chacune des LEDs après les soudures terminées.



2) INTERFACE BLUETOOTH

Une des fonctionnalités de notre projet est de pouvoir jouer en bluetooth avec notre téléphone (pour choisir la combinaison gagnante de couleur et jouer pour trouver la bonne combinaison).

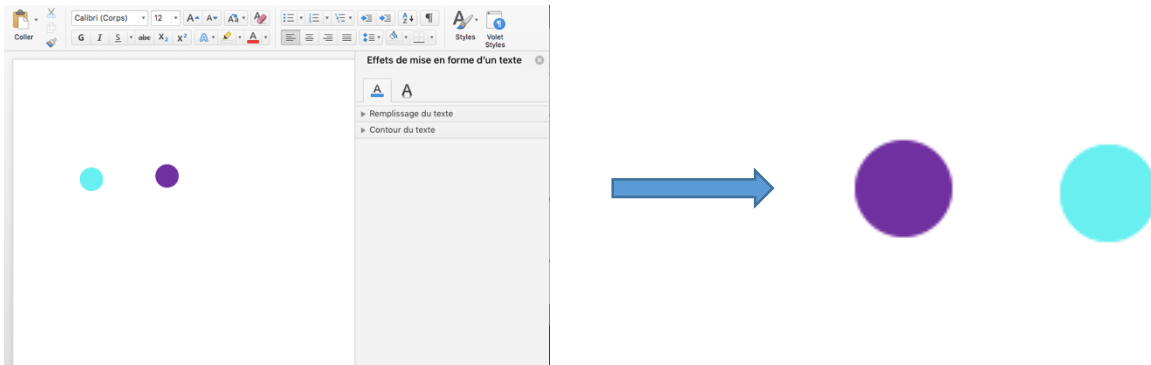
Pour se faire il faut d'abord créer une interface bluetooth reprenant les 6 boutons de couleurs nécessaire au jeu.

Le problème est que les couleurs des boutons dont on a besoin n'existe pas sur l'application de base :

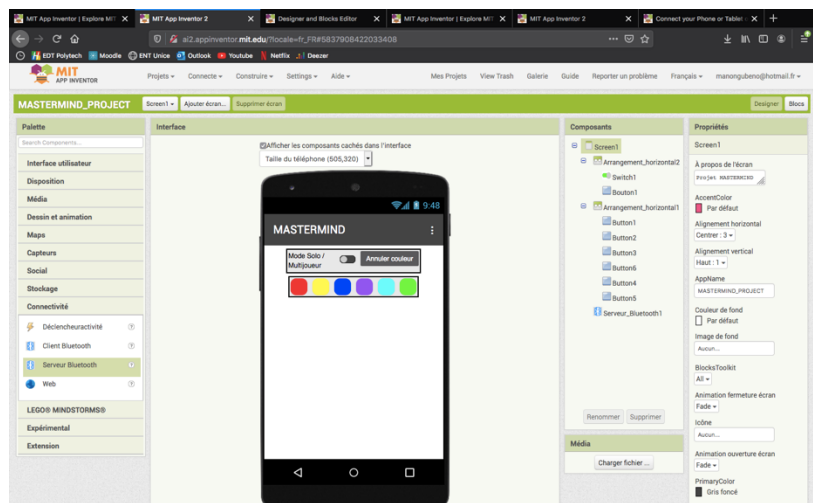
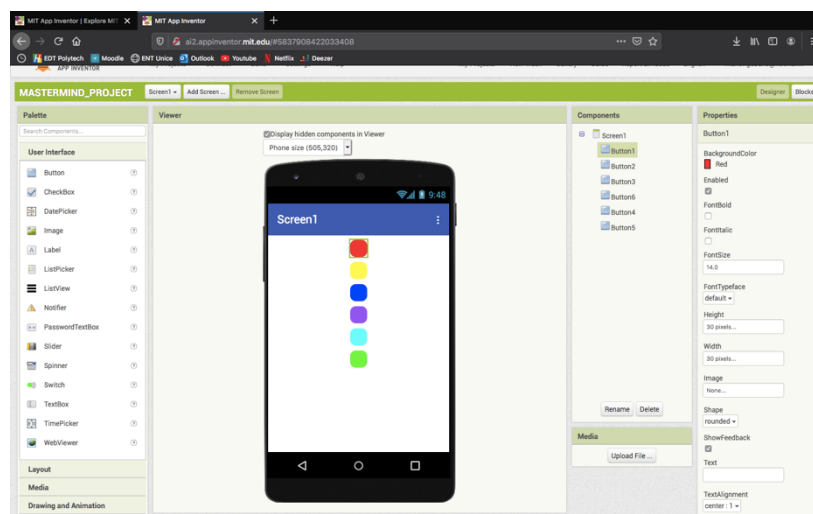


Les seuls boutons existants sont de couleurs : rouge, jaune, vert, bleu. Il nous manque donc les couleurs : turquoise et violet qu'il faut alors importer.

