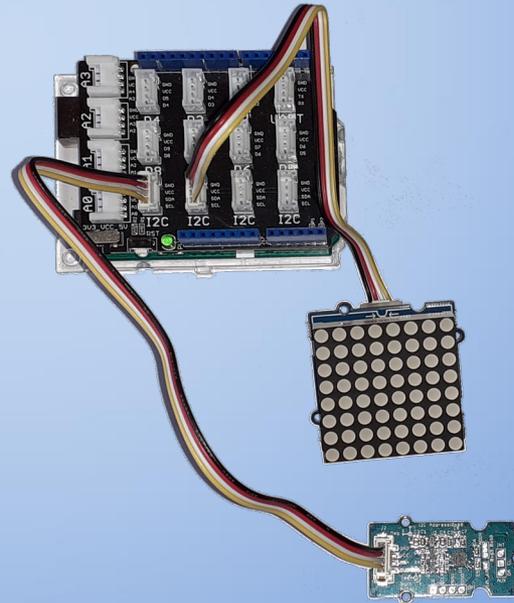


Labyrinthe à bille

Créer une scène 3D interactive

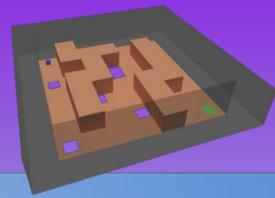
Tutoriel 4 : Interfacer avec Arduino avec pySerial



Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>

<https://forge.aEIF.fr/blender-edutech/blender-edutech-tuto>

Objectif



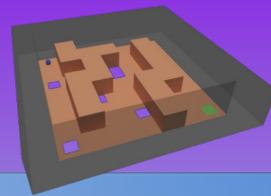
L'objectif de ce tutoriel est faire interagir les objets de la scène 3D (des objets virtuelles) à partir d'actions physiques mesurées par des capteurs. Les **capteurs** sont ici reliés à un **micro-contrôleur Arduino** par la **connectique Grove**. La **carte Arduino** communique avec l'ordinateur par la **liaison série**. La guidance de ce tutoriel a pour pré-requis la réalisation des deux tutoriels précédents (Tutoriel 1 : Ma première scène, Tutoriel 2 : Passage au Python).

Le tutoriel se décompose en 6 étapes :

- [1. Préparer la carte Arduino](#)
- [2. Programmer la carte Arduino pour le capteur IMU](#)
- [3a. Installation de la bibliothèque pySerial sous GNU/Linux](#)
- [3b. Installation de la bibliothèque pySerial sous Windows](#)
- [4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle](#)
- [5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds](#)
- [6. Détecter automatiquement le micro-contrôleur](#)
- [7. Inclure pySerial dans la distribution de l'exécutable](#)

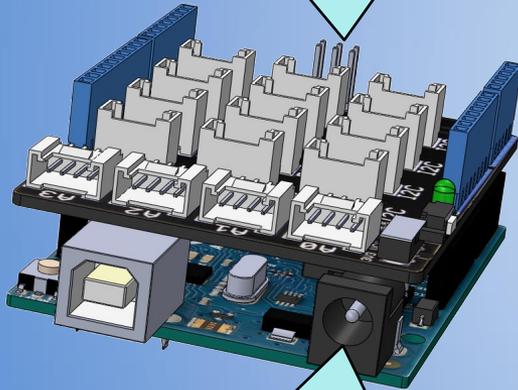


1. Préparer la carte Arduino



Arduino est une plateforme de conception et de fabrication d'objets électroniques interactifs. Le tutoriel utilise une **carte Uno** avec une **platine Grove** (voir le document joint « **DT - Grove pour Arduino** »).

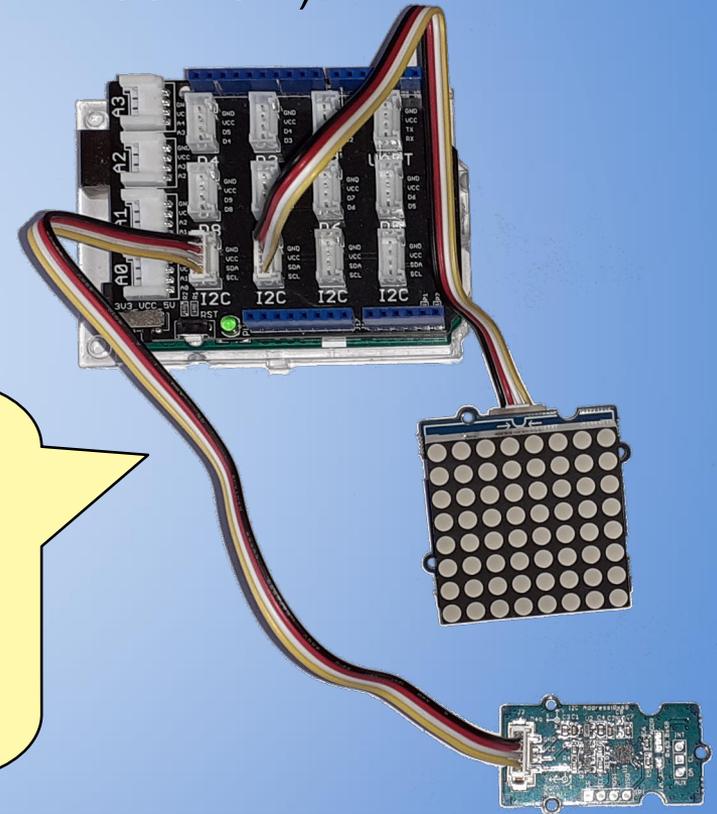
Platine
(shield) Grove



Micro-contrôleur
Arduino Uno

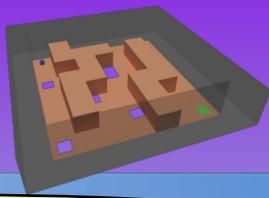
1 : Procéder
au brochage

- capteur IMU
sur un **port I2C**
- matrice de leds
sur un **port I2C**



Le tutoriel vous propose la visualisation de la position de la bille sur la matrice de leds, mais il possible de faire le tutoriel sans la matrice de leds.

