

```

int const A = 3; // nbre capteurs
int fsrPin[A];
int fsrReading[A];
double sum = 0;
int tempContact = 0;
int message;
int timer = 0;
int timeTouche = 0;

void setup() {
  Serial.begin(9600);
  for(int i = 0; i < A; i++) {
    fsrPin[i] = i;
  }
}

void loop() {
  for(int i = 0; i < A; i++) {
    fsrReading[i] = analogRead(fsrPin[i]);
    if(fsrReading[i] > 350) {
      sum = sum + pow(10, i); //la variable 'sum' permet de savoir quel capteur
est activé (un capteur est dis 'activé' si l'on applique une certaine force sur
ce dernier
    }
  }

  if(tempContact < 20) { //si la varibale qui compte si un capteur est
activée pendant 4 secondes consécutives est supérieure à 20, on n'envoie plus les
données des capteurs pour que l'application puissent voir la variable d'alerte.
    Serial.println(sum);
  }

  if(sum > 0) {
    tempContact++;
    timeTouche++;
  }
  else tempContact = 0;

  if(tempContact >= 20) { //touché pendant 4 secondes consécutives
    while(message != 12) { //on envoie un 2 au téléphone lorsque la
condition ci-dessus est validée
      Serial.println(2);
      delay(200);
      if(Serial.available()>0) {
        message = Serial.read();
        if(message != -1) {
          Serial.println(message);
        }
      }
    }
  }
}

```

```

    }
    tempContact = 0;
    message = 0;
}

if(timeTouche >= 50) { //touché pendant 10 secondes sur un intervalles de
30 secondes
    while(message != 12) { //on envoie un 2 au téléphone lorsque la condition
ci-dessus est validée
        Serial.println(2);
        delay(200);
        if(Serial.available()>0) {
            message = Serial.read();
            if(message != -1) {
                Serial.println(message);
            }
        }
    }
    message = 0;
    timeTouche = 0; //toutes les 30 secondes on remet le compteur de
contact à 0
    timer = 0; //ainsi que le timer pour qu'il puisse recompter
pendant 30 secondes
}

if(timer > 150) { //toutes les 30 secondes on remet le compteur de
contact à 0
    timer = 0; //ainsi que le timer pour qu'il puisse recompter
pendant 30 secondes
}

sum = 0;
delay(200);
timer ++;
}

```