

MemoryLearn

manuel

Sommaire

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

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 toutes les LEDs clignotent une fois : cela signifie que le système est prêt.

Choix du mode de jeu

Si un écran ou des boutons de sélection sont présents :

Utiliser les boutons pour faire défiler les jeux.

Appuyer sur le bouton central pour valider.

Sinon, un mode par défaut se lance automatiquement.

Application

Inscription/connexion

Stocker les scores

Jeux

Piles

Résolution des problèmes

Débug