2. Programmer la carte Arduino avec la centrale inertielle (capteur IMU)



1 : Brancher la carte Arduino sur l'ordinateur avec le cordon USB

2 : Lancer le programme **Arduino IDE**

Arduino IDE est un éditeur libre disponible sur le site d' [Arduino](https://www.arduino.cc)

3 : Définir le type de carte sur **Arduino Uno**

4 : Définir le port de communication sur celui qui a été détecté avec la carte.

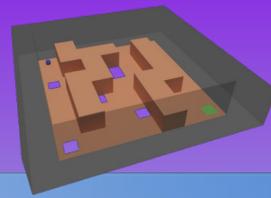
La **barre d'état** nous indique la carte et le port actifs

L 1, col 1

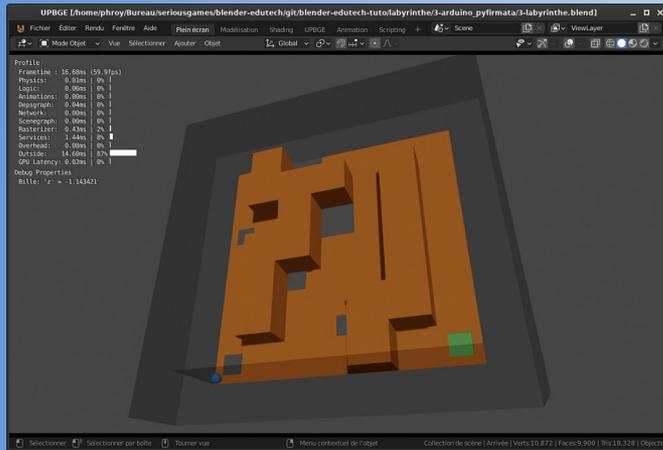
Arduino Uno sur /dev/ttyACM1

2

2. Programmer la carte Arduino avec la centrale inertielle (capteur IMU)



Nous allons utiliser la **liaison série** pour échanger des chaînes de caractère (message texte) entre la carte Arduino et le module Python.



Programme
UPBGE :
4-labyrinthe.py

Format du
message texte :
"roulis,tangage"

Liaison série
(USB)

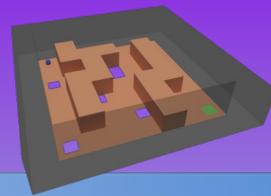
Programme carte :
4-labyrinthe-imu.ino

Roulis/Roll (x) et
Tangage/Pitch (y)

Le **programme UPBGE** va être à l'écoute du port série et lire les messages. Il appliquera les angles lues à l'inclinaison du plateau.

Le **programme de la carte** va acquérir les angles de roulis et de tangage du capteur et générer le message sur le port série.

2. Programmer la carte Arduino avec la centrale inertielle (capteur IMU)



Le programme carte est le fichier « 4-labyrinthe-imu.ino ».

```
#include "Wire.h"
#include "MPU6050.h"

/*****
 * 4-labyrinthe-imu.ino
 *****/

/*****
 * IMU - I2C
 *****/

MPU6050 accelgyro;

int16_t ax, ay, az;
int16_t gx, gy, gz;
int16_t mx, my, mz;
float Axyz[3];
float roll; // Roulis
float pitch; // Tangage
float roll_deg;
float pitch_deg;
String roll_txt;
String pitch_txt;

/*****
 * Initialisation
 *****/

void setup() {

  // Liaison série
  Serial.begin(115200);

  // IMU
  Wire.begin();
  accelgyro.initialize();

}
```

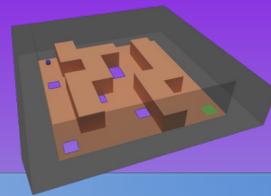
5 : Importer les bibliothèques

6 : Déclarer les variables utilisées pour le capteur IMU

7 : Initialisation

- Ouvrir le port série
- Initialiser le capteur

2. Programmer la carte Arduino avec la centrale inertielle (capteur IMU)



```
/* *****  
 * Boucle principale  
 * ***** */  
  
void loop() {  
  
  /* *****  
   * Lecture des accélérations  
   * position capteur (X vers la gauche, Y vers l'arrière, Z vers le haut)  
   * ***** */  
  
  accelgyro.getMotion9(&ax, &ay, &az, &gx, &gy, &gz, &mx, &my, &mz);  
  Axyz[0] = (double) ax / 16384;  
  Axyz[1] = (double) ay / 16384;  
  Axyz[2] = (double) az / 16384;  
  roll = asin(-Axyz[0]);  
  roll_deg = roll*57.3;  
  roll_txt = String(roll_deg);  
  pitch = -asin(Axyz[1]/cos(roll));  
  pitch_deg = pitch*57.3;  
  pitch_txt = String(pitch_deg);  
  
  /* *****  
   * IMU : Arduino -> UPBGE  
   * ***** */  
  
  Serial.print(roll_txt);  
  Serial.print(",");  
  Serial.print(pitch_txt);  
  Serial.println();  
}
```

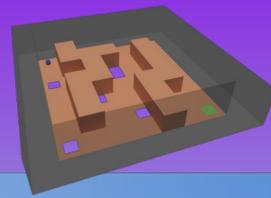
8 : Lire les angles de roulis et de tangage

9 : Générer le message texte pour le port série

10 : Copier l'ensemble des fichiers de la bibliothèque « MPU6050 » dans le répertoire du programme : I2Cdev.h, I2Cdev.cpp, MPU6050.h MPU6050.cpp (présents dans le répertoire du tutoriel)

11 : Téléverser le programme vers la carte

3a. Installation de la bibliothèque pySerial sous GNU/Linux



La bibliothèque **pySerial** permet d'utiliser la **liaison série** dans un programme Python. Il faut donc installer la bibliothèque **pySerial**.

