

# **MemoryLearn**

## **manuel**

## Sommaire

Contenu du boîtier .....	3
Mise en route .....	3
Application .....	3
Jeux.....	4
Résolution des problèmes.....	4

## Description du produit

Cette boîte interactive a été conçue pour évaluer les réflexes et les capacités cognitives à travers une série de jeux lumineux et sonores. Grâce à des LEDs, buzzers et boutons, l'utilisateur est invité à répondre rapidement à des stimuli visuels et auditifs.

## Contenu du boîtier

LEDs de différentes couleurs

Boutons poussoirs

Buzzer sonore

Écran (LCD)

Microcontrôleur (esp32)

## Mise en route

### Branchement

Connecter la boîte avec les piles.

Un signal sonore ou une LED s'allume pour confirmer la mise sous tension.

### Initialisation

Attendre que l'écran s'allume avec écrit « MemoryLearn » : cela signifie que le système est prêt.

### Choix du mode de jeu

Avec l'écran et les boutons de sélection présents :

Utiliser les boutons pour faire défiler les jeux.

En défilant vous pourrez aussi voir les crédits.

## Application

### Inscription/connexion

Avec l'application entrez un nom d'utilisateur et un mot de passe pour enregistrer votre compte.

Une fois cela fait vous pouvez donc vous connecter pour ajouter des scores à votre profil et vous améliorer.

### Stocker les scores

Dans l'application les scores sont stockés dans une base de donnée locale se nommant tinyDb.

## Jeux

Jeux présents dans le memoryLearn

Simon

ColorLed

LedReact

## Résolution des problèmes

Débug

En cas de problème essayez de retourner au menu.

Si ce n'est pas possible éteignez l'appareil et redémarrez-le.