Communication des données des manettes – Cahier des charges

# Contraintes :

* Package sans-fil Bluetooth (manette + récepteur) communiquant en sériel avec l’intelligence centrale des chevaliers ou du minotaure pour leurs manettes respectives
  + Technologie Bluetooth half-duplex (PJON)
  + Aller-retour de la trame data avec à l’aller, l’ID jeu et les inputs, au retour le nombre de vies, la force du rumble et une information quelconque (protocole exact à définir)
* Layout d’inputs
  + 1 joystick 2 axes
  + 4 boutons accessibles à la main droite
  + Pour la manette minotaure, 2 boutons NKK
* Un écran OLED intégré avec
  + Menu de sélection du mode de jeu sur l’écran avec 3 modes de jeu : joute, mêlée, duel (à revisiter) avec chacun un ID unique, sous forme de liste. Le texte des modes est blanc, sauf pour celui du mode sélectionné en rouge
  + Ecran game-over commandé par le biais de l’information quelconque
  + Mode pause
* Un buzzer commandé par le biais de l’information quelconque
* Un moteur asymétrique pour vibrations commandé par le biais d’un demi-octet

# Echéances :

* 2 avril : Prototype breadboard de la manette Chevaliers fonctionnel
* 24 mai : Manette minotaure prototype fonctionnelle
* 1 juin : Manettes montées complètes (chevalier et minotaure)
* 1 juillet : Tous les problèmes seront corrigés avec prise en compte des essais extérieurs

