

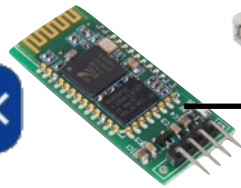
APP INVENTOR



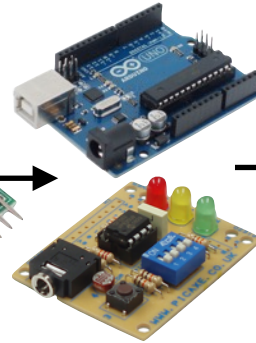
Application
Android



Communication
sans fil
bluetooth



Module
bluetooth



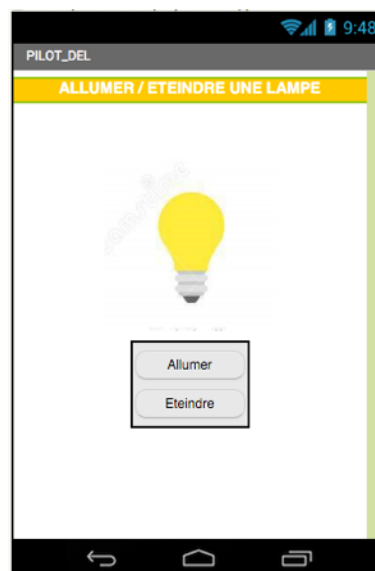
Interface
programmable
(Arduino ou Picaxe)



Dans cet exemple il s'agit, de piloter une del
depuis le smartphone (application Android)

1

Reprendre l'application Appli Lampe
vue précédemment et l'enregistrer
sous un nouveau nom de projet



Enregistrer sous - PILOT_DEL

Nouveau nom:

PILOT_DEL_Bluetooth

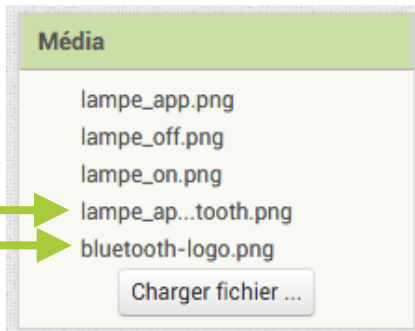
Annuler

OK

Ajouter les images que l'on va utiliser par la suite :
 Icône bluetooth et nouveau logo de l'application

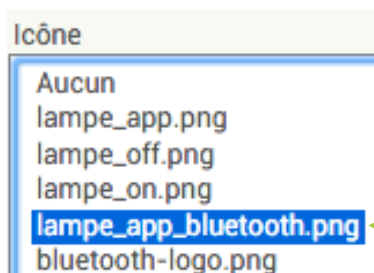


2



Changez les propriétés de l'application : Logo et nomme l'application

3



4

Ajoutez en dessous du bandeau une disposition horizontale qui intègre une image (pour le logo bluetooth), un sélectionneur de liste (pour le choix de la connexion au réseau bluetooth) et un bouton (pour dé-activer la connexion bluetooth)

Propriétés

Screen1

À propos de l'écran

Alignement horizontal
 Centrer ▾

Alignement vertical
 Haut ▾

AppName
 PILOT_DEL_Bluetooth

Couleur de fond
☐ Blanc

Image de fond
 Aucun...

