

Labyrinthe à bille

Créer une scène 3D interactive

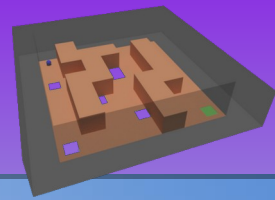
Tutoriel 4 : Interfacer avec Arduino avec pySerial



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

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

Objectif

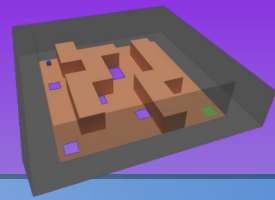


L'objectif de ce tutoriel est faire interagir les objets de la scène 3D (des objets virtuelles) à partir d'actions physiques mesurées par des capteurs. Les **capteurs** sont ici reliés à un **micro-contrôleur Arduino** par la **connectique Grove** et la **liaison série**. La guidance de ce tutoriel a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

Le tutoriel se décompose en 5 étapes :

- [1. Installation de la bibliothèque pySerial](#)
- [2. Programmer la carte Arduino avec la centrale inertielle \(capteur IMU\)](#)
- [3. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle](#)
- [4. Détecter automatiquement le micro-contrôleur](#)
- [5. Distribuer l'exécutable](#)

1. Installation de la bibliothèque pySerial



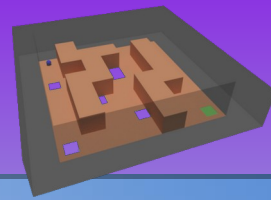
Le codage se fait par un éditeur de texte. Il en existe beaucoup et tout éditeur peut convenir. Pour ce tutoriel j'utilise **Emacs**, il est open source, très efficace et polyvalent mais peu intuitif. Le choix de l'éditeur est souvent très personnel, sans préférence je vous conseille **Spyder**, il est open source et complet.

- **Emacs** ce trouve à cette adresse : <https://www.gnu.org/software/emacs>
- **Spyder** ce trouve à cette adresse : <https://www.spyder-ide.org>

```
1 import bge # Bibliothèque Blender Game Engine (BGE)
2
3 #####
4 # labyrinth.py
5 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinth
6 # @project: Blender-EduTech
7 # @lang: fr
8 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
9 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
10 # @license: GNU GPL
11 #
12 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinth
13 #
14 #####
15
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scène : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

```
5 # labyrinth.py
6 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinth
7 # @project: Blender-EduTech
8 # @lang: fr
9 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
10 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
11 # @license: GNU GPL
12 #
13 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinth
14 #
15 #####
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scène : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

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



Le codage se fait par un éditeur de texte. Il en existe beaucoup et tout éditeur peut convenir. Pour ce tutoriel j'utilise **Emacs**, il est open source, très efficace et polyvalent mais peu intuitif. Le choix de l'éditeur est souvent très personnel, sans préférence je vous conseille **Spyder**, il est open source et complet.

- **Emacs** ce trouve à cette adresse : <https://www.gnu.org/software/emacs>
- **Spyder** ce trouve à cette adresse : <https://www.spyder-ide.org>

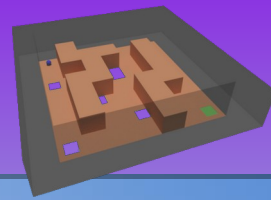
```
1 import bge # Bibliothèque Blender Game Engine (BGE)
2
3 #####
4 # labyrinth.py
5 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
6 # @project: Blender-EduTech
7 # @lang: fr
8 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
9 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
10 # @license: GNU GPL
11 #
12 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
13 #
14 #####
15
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Emacs

```
5 # labyrinth.py
6 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
7 # @project: Blender-EduTech
8 # @lang: fr
9 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
10 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
11 # @license: GNU GPL
12 #
13 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
14 #
15 #####
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Spyder

3. Déplacer le plateau avec la centrale inertielle



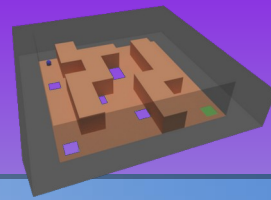
Le codage se fait par un éditeur de texte. Il en existe beaucoup et tout éditeur peut convenir. Pour ce tutoriel j'utilise **Emacs**, il est open source, très efficace et polyvalent mais peu intuitif. Le choix de l'éditeur est souvent très personnel, sans préférence je vous conseille **Spyder**, il est open source et complet.

- **Emacs** ce trouve à cette adresse : <https://www.gnu.org/software/emacs>
- **Spyder** ce trouve à cette adresse : <https://www.spyder-ide.org>

```
1 import bge # Bibliothèque Blender / Game Engine (BGE)
2
3 #####
4 # labyrinth.py
5 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
6 # @project: Blender-EduTech
7 # @lang: fr
8 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
9 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
10 # @license: GNU GPL
11 #
12 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
13 #
14 #####
15
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

```
5 # labyrinth.py
6 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
7 # @project: Blender-EduTech
8 # @lang: fr
9 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
10 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
11 # @license: GNU GPL
12 #
13 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
14 #
15 #####
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

4. Détecter automatiquement le micro-contrôleur



Le codage se fait par un éditeur de texte. Il en existe beaucoup et tout éditeur peut convenir. Pour ce tutoriel j'utilise **Emacs**, il est open source, très efficace et polyvalent mais peu intuitif. Le choix de l'éditeur est souvent très personnel, sans préférence je vous conseille **Spyder**, il est open source et complet.