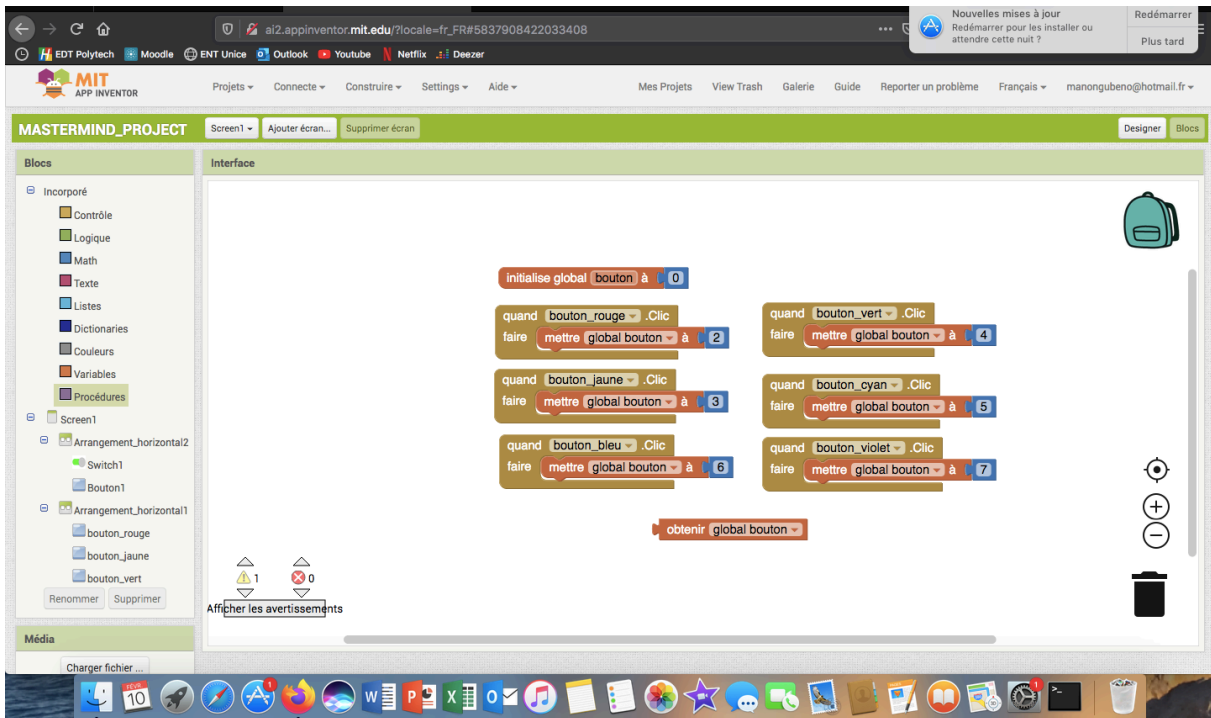
On commence par créer les boutons sur un logiciel de dessin que l'on doit placer dans la banque de données de l'application /storage/emulated/0/keuwlsoft pour l'utiliser



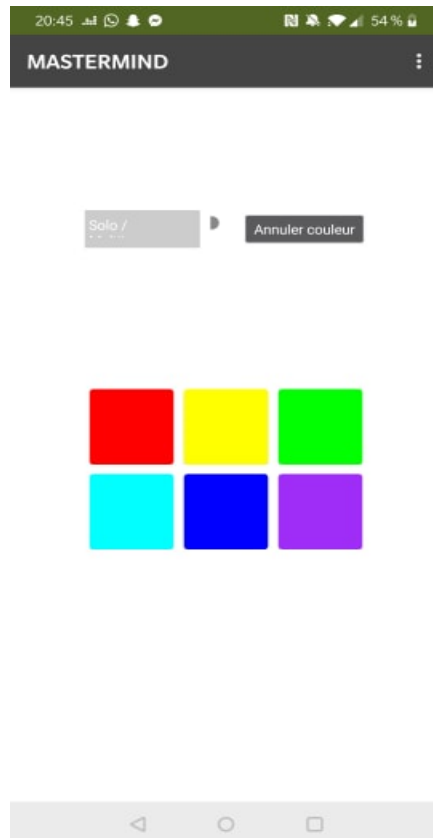
On décide finalement d'utiliser MIT App Inventor pour un rendu un peu plus professionnel et plus complet :



On doit paramétrer chacun des boutons colorés pour les relier à notre programme principal, pour se faire on utilise la fonctionnalité « Blocs » de MIT App Inventor :



On transfère ensuite le rendu final sur le téléphone pour pouvoir utiliser l'application en bluetooth via le téléphone : (rendu provisoire, les boutons en haut doivent être re-formatés)



Lors de la prochaine séance il faudra relier l'application à notre programme Arduino et finir l'esthétique de l'application