Généralement l'installateur de **bibliothèques Python** [pip](#) est déjà installé, sinon il faut utiliser le gestionnaire de paquet de la distribution pour l'installer.

```
Terminal - phroy@debian: ~
Fichier  Édition  Affichage  Terminal  Onglets  Aide
phroy@debian:~$ pip install pyserial
Collecting pyserial
  Using cached pyserial-3.5-py2.py3-none-any.whl (90 kB)
Installing collected packages: pyserial
Successfully installed pyserial-3.5
phroy@debian:~$
```

1 : Installer pySerial
Dans un **terminal**
exécuter la commande :
pip install pyserial

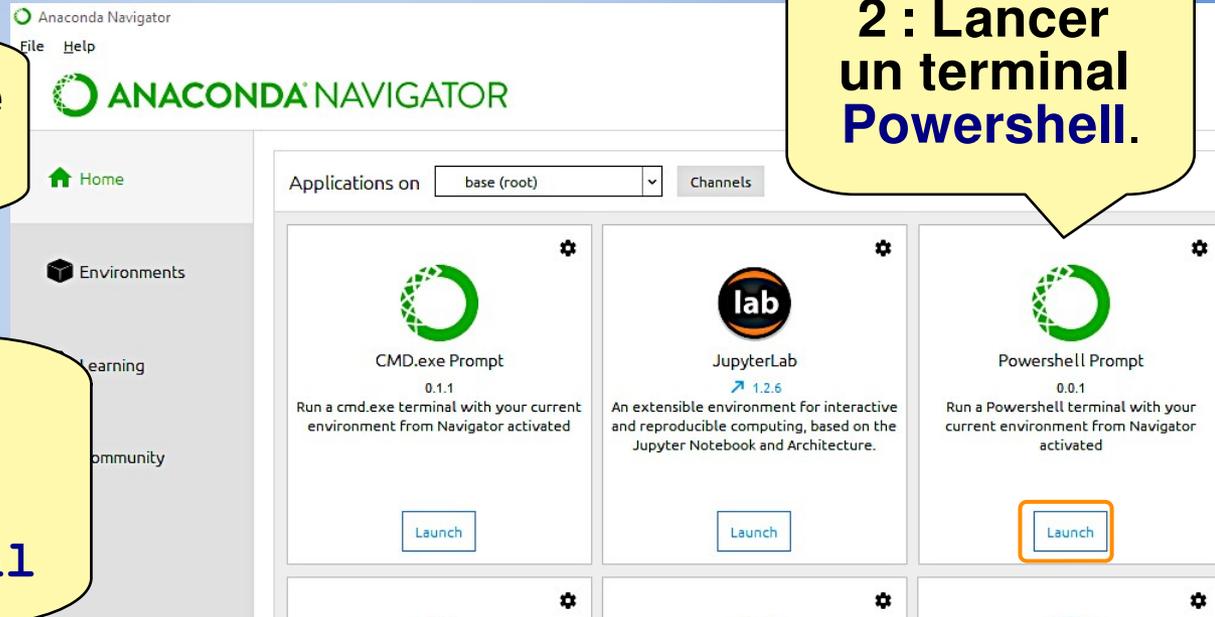
Si la bibliothèque pySerial n'est pas reconnue par UPBGE, il faut alors l'installer dans l'environnement local de UPBGE, pour cela voir l'**étape 7**.

3b. Installation de la bibliothèque pySerial sous Windows



La bibliothèque **pySerial** permet d'utiliser la **liaison série** dans un programme Python. Il faut donc installer la bibliothèque **pySerial**. Sous Windows, l'installation de la distribution **Anaconda** est une solution simple et efficace de mettre en place un **environnement Python**.

1 : Lancer le programme Anaconda navigator



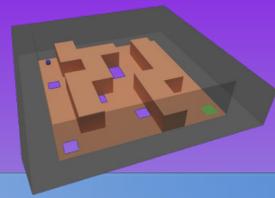
2 : Lancer un terminal Powershell.

3 : Installer pySerial
Dans le **terminal**
exécuter la commande :
pip install pyserial

```
C:\windows\System32\WindowsPowerShell\v1.0\powershell.exe
(base) PS C:\Users\philippe.roy> pip install pyserial
Collecting pyserial
  Downloading pyserial_5-py2.py3-none-any.whl (90 kB)
    |#####| 90 kB 1.9 MB/s
Installing collected packages: pyserial
Successfully installed pyserial-3.5
(base) PS C:\Users\philippe.roy>
```

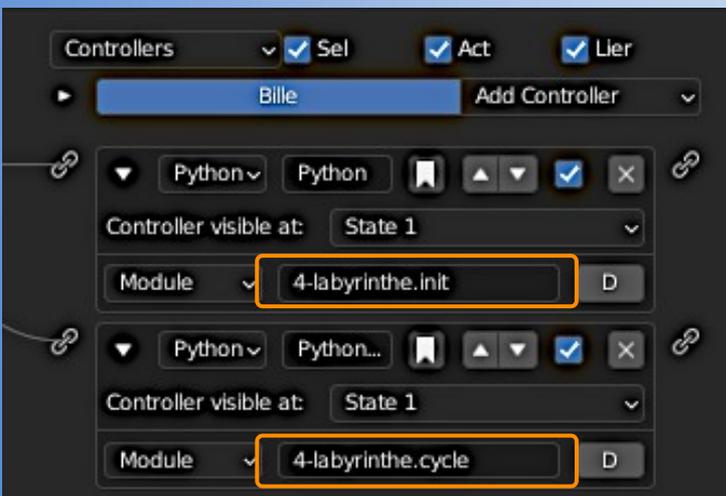
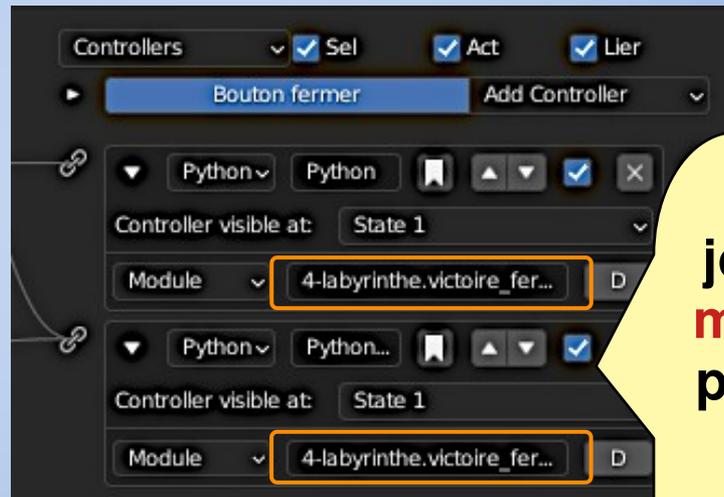
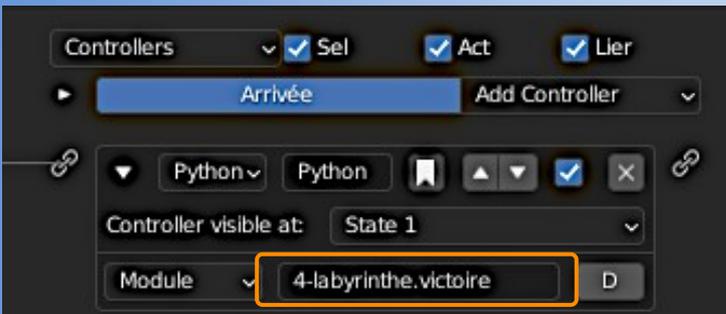
Si la bibliothèque pySerial n'est pas reconnue par UPBGE, il faut alors l'installer dans l'environnement local de UPBGE, pour cela voir l'**étape 7**.