Animation fermeture écran
 Par défaut ▾

Icône
 lampe_app_bluetooth.1

Animation ouverture écran
 Par défaut ▾

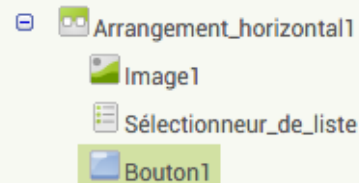
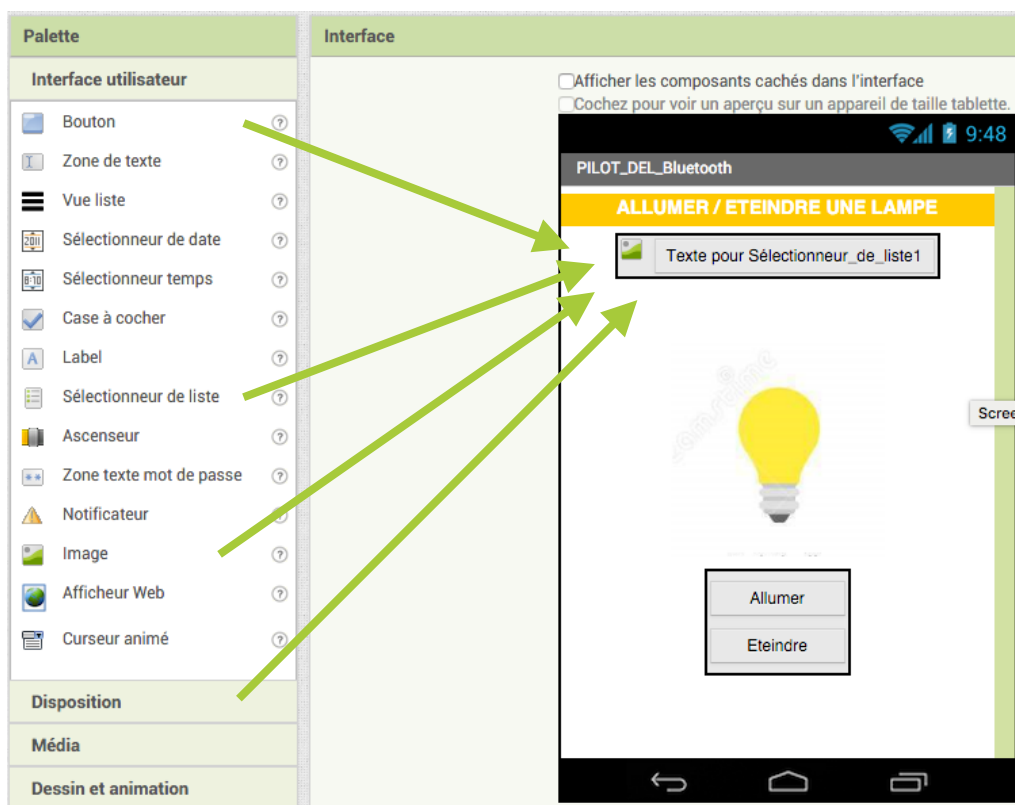
Orientation écran
 Indéterminé ▾

Défilant
☐

ShowStatusBar
☒

Sizing
 Fixed ▾

Titre
 PILOT_DEL_Bluetooth



Components

- Screen1
 - Titre
 - Arrangement_horizontal1
 - Bluetooth
 - BP_Connecte
 - BP_Deconnecte
 - LAMPE_ON
 - LAMPE_OFF
 - Arrangement_vertical1
 - BP_ON
 - BP_OFF

Renommer Supprimer

Pensez à renommer les composants pour une lecture plus facile

Image

- Aucun
- lampe_app.png
- lampe_off.png
- lampe_on.png
- lampe_app_bluetooth.png
- bluetooth-logo.png

Charger fichier ...

Annuler OK

Largeur

150 pixels...

Texte

Connecté

Texte

Déconnecté

Largeur

150 pixels...

Visible

☐

5

Modifiez les propriétés des 3 composants ajoutés en suivant les images ci-contre

Pourquoi ne pas mettre un simple bouton pour la connexion ? Car le « sélectionneur_de_liste » permet d'afficher toutes les connexions bluetooth disponibles

Il est normal que le bouton « Déconnecté » ne soit pas visible. Il sera visible uniquement quand la connexion en bluetooth sera activée

Palette

- Interface utilisateur
- Disposition
- Média
- Dessin et animation
- Capteurs
- Social
- Stockage
- Connectivité
 - Client Bluetooth
 - Serveur Bluetooth
 - Web
 - Déclencheuractivité
- LEGO® MINDSTORMS®

screen1

ALLUMER / ETEINDRE UNE LAMPE

Connecté

Allumer

Eteindre

Composants non-visible

Client_Bluetooth1

6

Il ne reste plus qu'à ajouter un service bluetooth (Client Bluetooth) à notre application

En glisser/déposer sur l'écran de simulation, il s'affiche automatique en bas

Côté programmation ... Quelques ajouts et modifications sont à réaliser pour communiquer via le bluetooth

Designer

Blocs

quand BP_Connecte .Avant prise
faire mettre BP_Connecte . Eléments à Client_Bluetooth1 . Adresses et noms



