

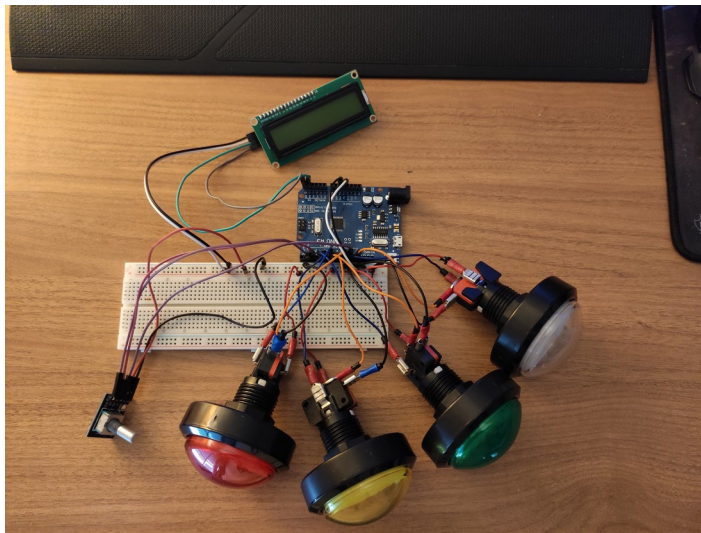
Ceci est un rapport qui résume l'avancement du projet pendant la semaine de ski qui a lieu entre la Séance 4 et la Séance 5.

Ce rapport a lieu car je voulais que le projet soit le plus présentable possible pour la Journée Portes Ouvertes qui se déroule le samedi 4 février.

Lors de la Séance 5 qui aura lieu la veille de la JPO.

Donc, place au résumé de l'avancement.

Tout d'abord le mode de jeu Mastermind est terminé, ce qui octroie à notre boîte de jeu, un jeu supplémentaire. Les étapes étant longues je ne mets qu'une photo du montage réalisé avec 4 boutons.



Pour rappel notre adaptation du Mastermind est fait comme ceci :

Le jeu est décomposé en 2 phases.

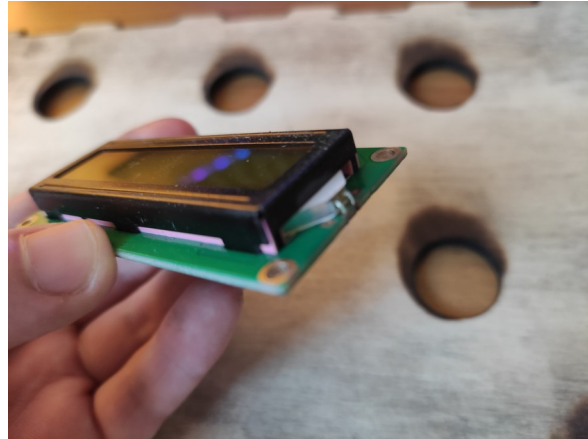
Lors de la première phase, un joueur A appuie sur 4 des 10 boutons qui s'allumeront, présents sur la boîte et fait valider cette combinaison, que l'on va appeler 'code', en appuyant sur l'encodeur rotatif.

Lors de la deuxième, un joueur B va tenter une combinaison de 4 boutons qui s'allumeront et la faire valider à l'encodeur rotatif, ainsi l'écran LCD lui répondra le nombre de boutons allumées en accord avec le 'code' du joueur A.

Ainsi le joueur B aura x nombre de tentative pour retrouver le 'code' qui a été créé par le joueur A.

Par conséquent, dans notre adaptation : il n'y a pas de notion d'ordre, c'est-à-dire que le code Rouge Vert Bleu Blanc sera le même code que Bleu Blanc Rouge Vert. La raison de cette simplification est due au fait que les codes testés par le joueur B ne lui sont pas présentés sous les yeux et donc pour faciliter l'effort de mémoire il n'y a pas de notion d'ordre

Ensuite, j'ai poncé au papier de verre le planche supérieur pour que l'écran ne sois plus incliné à cause de son excroissance blanche.



Aussi, j'ai collé 4 planches de la boîte pour consolider le tout, et trouer à la perceuse la planche arrière de la boîte pour laisser passer le câble micro USB pour mettre à jour la carte arduino ainsi que l'alimentation.

J'ai également eu l'idée d'un autre jeu : le Duel

Le jeu est simple, c'est un face à face de rapidité entre deux joueurs.
Les deux joueurs ont chacun un bouton assigné.

Au bout d'un certain temps, les deux boutons vont s'allumer et le premier qui appuie sur le sien gagne un point.

Le premier à 3 points gagne.
Si un joueur tente d'appuyer avant que son bouton ne s'allume, il perd un point !

Egalement, j'ai pu tenté de fusionner les codes.
Cela fonctionne correctement malgré le fait que j'ai du renommer certaines variables ce qui est tout à fait normal.

Cependant, étant novice dans le code, j'ai beaucoup de variable qui m'aide à régler des problèmes, je tenterai par la suite d'alléger mon code mais l'objectif pour le samedi 4 février est la fonctionnalité.

Donc pour la Séance 5 nous allons tout assembler et faire les tests à 10 boutons.