4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



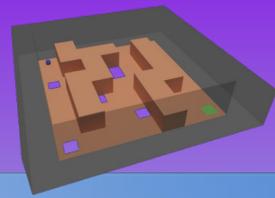
Les fichiers de départ de ce tutoriel sont les fichiers résultats du tutoriel 2. Il faut donc :

- copier et renommer « **2-labyrinthe.blend** » en « **4-labyrinthe.blend** »,
- copier et renommer « **2-labyrinthe.py** » en « **4-labyrinthe.py** ».

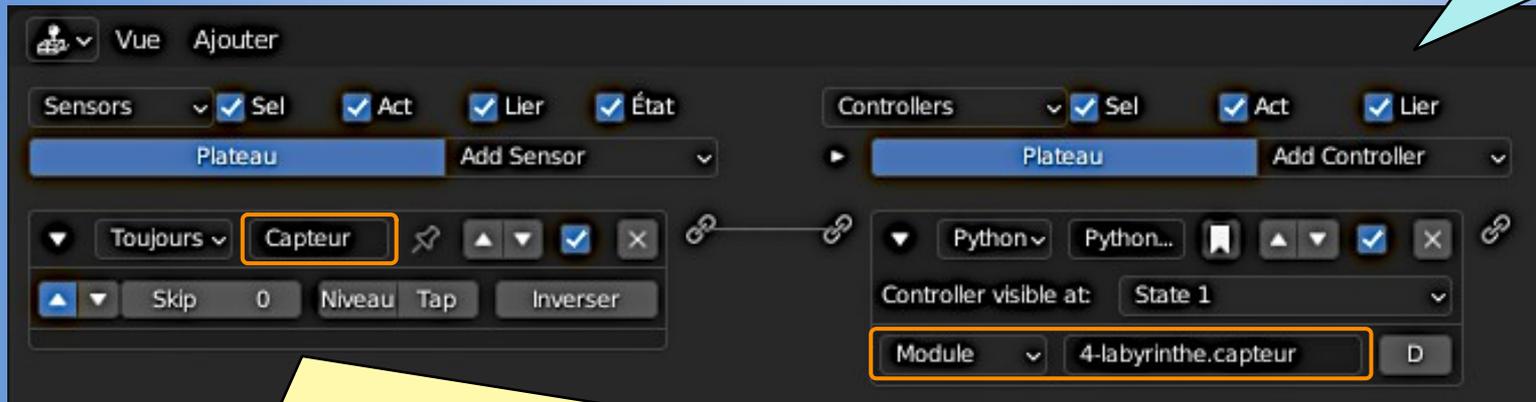


1 : Mettre à jour le nom des modules Python pour l'ensemble des briques logiques
Renommer les noms « **2-labyrinthe.*** » en « **4-labyrinthe.*** »

4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



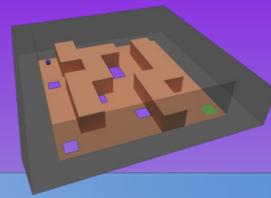
Briques logiques de **Plateau**



2 : Mettre UPBGE à l'écoute du capteur IMU

- **Renommer** le **Capteur Toujours** avec **Capteur**
(ancien nom : « Clavier »)
- **renommer** le **Module Python** avec **4-labyrinthe.captteur**
(ancien nom : « 2-labyrinthe.clavier »)

4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



3 : Ajout l'importation de la bibliothèque

```
import serial
```

```
import bge # Bibliothèque Blender Game Engine (BGE)
import serial # Liaison série

#####
# 4-labyrinthe.py
#####

# Récupérer la scène 3D
scene = bge.logic.getCurrentScene()

# Constantes
JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE

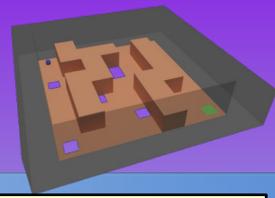
# Communication avec la carte Arduino
serial_baud = 115200
# serial_comm = serial.Serial('COM4',serial_baud, timeout=0.016) # Windows
serial_comm = serial.Serial('/dev/ttyACM1',serial_baud, timeout=0.016) # GNU/Linux
print (serial_comm)
```

4-labyrinthe.py

4 : Créer la communication par la liaison série

- **Port** : **COM4**, **/dev/ttyACM0**, ... (indiqué par **IDE Arduino**)
- **Vitesse** : **115200** bauds
- **Timeout** : **0.016** s , c'est le **temps de cycle** de **UPBGE (60 fps)**