Quand BP_Connecte (le sélectionneur_de_liste) cliqué :
Afficher le nom des connexions disponibles en bluetooth

quand BP_Connecte .Après prise
faire mettre BP_Connecte . Activé à appeler Client_Bluetooth1 .Se connecter
adresse BP_Connecte . Sélection
mettre BP_Connecte . Visible à faux
mettre BP_Deconnecte . Visible à vrai



Quand BP_Connecte (le sélectionneur_de_liste) a été sélectionné :
Se connecter au bluetooth sélectionné
Ne plus afficher le bouton qui permet d'afficher cette liste de bluetooth : BP_Connecte
Afficher le bouton « se déconnecter » : BP_Deconnecte

quand BP_Deconnecte .Clic
faire appeler Client_Bluetooth1 .Déconnecter
mettre BP_Connecte . Visible à vrai
mettre BP_Deconnecte . Visible à faux



Quand BP_Deconnecte cliqué :
Se déconnecter du bluetooth
Afficher le bouton qui permet d'afficher cette liste des bluetooth disponibles : BP_Connecte
Ne plus afficher le bouton « se déconnecter » : BP_Deconnecte

quand BP_ON .Clic
faire mettre LAMPE_ON . Visible à vrai
mettre LAMPE_OFF . Visible à faux
appeler Client_Bluetooth1 .Envoyer1Octet
nombre 1



Quand BP_ON cliqué (allumer lampe) :
Le Client_Bluetooth envoie le nombre 1

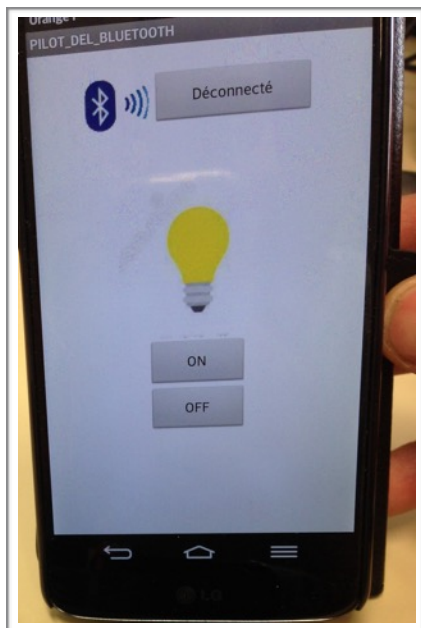
quand BP_OFF .Clic
faire mettre LAMPE_ON . Visible à faux
mettre LAMPE_OFF . Visible à vrai
appeler Client_Bluetooth1 .Envoyer1Octet
nombre 0



Quand BP_OFF cliqué (éteindre lampe) :
Le Client_Bluetooth envoie le nombre 0

L'application est terminée, vous pouvez la tester et l'installer sur la tablette ou smartphone Android

8



Construire ▾ Aide ▾ Mes Projets

App (Donnez le code QR pour fichier .apk)

App (enregistrer .apk sur mon ordinateur)

MaTereApplication Progress Bar

20%

Compiling part 1

Lien code à barre pour MaTereApplication



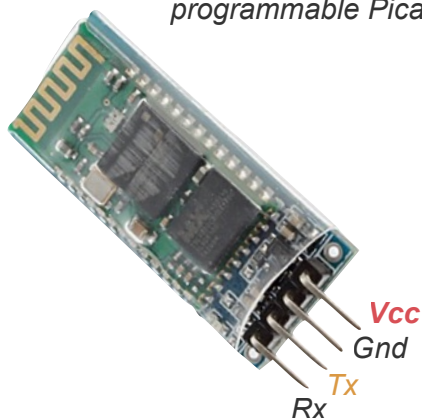
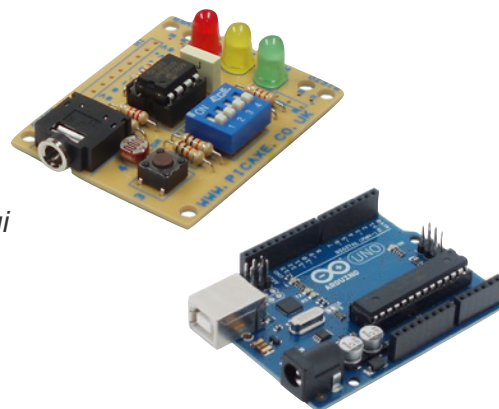
OK

Note: ce code à barre n'est valide que 2 heures. Regardez [la FAQ](#) pour voir des informations sur comment partager votre application avec les autres.