- **Emacs** ce trouve à cette adresse : <https://www.gnu.org/software/emacs>
- **Spyder** ce trouve à cette adresse : <https://www.spyder-ide.org>

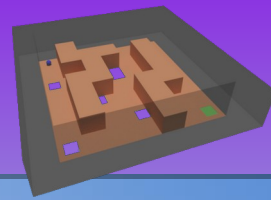
```
1 import bge # Bibliothèque Blender / Game Engine (BGE)
2
3 #####
4 # labyrinth.py
5 # @title: Commandes pour le tutoriel Labyrinthe
6 # @project: Blender-EduTech
7 # @lang: fr
8 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
9 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
10 # @license: GNU GPL
11 #
12 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
13 #
14 #####
15
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scène : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Emacs

```
5 # labyrinth.py
6 # @title: Commandes pour le tutoriel Labyrinthe
7 # @project: Blender-EduTech
8 # @lang: fr
9 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
10 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
11 # @license: GNU GPL
12 #
13 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
14 #
15 #####
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scène : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Spyder

5. Inclure pySerial dans la distribution de l'exécutable



Le codage se fait par un éditeur de texte. Il en existe beaucoup et tout éditeur peut convenir. Pour ce tutoriel j'utilise **Emacs**, il est open source, très efficace et polyvalent mais peu intuitif. Le choix de l'éditeur est souvent très personnel, sans préférence je vous conseille **Spyder**, il est open source et complet.

- **Emacs** ce trouve à cette adresse : <https://www.gnu.org/software/emacs>
- **Spyder** ce trouve à cette adresse : <https://www.spyder-ide.org>

```
1 import bge # Bibliothèque Blender / Game Engine (BGE)
2
3 #####
4 # labyrinth.py
5 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
6 # @project: Blender-EduTech
7 # @lang: fr
8 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
9 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
10 # @license: GNU GPL
11 #
12 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
13 #
14 #####
15
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Emacs

```
5 # labyrinth.py
6 # @title: Commandes pour le tutotiel Labyrinthe
7 # @project: Blender-EduTech
8 # @lang: fr
9 # @authors: Philippe Roy <philippe.roy@ac-grenoble.fr>
10 # @copyright: Copyright (C) 2021 Philippe Roy
11 # @license: GNU GPL
12 #
13 # Commandes déclenchées par UPBGE pour le tutoriel Labyrinthe
14 #
15 #####
16 # Récupérer la scène 3D
17 scene = bge.logic.getCurrentScene()
18 # print("Objets de la scene : ", scene.objects)
19
20 # Constantes
21
22 JUST_ACTIVATED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_ACTIVATED
23 JUST_RELEASED = bge.logic.KX_INPUT_JUST_RELEASED
24 ACTIVATE = bge.logic.KX_INPUT_ACTIVE
25 JUST_DEACTIVATED = bge.logic.KX_SENSOR_JUST_DEACTIVATED
26
27 #####
28 # Gestion du clavier
29 #####
30
31 # Flèches pour tourner le plateau
32 def clavier(cont):
33     # obj = cont.owner
34     obj = scene.objects["Plateau"]
35     keyboard = bge.logic.keyboard
36     resolution = 0.01
37
38     # Up
39     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.UPARROWKEY]):
40         obj.applyRotation((-resolution,0,0), False)
41
42     # Down
43     if (ACTIVATE == keyboard.events[bge.events.DOWNARROWKEY]):
44         obj.applyRotation((resolution,0,0), False)
```

Spyder

2. Déplacer le plateau



Le fichier Blender de départ est le fichier résultat du tutoriel 1 sans les briques logiques ni les propriétés. Il est disponible dans le répertoire du tutoriel sous le nom « **2-labyrinthe-debut.blend** ».

Pour la gestion du clavier, le principe est de créer un **boucle infinie** qui exécute la fonction **clavier** à chaque **tic logique (logic tick)**.

Briques logiques de **Plateau**

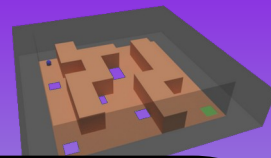
1 : Créer la boucle infinie

- **Ajouter** un **Capteur Toujours**
- **activer** le **Pulse True Level (▲)**
- **renommer** le capteur avec **Clavier**

2 : Appeler la fonction

- **Ajouter** un **Contrôleur Python**
- **définir** le **Module** avec la fonction **2-labyrinthe.clavier**

2. Déplacer le plateau



Le module Python est le fichier « **2-labyrinthe.py** ».

```
import bge # Bibliothèque Blender Game Engine (UPBGE)

#####
# 2-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

#####
# Gestion du clavier
#####

# Flèches pour tourner le plateau
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,0,0), False)

    # Flèche bas - Down arrow
    if keyboard.inputs[bge.events.DOWNARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:
        obj.applyRotation((resolution,0,0), False)

    # Flèche gauche - Left arrow
    if keyboard.inputs[bge.events.LEFTARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:
        obj.applyRotation((0, -resolution,0), False)

    # Flèche droit - Right arrow
    if keyboard.inputs[bge.events.RIGHTARROWKEY].status[0] == ACTIVATE:
        obj.applyRotation((0, resolution,0), False)
```

3 : Créer le fichier Python
Ouvrir votre éditeur et créer le fichier **2-labyrinthe.py**

4 : Créer le fonction clavier
Copier-coller le code

5 : Tester la scène [P]

Les pages de l'**API Python de UPBGE** les plus utilisées sont

- **GameObject**
- **Game Logic**