4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



```
#####
# Gestion de la centrale inertielle (capteur IMU (inertial measurement unit))
#####

# Lecture du capteur IMU
def capteur(cont):
    obj = cont.owner # obj est l'objet associé au contrôleur donc 'Plateau'
    obj_bille = scene.objects['Bille']
    echelle = 0.2 # Facteur d'échelle entre la capteur et la scène 3D
    ecart=0.001 # Écart maxi sur la rotation

# Touche ESC -> Quitter
keyboard = bge.logic.keyboard
if keyboard.inputs[bge.events.ESCKEY].status[0] == ACTIVATE:
    serial_comm.close()
    bge.logic.endGame()

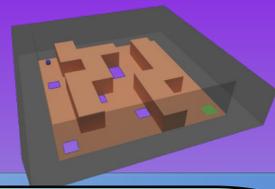
# Lecture de la liaison série : programme Arduino : 4-labyrinthe-imu.ino
serial_msg_in = str(serial_comm.readline())

# Roulis/Roll(x) et Tangage/Pitch(y)
if serial_msg_in.find(",") > 0:
    txt = serial_msg_in.split(',',2)
    x_txt = txt[0][2:]
    y_txt = txt[1][:-5]
    if x_txt != " NAN" and y_txt != " NAN": # NAN : Not A Number
        x=- (float(x_txt)/57.3)*echelle # 1/ 360 / (2 * pi)
        y=- (float(y_txt)/57.3)*echelle # 1/ 360 / (2 * pi)
        while abs(x-obj.worldOrientation.to_euler().x) > ecart :
            obj.applyRotation((x-obj.worldOrientation.to_euler().x, 0,
                                -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)
        while abs(y-obj.worldOrientation.to_euler().y) > ecart :
            obj.applyRotation((0, y-obj.worldOrientation.to_euler().y,
                                -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)
```

4-labyrinthe.py

5 : Créer
la fonction
capteur

4. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



```
#####  
# Gestion du clavier  
#####  
  
# Flèches pour tourner le plateau sur les axes Y et X avec une mise à 0 sur l'axe Z  
def clavier(cont):  
    obj = cont.owner # obj est l'objet associé au contrôleur donc 'Plateau'  
    keyboard = bge.logic.keyboard  
    resolution = 0.01  
  
    # Flèche haut - Up arrow  
    if keyboard.inputs[bge.events.UPARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:  
        obj.applyRotation((-resolution, 0, -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)  
  
    # Flèche bas - Down arrow  
    if keyboard.inputs[bge.events.DOWNARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:  
        obj.applyRotation((resolution, 0, -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)  
  
    # Flèche gauche - Left arrow  
    if keyboard.inputs[bge.events.LEFTARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:  
        obj.applyRotation((0, -resolution, -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)  
  
    # Flèche droit - Right arrow  
    if keyboard.inputs[bge.events.RIGHTARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:  
        obj.applyRotation((0, resolution, -obj.worldOrientation.to_euler().z), False)
```

4-labyrinthe.py

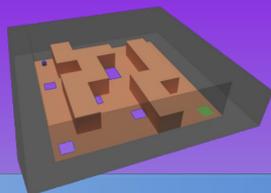
6 : Supprimer
la fonction
clavier

7 : Tester le capteur
[P]

```
Terminal - phroy@debian: /mnt/fe77fe04-4eb8-4354-af...  
Fichier Édition Affichage Terminal Onglets Aide  
Blender Game Engine Started  
Serial<id=0x7fae538b9a30, open=True>(port='/dev/ttyACM0', baudrate=115200, bytesize=8, parity='N', stopbits=1, timeout=0.016, xonxoff=False, rtscts=False, dsrdtr=False)  
Blender Game Engine Finished  
Debug: 1920, 957  
rcti: : xmin 0, xmax 1919, ymin 20, ymax 976 (1919x956)  
  
Blender Game Engine Started  
Serial<id=0x7fae53817ac0, open=True>(port='/dev/ttyACM0', baudrate=115200, bytesize=8, parity='N', stopbits=1, timeout=0.016, xonxoff=False, rtscts=False, dsrdtr=False)  
Chuuuu....te  
Chuuuu....te  
Blender Game Engine Finished
```



5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



La **matrice de leds** va nous permettre d'**afficher la position de la bille** avec les coordonnées en x et en y. Avec **une matrice 8x8**, la valeur de x et de y est de **0 à 7**. La liaison série va être utilisée dans **les deux sens** :

- Arduino → UPBGE : angle de roulis et de tangage (ça c'est déjà fait !),
- UPBGE → Arduino : position en x et en y.

```
#include "Wire.h"
#include "MPU6050.h"
#include "Grove_LED_Matrix_Driver_HT16K33.h" }

/*****
 * 4-labyrinthe-imu.ino
 *****/

/*****
 * IMU - I2C
 *****/

...

/*****
 * Led Matrix - I2C
 *****/

Matrix_8x8 matrix; }

/*****
 * Communication série
 *****/

String serial_msg = ""; // Message
bool serial_msg_complet = false; // Flag de message complet }

/*****
 * Initialisation
 *****/
```

4-labyrinthe-imu.ino

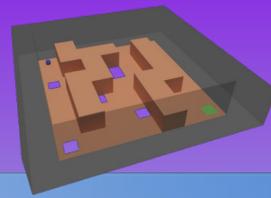
1 : Ajout de l'importation de la bibliothèque de la matrice de leds

2 : Déclarer la matrice de leds

3 : Déclarer les variables pour le message entrant (UPBGE → Arduino)



5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



```
/* *****  
 * Initialisation  
 * ***** */  
  
void setup() {  
  
  // Liaison série  
  Serial.begin(115200);  
  
  // IMU  
  Wire.begin();  
  accelgyro.initialize();  
  
  // Led Matrix  
  matrix.init();  
  matrix.setBrightness(0);  
  matrix.setBlinkRate(BLINK_OFF);  
  matrix.clear();  
  matrix.display();  
  
}
```

