ESP 32 network pong kit

Hello, and welcome to this tutorial in which we will help you to get started with your new ESP32 kit. At the end of this tutorial, you will be able to connect both devices in order to play a simple pong game on the built-in screen.

Troubleshooting;

Joystick doesn’t work -> check cables

Can’t connect -> make sure one is guest and other is host

Stuck on connecting screen or any other problem -> press the reset button to reboot your devices

Voici le tutoriel que j’ai rédigé, peux tu corriger les fautes s’il y en a, et améliorer la formulation des phrases lorsque c’est nécessaire. Je pense qu’il manque une phrase de conclusion pour terminer ce tutoriel :

Bonjour, et bienvenue dans ce tutoriel dans lequel nous allons vous expliquer comment démarrer et utiliser votre nouveau kit esp32. À la fin de cette vidéo, vous serez capable de connecter vos deux appareils entre eux pour jouer à un jeu de pong minimaliste sur l’écran intégré.

Ce tutoriel va se dérouler en 4 parties :

* Déballage et vérification du contenu
* Branchement des composants
* Connexion des appareils
* Troubleshooting

Avant de commencer, assurez vous que le contenu de l’emballage est complet. Vous devez y trouver :

* Deux esp32 avec écran intégré
* Deux joysticks
* Deux câbles 4 pins
* Deux câbles USB vers micro-USB

Vous aurez aussi besoin d’une batterie externe (qui n’est pas fournie) ou d’un ordinateur avec un port USB disponible.

Lorsque vous avez rassemblé tous les composants, branchez d’abord une extrémité du câble 4 pins sur le joystick, puis branchez l’autre extrémité sur le port A4 de l’esp32. Pour finir, branchez le câble d’alimentation sur votre batterie externe, puis connecter le au port micro USB de l’esp32. Lorsque vous avez terminé, recommencer les mêmes étapes de branchement avec les composants restants.

Après avoir branché tous les câbles, les deux appareils vont démarrer et afficher un écran de connexion. Cette étape est nécessaire avant de lancer une partie.

Pour connecter les deux appareils ensemble, l’un d’eux doit agir en tant que serveur, et doit être configuré comme invité, qui se connectera au serveur. Par défaut les deux appareils démarrent en mode serveur. Il est donc nécessaire de changer pour le mode invité sur l’un des deux. Pour ce faire, appuyer simplement sur le bouton B, puis l’appareil va se connecter au serveur automatiquement. Cette étape peut durer plusieurs secondes, et lorsque la connexion est réussie, les deux appareils affichent le message « ready ». Il est alors possible de lancer une partie en appuyant sur A.

Les règles du jeu sont vraiment très simples : contrôler une raquette avec le joystick de manière à faire rebondir la balle en direction de l’adversaire. Vous marquez 1 point s’il ne parvient pas à la rattraper, et la partie se termine lorsqu’un joueur atteint un score de 10 points.

Si vous rencontrez des problèmes après avoir suivi ce tutoriel, voici quelques astuces qui peuvent vous aider :

* Si le joystick ne fonctionne pas ou si vous n’arrivez pas à contrôler votre raquette, vérifier les branchements et redémarrez l’appareil concerné.
* Si vous ne parvenez pas à connecter vos esp32 entre eux, assurez vous que l’un est en mode serveur et l’autre en mode invité. Vous pouvez vérifier que c’est le cas en lisant la première ligne sur l’écran. Cela doit être « PLAYER A » sur l’un et « PLAYER B » sur l’autre.
* Si vous êtes bloqué sur l’écran de connexion, au pour tout autre problème, redémarrez les deux appareils en appuyant sur le bouton reset.

Merci beaucoup, j’ai modifié quelques éléments, et j’ai maintenant besoin d’une version en anglais. Voici la nouvelle version à traduire, en reformulant les phrases lorsque c’est nécessaire :

Bonjour et bienvenue dans ce tutoriel où nous allons vous expliquer comment démarrer et utiliser votre nouveau kit ESP32. À la fin de ce tutoriel, vous serez en mesure de connecter vos deux appareils ensemble pour jouer à un jeu de Pong minimaliste sur l'écran intégré.

Ce tutoriel est divisé en quatre parties :

1. Déballage et vérification du contenu.

2. Branchement des composants.

3. Connexion des appareils.

4. Dépannage.

Avant de commencer, assurez-vous que le contenu de l'emballage est complet. Vous devriez trouver :

- Deux ESP32 avec écran intégré.

- Deux joysticks.

- Deux câbles 4 pins.

- Deux câbles USB vers micro-USB.

Vous aurez également besoin d'une batterie externe (non fournie) ou d'un ordinateur avec un port USB disponible.

Une fois que vous avez rassemblé tous les composants, branchez une extrémité du câble 4 pins sur le joystick, puis l'autre extrémité sur le port A4 de l'ESP32. Ensuite, branchez le câble d'alimentation sur votre batterie externe et connectez-le au port micro-USB de l'ESP32. Répétez ces étapes de branchement avec les composants restants.

Après avoir connecté tous les câbles, les deux appareils vont démarrer et afficher un écran de connexion. Cette étape est nécessaire avant de lancer une partie.

Pour connecter les deux appareils ensemble, l'un d'eux doit agir en tant que serveur et être configuré en mode invité pour se connecter au serveur. Par défaut, les deux appareils démarrent en mode serveur, il est donc nécessaire de changer l'un d'entre eux en mode invité. Pour cela, appuyez simplement sur le bouton B, puis l'appareil se connectera automatiquement au serveur. Cette étape peut prendre plusieurs secondes, et lorsque la connexion est établie avec succès, les deux appareils afficheront le message "ready". Vous pourrez alors lancer une partie en appuyant sur A.

