

J'ai terminé d'implanter l'écran pour le Simon, et j'ai commencé pour d'autres jeux. Voici un exemple d'utilisation de la bibliothèque de l'écran :

```
cadre = TFTscreen.loadImage("cadre.bmp");
if (!cadre.isValid()) {
    Serial.println("erreur lors du chargement de cadre.bmp");
}
TFTscreen.image(cadre, 0, 0);
bool game = true;
int j = 0;
int Tapp = 1000;
String Couleur[4] = {"rouge", "vert", "bleue", "jaune"};
String SuiteCouleur[40];

viderBT();

while (game) {
    j++;
    int i = 0;
    int r = random(4);
    String Cr = Couleur[r];
    SuiteCouleur[j-1]=Cr;

    Serial.println("~~~~~");
    Serial.print("Round : ");
    Serial.println(j);

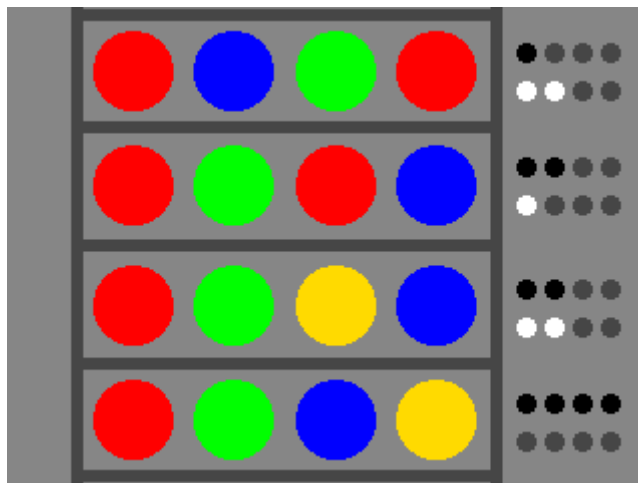
    for (i=0; i<j; i++){
        Serial.println(SuiteCouleur[i]);
        if (SuiteCouleur[i]=="rouge"){
            TFTscreen.fill(255,0,0);
        }
        else if (SuiteCouleur[i]=="vert"){
            TFTscreen.fill(0,255,0);
        }
        else if (SuiteCouleur[i]=="bleue"){
            TFTscreen.fill(0,0,255);
        }
        else {
            TFTscreen.fill(255,255,0);
        }
    }
}
```

Toutes les lignes commençant par TFTscreen sont liées à l'import d'image ou la création de formes. Pour l'instant l'écran est rempli de la couleur tirée au sort, mais une fois que nous aurons reçu l'écran, je pourrai créer un rectangle plus petit à placer au centre de l'écran.

J'ai ensuite dessiné la scène pour le Blackjack :



J'ai dessiné un prototype du décor du Mastermind :



J'ai ensuite du noter les coordonnées de chacun des ronds (ceux en couleur et les noirs/blancs) et ajuster leur taille car dans le programme il faudra connaître les coordonnées de chaque rond, ainsi que le rayon. Je ne sais pas si j'utiliserai des images de la carte SD à placer ou l'outil création de cercle de la bibliothèque, tout dépend comment l'écran réagira quand on déplacera les lignes vers le haut.

J'ai trouvé des images des 52 cartes, que je dois redimensionner et enregistrer sous le bon format une par une.