4-labyrinthe-imu.ino
dans le setup()

4 : Initialiser la
matrice de leds

```
/* *****  
 * Évènement provoqué par UPBGE (via la liaison série)  
 * ***** */  
  
void serialEvent() {  
  while (Serial.available()) {  
    char inChar = (char)Serial.read();  
    serial_msg += inChar;  
    if (inChar == '\n') {  
      serial_msg_complet = true;  
    }  
  }  
}
```

4-labyrinthe-imu.ino
à la fin du programme

5 : Lors d'un élèvement sur le port
série (fonction `serialEvent()`)

- Récupérer le message texte
- mettre à 1 le **flag** du message complet



5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



```
/* *****  
 * Boucle principale  
 * *****  
 */  
  
void loop() {  
  ...  
  
  /* *****  
   * Led Matrix : UPBGE -> Arduino  
   * *****/  
  
  if (serial_msg_complet) {  
    matrix.clear();  
    int xy = serial_msg.toInt(); // Message par chiffre : XY  
  
    // Position de la bille en x et y  
    if (xy < 90) {  
      int x = xy/10;  
      int y = xy-(x*10);  
      matrix.writePixel(x, y, true);  
    }  
  
    // Chute  
    if (xy == 91) {  
      matrix.writeOnePicture(0x81423c0000666600);  
      matrix.display();  
      delay(1000);  
      Serial.println("start"); // Relance le jeu  
    }  
  
    // Victoire  
    if (xy == 92) matrix.writeOnePicture(0x003c428100666600);  
  
    matrix.display();  
    serial_msg = "";  
    serial_msg_complet = false;  
  }  
}
```

4-labyrinthe-imu.ino
à la fin de la
boucle principale

**6 : Exécuter l'ordre
associé au message
entrant** (venant de UPBGE)

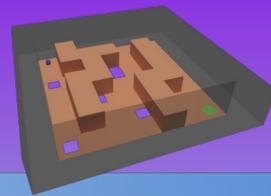
- Lire le message entrant
- si le message <90 afficher la position de la bille
- si le message = 91 afficher l'icône de la chute et envoie le message « start »
- si le message = 92 afficher l'icône de la victoire

Les images de leds ont été codées avec l'[outil en ligne de Xantorohara](#).

**7 : Téléverser le
programme vers la carte**



5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



Au niveau du **programme Python**, il y a trois modifications :

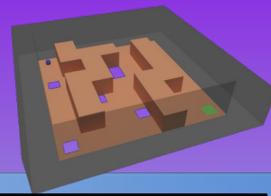
- **envoyer le message XY** (une valeur de 0 à 77) de la **position de la bille** par la liaison série,
- envoyer les messages « **91** » ou « **92** » en cas respectivement de **chute** ou de **victoire**,
- repositionner la bille au départ si nous recevons le message « **start** » de la carte Arduino.

4-labyrinthe.py

```
#####  
# Gestion de la centrale inertielle (capteur IMU (inertial measurement unit))  
#####  
  
# Lecture du capteur IMU  
def capteur(cont):  
    obj = cont.owner # obj est l'objet associé au contrôleur donc 'Plateau'  
    obj_bille = scene.objects['Bille']  
    echelle = 0.2 # Facteur d'échelle entre la capteur et la scène 3D  
    ecart=0.001 # Écart maxi sur la rotation  
  
    # Touche ESC -> Quitter  
    keyboard = bge.logic.keyboard  
    if keyboard.inputs[bge.events.ESCKEY].status[0] == ACTIVATE:  
        serial_comm.close()  
        bge.logic.endGame()  
  
    # Lecture de la liaison série : programme Arduino : 4-labyrinthe-imu.ino  
    serial_msg_in = str(serial_comm.readline())  
  
    # Mettre la bille à la position de départ avec une vitesse nulle  
    if serial_msg_in.find("start")>0:  
        if obj_bille['victoire'] or obj_bille['chute']:  
            depart()  
  
    # Roulis/Roll(x) et Tangage/Pitch(y)  
    ...
```

8 : Remettre à la bille au départ si le message entrant est « start » (dans la fonction capteur)

5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



4-labyrinthe.py

```
#####
# Gameplay
#####
...

# Cycle (boucle de contrôle de la bille)
def cycle(cont):
    obj = cont.owner # obj est l'objet associé au contrôleur donc 'Bille'
    obj['z']=obj.worldPosition.z # la propriété z est mis à jour avec la position globale en z de la bille

# Écriture de la position de la bille sur la liaison série
if obj['victoire'] == False and obj['chute'] == False:
    # obj.worldPosition.x varie de -3.5 à 3.5 -> les leds pour X vont de 7 à 0
    # obj.worldPosition.y varie de 3.5 à -3.5 -> les leds pour Y vont de 0 à 7
    obj['Lx']=-1*round(obj.worldPosition.x-3.5) # de 7 à 0
    if obj['Lx']<0: obj['Lx']=0
    if obj['Lx']>7: obj['Lx']=7
    obj['Ly']=-1*round(obj.worldPosition.y-3.5) # de 0 à 7
    if obj['Ly']<0: obj['Ly']=0
    if obj['Ly']>7: obj['Ly']=7
    serial_msg_out = str(obj['Lx'])+str(obj['Ly'])+"\n"
    serial_comm.write(serial_msg_out.encode())

# Si l'altitude de bille < -10 et pas de victoire -> chute
if obj['z'] < -10 and obj['victoire'] == False:
    print ("Chuuuu...te")
    depart () # Replacer la bille au départ

# Afficher image de chute sur la matrice de leds
serial_msg_out = "91\n"
serial_comm.write(serial_msg_out.encode())
obj['chute'] = True
```

9 : Envoyer le message
texte des coordonnées
en x et y de la bille
(dans la fonction **cycle**)

10 : Envoyer le message « 91 » lors de
la chute et supprimer les 2 lignes
print et **depart ()**
(toujours dans la fonction **cycle**)

Le départ de la bille est
maintenant provoqué
par le message « **start** ».