Il reste maintenant à réaliser un montage électronique qui permet de recevoir en bluetooth le 1 et 0 générés par l'application.

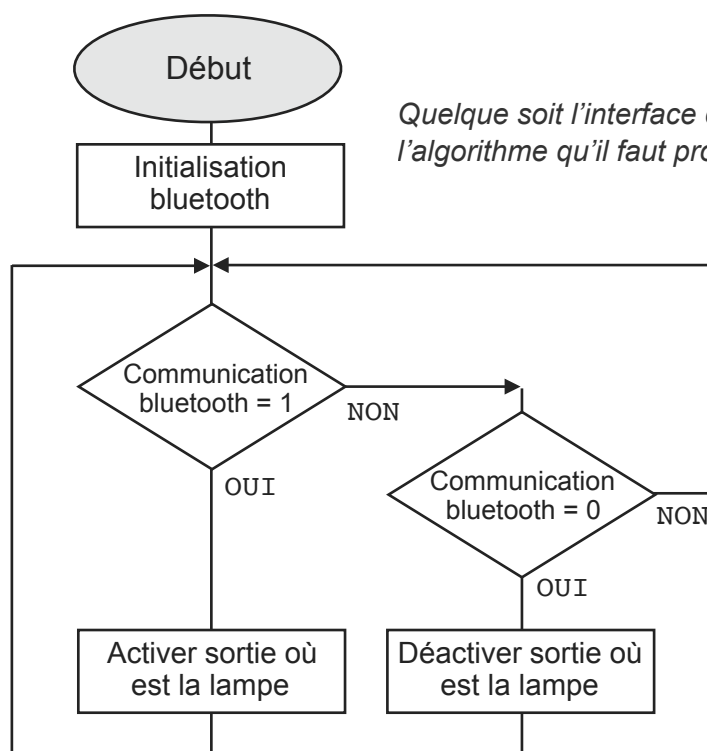
La solution la plus simple étant d'utiliser une interface programmable Picaxe ou Arduino ...



Vcc pour l'alimentation 3,3V ou 5V

Gnd pour l'alimentation : 0V

Tx et Rx pour la communication



Quelque soit l'interface choisie, voici l'algorithme qu'il faut programmer

Exemple avec un microcontrôleur Picaxe sous Blockly



Projets ▾

Édition ▾

Paramètres ▾

PICAXE ▾

Mode:

