

Application N°6 _ Commande par SMS

Objectif

- Commande par SMS d'une lampe via une carte Arduino

Un téléphone tiers envoie des SMS « ON » ou « OFF » à votre Smartphone

Prérequis

- Configurer la liaison Bluetooth des 2 unités de traitements
 - Voir exemple 1_AppInv-Arduino_config Bluetooth

La configuration des liaisons Bluetooth n'est donc pas détaillée dans cette fiche

- Réaliser un programme Arduino traitant les trames de la liaison Bluetooth
 - Voir exemple 2 _ Commander une lampe + exemple 3_ Commande vocale

Le programme de la carte Arduino ne sera pas détaillé car identique à l'application N°2

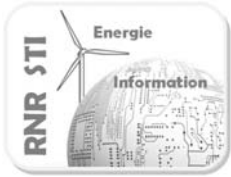
- Réaliser un programme gérant les SMS
 - Voir exemple 5 _ Gestion des SMS



Application N°6 _ Commande par SMS

Configuration





Application N°6 _ Commande par SMS

Programme de la carte Arduino

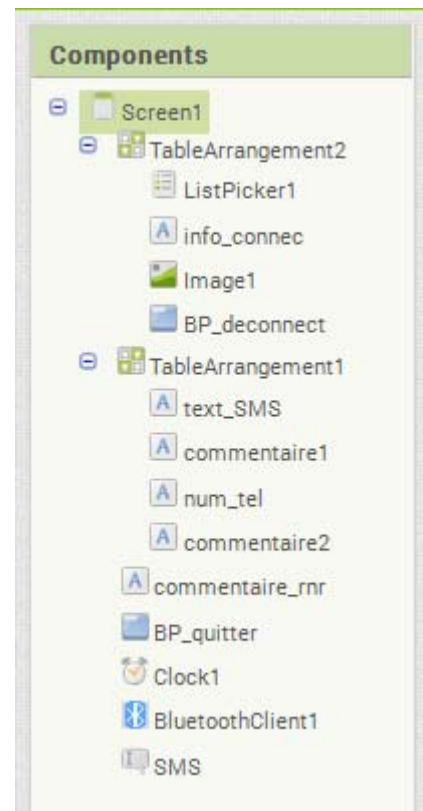
Identique à la fiche : N°2 Commander une lampe

Application App Inventor du Smartphone

Ecran du terminal

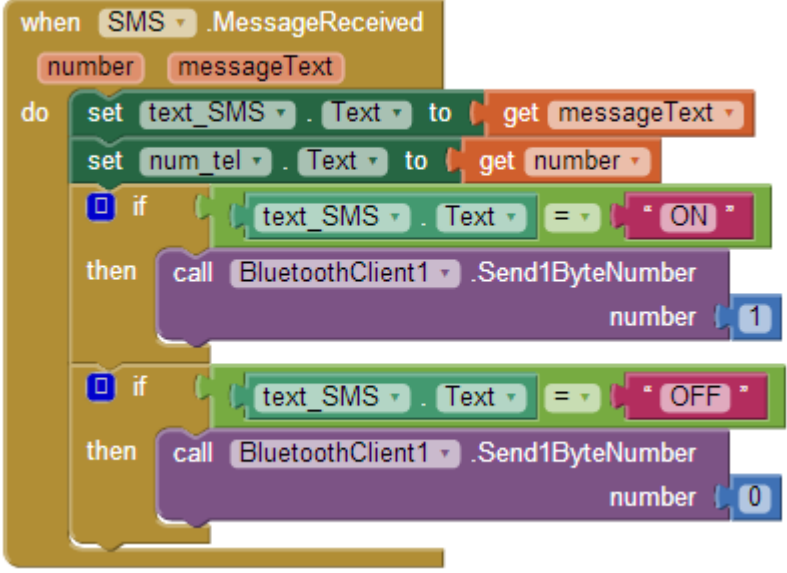


Composants installés





Application N°6 _ Commande par SMS

Programme de l'application ANDROID	Commentaires
 <pre>when SMS . MessageReceived number messageText do set text_SMS . Text to get messageText set num_tel . Text to get number if text_SMS . Text = "ON" then call BluetoothClient1 . Send1ByteNumber number 1 if text_SMS . Text = "OFF" then call BluetoothClient1 . Send1ByteNumber number 0</pre>	<p><i>Liaison bluetooth non décrite</i></p> <p>Evènement « réception d'un SMS » 2 variables sont alors disponibles : N° tel et contenu du SMS</p> <p>Afficher le contenu du SMS reçu</p> <p>Afficher le N° de l'emtteur</p> <p>Si « text_SMS » = «ON » Envoyer la valeur 1 sur le port Bluetooth</p> <p>Si « text_SMS » = «OFF» Envoyer la valeur 0 sur le port Bluetooth</p>