Les règles du jeu sont très simples : contrôlez une raquette à l'aide du joystick pour faire rebondir la balle vers l'adversaire. Vous marquez 1 point si l'adversaire ne parvient pas à rattraper la balle, et la partie se termine lorsqu'un joueur atteint un score de 10 points.

Si vous rencontrez des problèmes après avoir suivi ce tutoriel, voici quelques astuces qui peuvent vous aider :

- si le joystick ne fonctionne pas ou si vous ne parvenez pas à contrôler votre raquette, vérifier les branchements et redémarrez l’appareil concerné.

- Si vous ne parvenez pas à connecter vos ESP32 entre eux, assurez-vous qu'un des appareils est en mode serveur et l'autre en mode invité. Vous pouvez vérifier cela en lisant la première ligne affichée sur l'écran. L'un des appareils devrait afficher "PLAYER A" et l'autre "PLAYER B".

- Si vous êtes bloqué sur l'écran de connexion ou rencontrez tout autre problème, redémarrez les deux appareils en appuyant sur le bouton "Reset".

Nous espérons que ce tutoriel vous a été utile et que vous apprécierez jouer au jeu de Pong sur vos ESP32. Amusez-vous bien !

Original :

Hello and welcome to this tutorial where we will explain how to get started and use your new ESP32 kit. By the end of this tutorial, you will be able to connect your two devices together to play a minimalist Pong game on the built-in screen.

This tutorial is divided into four parts:

1. Unboxing and content verification.

2. Component connection.

3. Device pairing.

4. Troubleshooting.

Before we begin, make sure that the packaging content is complete. You should find:

- Two ESP32s with built-in screens.

- Two joysticks.

- Two 4-pin cables.

- Two USB to micro-USB cables.

You will also need an external battery (not included) or a computer with an available USB port.

Once you have gathered all the components, connect one end of the 4-pin cable to the joystick and the other end to the A4 port of the ESP32. Then, connect the power cable to your external battery and plug it into the micro-USB port of the ESP32. Repeat these connection steps with the remaining components.

After connecting all the cables, both devices will start up and display a connection screen. This step is necessary before starting a game.

To connect the two devices together, one of them needs to act as the server and be set to guest mode to connect to the server. By default, both devices start in server mode, so it's necessary to change one of them to guest mode. Simply press the B button, and the device will automatically connect to the server. This step may take a few seconds, and when the connection is successfully established, both devices will display the message "ready". You can then start a game by pressing A.

The game rules are very simple: control a paddle using the joystick to bounce the ball towards your opponent. You score 1 point if your opponent fails to catch the ball, and the game ends when one player reaches a score of 10 points.

If you encounter any issues after following this tutorial, here are some tips to help you:

- If the joystick is not working or you're unable to control your paddle, check the connections and restart the respective device.

- If you're unable to connect your ESP32 devices together, make sure that one device is in server mode and the other is in guest mode. You can verify this by reading the first line displayed on the screen. One device should show "PLAYER A," and the other should show "PLAYER B."

- If you're stuck on the connection screen or experiencing any other issues, restart both devices by pressing the "Reset" button.

We hope this tutorial has been helpful, and we wish you an enjoyable time playing Pong on your ESP32s. Have fun!

Modifiée :

Hello and welcome to this tutorial in which we will show you how to get started with your new ESP32 kit. At the end of this tutorial, you will be able to connect your devices together in order to play a simple Pong game on the built-in screen.

This tutorial will fall into four parts:

1. Unboxing and content verification.

2. Component connection.

3. Device pairing.

4. Troubleshooting.

Before we begin, make sure that the box content is complete. You should find:

- Two ESP32s with built-in screens.

- Two joysticks.

- Two 4-pin cables.

- Two USB to micro-USB cables.

You will also need an external battery (not included) or a computer with an available USB port.

Once you have gathered all the components, connect one end of the 4-pin cable to the joystick and the other end to the A4 port of the ESP32. Then, connect the power cable to your external battery and plug it into the micro-USB port of the ESP32. Repeat these connection steps with the remaining components.

After connecting all the cables, both devices will boot and display a connection screen. This step is necessary before starting a game.

To connect the two devices together, one of them needs to act as the server and be set to guest mode to connect to the server. By default, both devices start in server mode, so it's necessary to change one of them to guest mode. Simply press the B button, and the device will automatically connect to the server. This step may take a few seconds, and when the connection is successfully established, both devices will display "ready" on the screen. You can then start a game by pressing A.

The game rules are very simple: control a paddle using the joystick to bounce the ball towards your opponent. You score 1 point if your opponent fails to catch the ball, and the game ends when one player reaches a score of 10 points.

If you encounter any issues after following this tutorial, here are some tips to help you:

- If the joystick is not working or you're unable to control your paddle, check the connections and restart the respective device.

- If you're unable to connect your ESP32 devices together, make sure that one device is in server mode and the other is in guest mode. You can verify this by reading the first line displayed on the screen. One device should show "PLAYER A," and the other should show "PLAYER B."

- If you're stuck on the connection screen or experiencing any other issues, restart both devices by pressing the "Reset" button.

We hope this tutorial has been helpful, and we wish you an enjoyable time playing Pong on your ESP32s. Have fun!