Blocks

Code

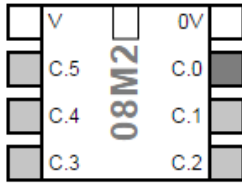
Simulateur

Blocks

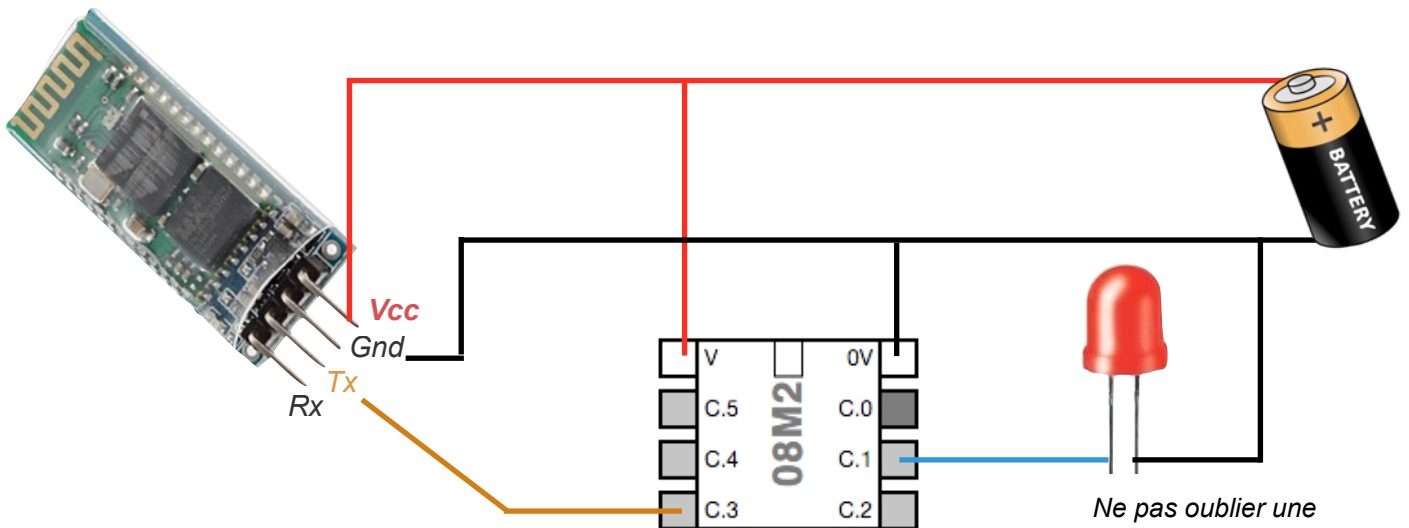
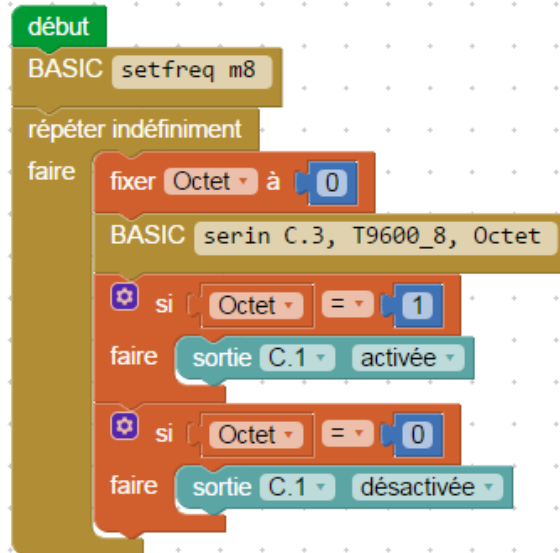
PICAXE BASIC

