

PRAYDS 2.0

Projet Arduino - Processing Workshop Interactivité x Game

Jeu réalisé par Théotim Auger - Sarah Gergaux - Sophie Le Gallo - Virginie Souffoy I3 + GA

Principe du jeu

PRAYDS 2.0 est un jeu de chasse entre 2 joueurs :

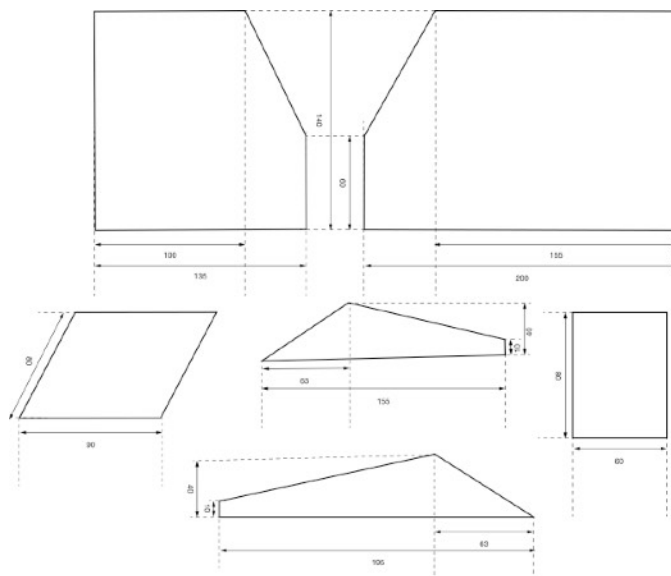
Chaque joueur, à tour de rôle, incarnera le prédateur et l'autre, la proie. Ainsi pour chaque partie, le but du prédateur est d'attraper la proie et le but de la proie est d'échapper au prédateur.

Il faut éviter les obstacles afin de ne pas donner un point à l'adversaire.

Matériels utilisés

- > 1 Cartes Arduino Uno
- > 2 Breadboards
- > 8 Boutons
- > 2 Capteurs de souffle
- > Des fils conducteurs
- > 8 résistances 10K

Notice de montage



> Pour réaliser le ****montage**** vous aurez besoin de planche de bois ou d'une autre matière si vous le souhaitez.

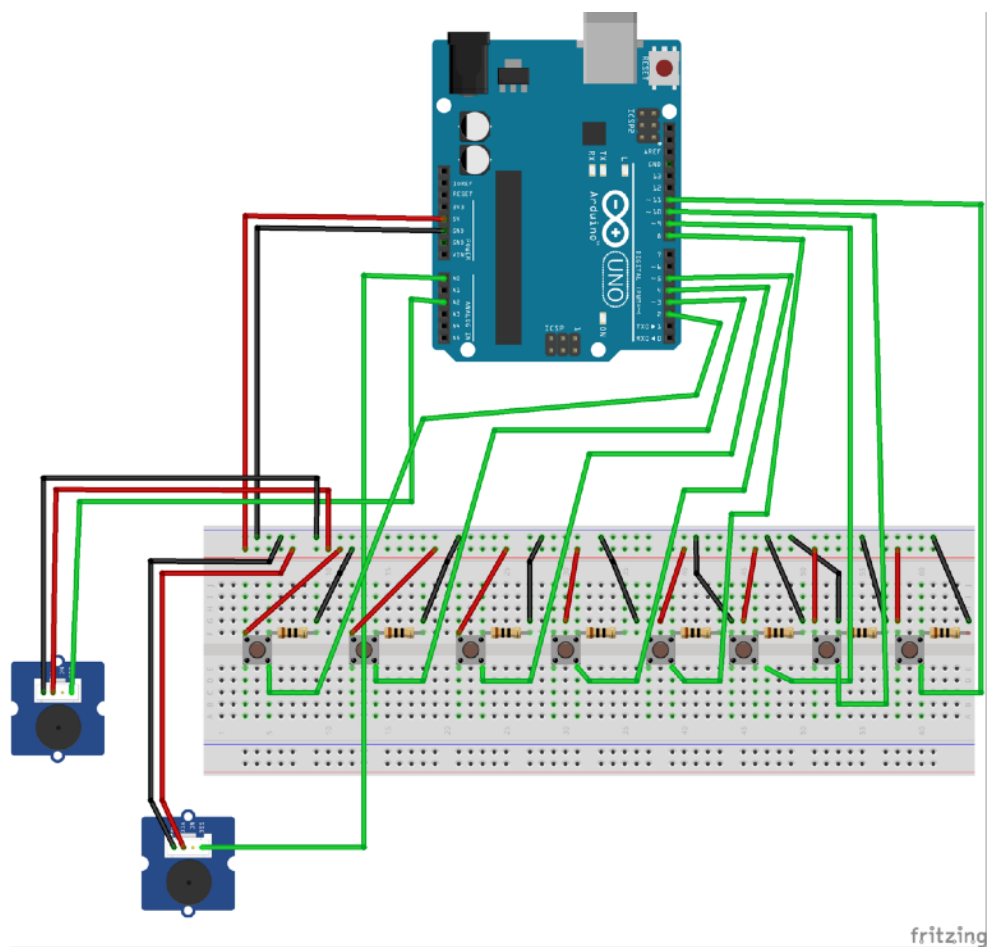
> Munissez vous de colle/scotch pour assembler les supports.

> Pour la réalisation des ****casques**** vous pouvez utiliser une imprimante 3D ou fabriquer un autre support afin d'y insérer les capteurs de souffle.

Notice d'utilisation

1. Enfilez chacun un casque mis à disposition
2. Prenez place et prenez en main votre contrôleur
3. Soufflez dans le masque pour vous déplacer.
4. Appuyez sur les différents boutons pour vous déplacer
5. Attrapez l'autre joueur ou fuyez-le !

Schéma de montage



Théotim Auger - Sarah Gergaux - Sophie Le Gallo - Virignie Souffoy