

### Séance 6:

Dans cette séance nous avons dû changer de carte arduino, étant donné que le port micro usb de cette dernière est dessoudé. La carte étant fixée par quelques vis, cette opération a heureusement été rapide.

Par la suite, j'ai pu créer le code pour les animations de boutons lors du choix du mode de jeu et le tester (Voir vidéo).

Le code utilise une fonction animation pour l'éclairage des leds, cette fonction ne s'exécute seulement si (bool) `animation_on == true`, ainsi cet ajout ne gêne pas l'exécution normal du code, une version précédente qui utilisait des delays avait pour effet de rendre le jeu inutilisable (c'était prévisible étant donné que lors d'un delay la carte "attend").

De plus je me suis penché sur la question de comment rendre le jeu entièrement autonome, c'est-à-dire d'intégrer directement à notre projet un moyen de stocker les meilleurs scores des joueurs.

La solution est d'utiliser un module pour carte sd (Voir photo).

Grâce à ce dernier plus besoin d'un ordinateur pour sauvegarder les données.

Pour le moment ce système n'est pas encore fonctionnel mais d'ici la prochaine séance ça devrait être le cas.



Enfin il reste toujours quelques bugs à corriger notamment certains liés au changement de carte, apparemment cette carte a quelques difficultés pour recevoir les données lors d'un téléversement avec arduino, à voir par la suite comment cela se déroule.