

GOLETTTO Samuel

Pendant cette séance j'ai terminé d'implémenter le YAMS sur l'écran.
Voici un extrait d'une partie : <https://youtu.be/wZJPcmQUYwA>

```
void Select(int n){
  switch (n) {
    case 1:
      tft.drawRect(1, 1, 63, 62, ILI9341_GREEN);
      tft.drawRect(2, 2, 61, 60, ILI9341_GREEN);
      break;
    case 2:
      tft.drawRect(65, 1, 63, 62, ILI9341_GREEN);
      tft.drawRect(66, 2, 61, 60, ILI9341_GREEN);
      break;
    case 3:
      tft.drawRect(129, 1, 62, 62, ILI9341_GREEN);
      tft.drawRect(130, 2, 60, 60, ILI9341_GREEN);
      break;
    case 4:
      tft.drawRect(192, 1, 63, 62, ILI9341_GREEN);
      tft.drawRect(193, 2, 61, 60, ILI9341_GREEN);
      break;
    case 5:
      tft.drawRect(256, 1, 63, 62, ILI9341_GREEN);
      tft.drawRect(257, 2, 61, 60, ILI9341_GREEN);
      break;
  }
}
```

Voici la fonction **Select**, encadre en vert les dés que le joueur souhaite relancer.

Il a fallu de nombreux tests pour ajuster les coordonnées des rectangles, car à certains moments, ils chevauchaient le contour de certains dés où décalés de quelques pixels.

J'ai créé une fonction **Unselect**, qui fait la même chose que la fonction précédente sauf que les rectangles sont noirs. Etant donné que le fond des dés est noir, cela permet de « supprimer » les contours verts (avec un écran on ne peut pas effacer, uniquement afficher par dessus la couche précédente). Cette fonction est utilisée dans la fonction principale du YAMS si un joueur souhaite retirer un dé de sa sélection (par exemple suite à une erreur).

```
for (int i =0; i<5;i++){
  if (Change[i] != 9) {
    Serial.print("n°");
    Serial.print(Change[i]+1);
    Serial.print(" ");
    Select(i+1);
  }
  else{
    Unselect(i+1);
  }
}
```

Ceci est la boucle permettant de gérer la sélection, elle fait donc appel aux 2 fonctions citées précédemment. La liste **Change** représente les indices des dés que le joueur a sélectionné.

Le reste de la partie écran pour ce jeu est de l'insertion d'informations telle que le premier tirage, les nouveaux dés après la relance, ou encore le score :

```
tft.fillRect(0, 65, 320, 60, ILI9341_BLACK);
tft.setCursor(50, 70);
tft.setTextColor(ILI9341_RED);
tft.setTextSize(2);
tft.println("Nouveau tirage");
```

Il a fallu bien gérer la répartition des zones sur l'écran ainsi que les tailles des textes, car au début certain ne s'affichaient pas intégralement.