5. Afficher la position de la bille sur la matrice de leds



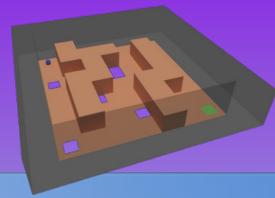
```
#####  
# Gameplay  
#####  
...  
  
# Victoire (collision de la bille avec l'arrivée)  
def victoire(cont):  
  
    # Afficher image de victoire sur la matrice de leds  
    serial_msg_out = "92\n"  
    serial_comm.write(serial_msg_out.encode())  
    scene.objects['Bille']['victoire'] = True  
  
    # Animation du Panneau victoire  
    scene.objects['Panneau victoire'].setVisible(True, True) # Afficher le panneau de la victoire  
    scene.objects['Panneau victoire - plan'].restorePhysics() # Restaurer la physique du panneau cliquable  
    start = 1  
    end = 100  
    layer = 0  
    priority = 1  
    blendin = 1.0  
    mode = bge.logic.KX_ACTION_MODE_PLAY  
    layerWeight = 0.0  
    ipoFlags = 0  
    speed = 1  
    scene.objects['Panneau victoire'].playAction('Panneau victoireAction', start, end, layer,  
                                                priority, blendin, mode, layerWeight, ipoFlags, speed)
```

11 : Envoyer le message « 92 » lors de la victoire (dans la fonction **victoire**)

4-labyrinth.py

12 : Tester la matrice de leds
[P]

6. Détecter automatiquement le micro-contrôleur



Au début du programme il faut saisir le port sur lequel est branché la carte. Par exemple si le port est « COM4 » le code est : `serial_comm = serial.Serial('COM4', serial_baud, timeout=0.016)`. Or le port change souvent et afin d'éviter de retoucher le code on souhaite détecter automatiquement le port. Nous allons créer un module Python uniquement pour la détection du port : « **labyrinthe_carte.py** ».

1 : Créer le fichier **labyrinthe_carte.py**

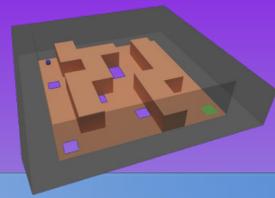
```
import serial # Liaison série
from serial.tools.list_ports import comports # Détection du port automatique }
#####
# labyrinthe_carte.py
#####

# Recherche automatique du port (microbit, Arduino Uno et Arduino Mega)
def autoget_port():
    # USB Vendor ID, USB Product ID
    carte_dict={'microbit' : [3368, 516],
                'uno' : [9025, 67],
                'mega' : [9025, 66]}
    for com in comports(): # micro:bit
        if com.vid == carte_dict['microbit'][0] and com.pid == carte_dict['microbit'][1]:
            return [com.device, "micro:bit"]
    for com in comports(): # Arduino Uno
        if com.vid == carte_dict['uno'][0] and com.pid == carte_dict['uno'][1]:
            return [com.device, "Arduino Uno"]
    for com in comports(): # Arduino Mega
        if com.vid == carte_dict['mega'][0] and com.pid == carte_dict['mega'][1]:
            return [com.device, "Arduino Mega"]
    return [None, ""]
```

2 : Importation des bibliothèques

3 : Fonction de détection de la carte

6. Détecter automatiquement le micro-contrôleur

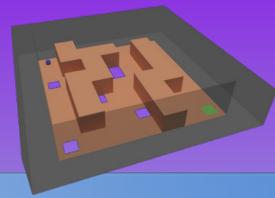


labyrinthe_carte.py

```
# Établir la communication avec la carte par la liaison série avec une vitesse
def init_serial(speed=115200):
    [port, carte_name] = autoget_port()
    if port is None:
        print("Carte Arduino/microbit introuvable")
        return None
    else:
        serial_comm = serial.Serial(port, speed, timeout=0.016)
        if serial_comm is None:
            print("Communication avec Carte Arduino/microbit impossible")
            return None
        else:
            print("Communication avec Carte Arduino/microbit établie sur "+port+" à la vitesse "
                  +str(speed)+" bauds")
            return serial_comm
```

4 : Fonction d'initialisation de la communication avec la carte par la **liaison série**

6. Détecter automatiquement le micro-contrôleur



Nous allons maintenant utiliser la fonction `init_serial()` dans **4-labyrinthe.py**.

```
import bge # Bibliothèque Blender Game Engine (BGE)
import pserial # Liaison série
import labyrinthe_carte # Liaison avec la carte
```

```
#####
# 4-labyrinthe.py
#####
```

```
# Récupérer la scène 3D
scene = bge.logic.getCurrentScene()
```

```
# Constantes
JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
```

```
# Communication avec la carte Arduino
serial_baud = 115200
# serial_comm = serial.Serial('COM4', serial_baud, timeout=0.016) # Windows
serial_comm = serial.Serial('/dev/ttyACM1', serial_baud, timeout=0.016) # GNU/Linux
print(serial_comm)
```

```
# Détection de la carte avec la liaison série
serial_comm = labyrinthe_carte.init_serial()
if serial_comm is None:
    bge.logic.endGame()
```

5 : Ajout l'importation de notre module

```
import labyrinthe_carte
```

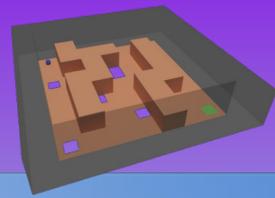
6 : Supprimer la **création manuelle** de l'objet `serial_comm`

7 : Ajouter la **création automatique** de l'objet `serial_comm`

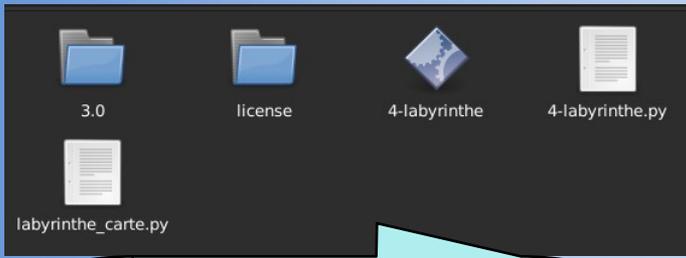
4-labyrinthe.py

8 : Tester le détection automatique de la carte [P]

