

Séance 3 – 6/01/2020

GOLETTTO Samuel

Dans cette séance, j'ai commencé à implémenter l'écran dans le programme. Il était difficile d'avoir un aperçu du rendu final car nous n'avons pas reçu l'écran. J'ai implémenté les librairies pour l'écran et la carte SD, car c'est sur cette dernière que nous allons stocker nos images. J'ai créé l'écran de démarrage, qui affiche un message de chargement puis le logo de notre projet. J'ai ensuite commencé à développer l'écran pour le jeu « Simon » (celui avec les couleurs). On affiche un arrière plan avec un cadre, puis selon les données envoyées par le programme, la couleur du cadre change.