Javascript

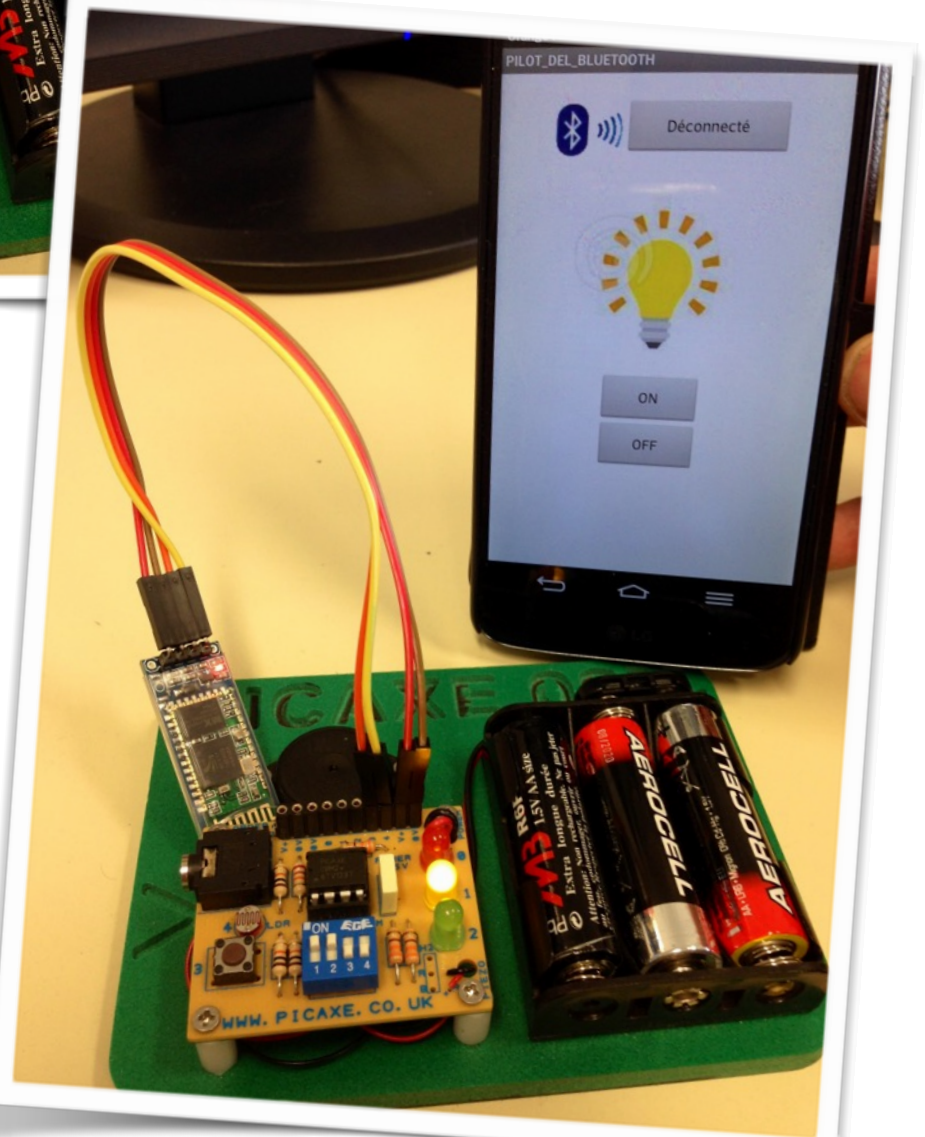
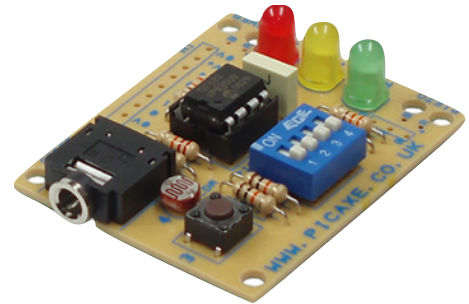
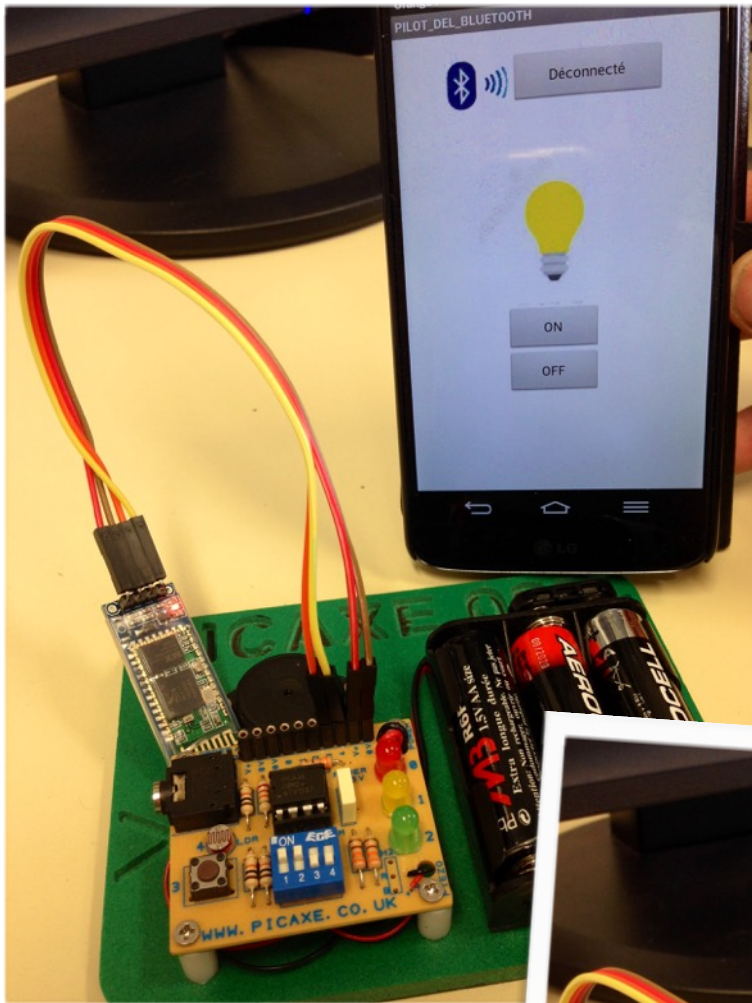
XML



Sorties
Entrées
Délais
Boucles
Variables
Maths
Procédures
Tâches
Moteurs
Liaison série
Avancé



Ne pas oublier une
résistance pour limiter le
courant dans la del :
300 à 500 Ohms



Exemple avec une interface Arduino sous Ardublock