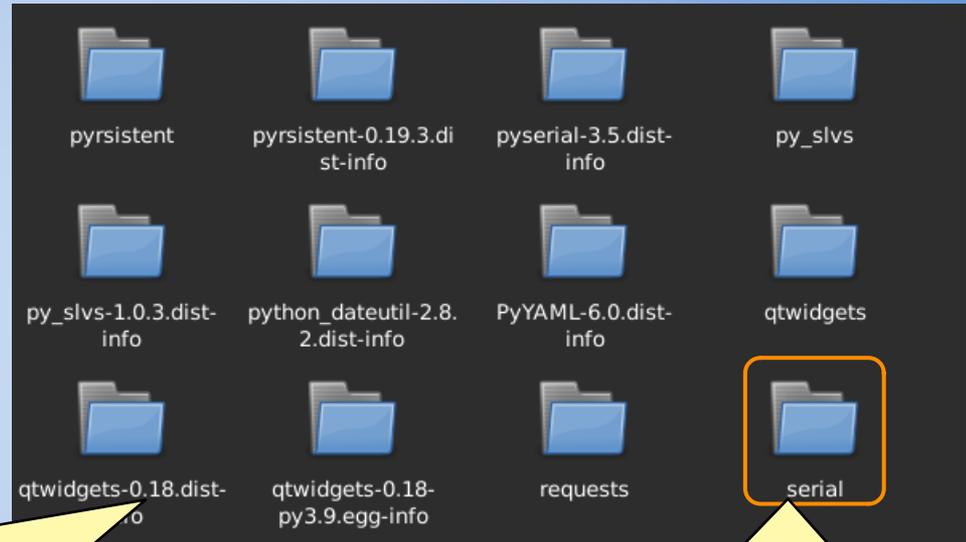
7. Inclure pySerial dans la distribution de l'exécutable



Pour pouvoir faire fonctionner l'**exécutable (game runtime)**, il faut que la bibliothèque **pySerial** soit présente dans l'**environnement local de l'exécutable**.



Répertoire de l'exécutable



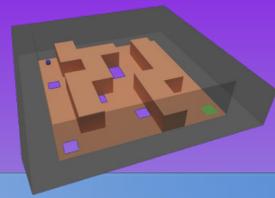
1 : Aller dans le répertoire contenant les bibliothèques de l'environnement local de l'exécutable

Chemin à partir du répertoire de l'exécutable :
3.0/python/lib/python3.9/site-packages/

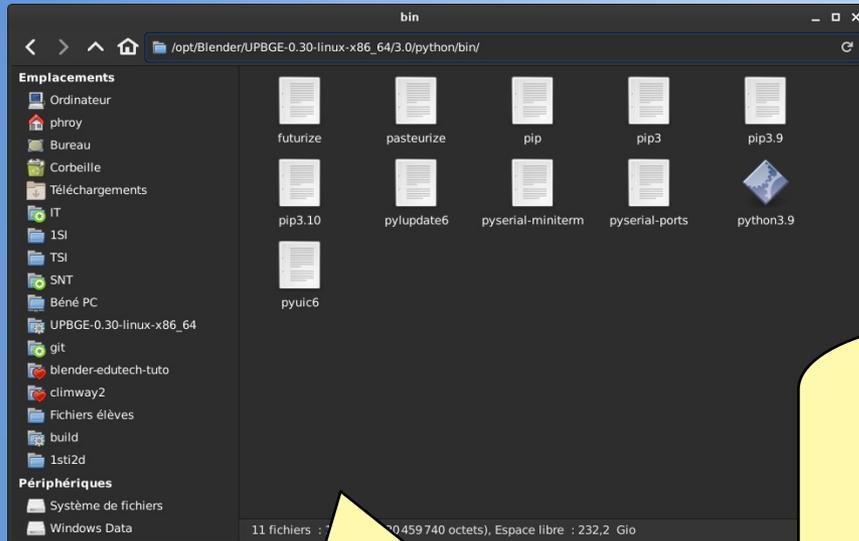
2 : Vérifier la présence du répertoire **serial**.

- **Si c'est le cas, c'est bon cela devrait fonctionner**
- **Sinon voir la suite**

7. Inclure pySerial dans la distribution de l'exécutable



Si la bibliothèque **serial** n'est pas présente, il faut l'installer dans l'**environnement Python de UPBGE**.



4 : Télécharger le script d'installation du gestionnaire de paquet **pip** [get-pip.py](#) et copier le dans le répertoire des binaires Python de UPBGE

5 : Toujours dans le répertoire des binaires Python de UPBGE, ouvrir une console et installer le gestionnaire de paquet Pip :

GNU/Linux : `$./python3.9 get-pip.py`

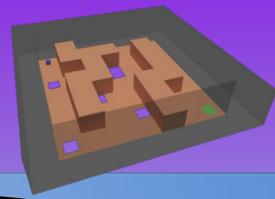
Windows : `python.exe get-pip.py`

3 : Aller dans le répertoire des binaires Python de UPBGE

GNU/Linux : `UPBGE-0.30-linux-x86_64/3.0/python/bin/`

Windows : `UPBGE-0.30-windows-x86_64\3.0\python\bin`

7. Inclure pySerial dans la distribution de l'exécutable



6 : Installer la bibliothèque pySerial

GNU/Linux :

- avec la console ouverte
- toujours dans le répertoire des binaires Python de UPBGE,
- `$./pip install pyserial`

Windows :

- avec la console ouverte
- aller dans le répertoire 'Scripts' :
`cd C:\foo\UPBGE-0.30-windows-x86_64\3.0\python\Scripts`
- `pip.exe install pyserial`

7 : Générer un nouveau exécutable (game runtime), la bibliothèque dit être maintenant incluse dans l'environnement local de l'exécutable.

Bravo ! Vous êtes arrivé à l'issue de ce tutoriel.