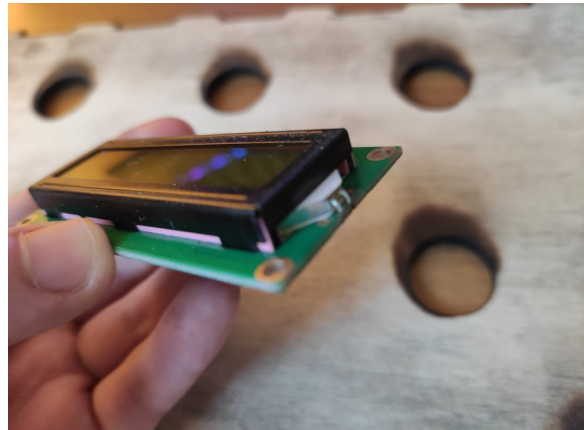


Aujourd'hui nous avons pu récupérer la boîte qui a été réalisée à la découpeuse laser.

Nous avons donc pu essayer si les dimensions étaient correctes :

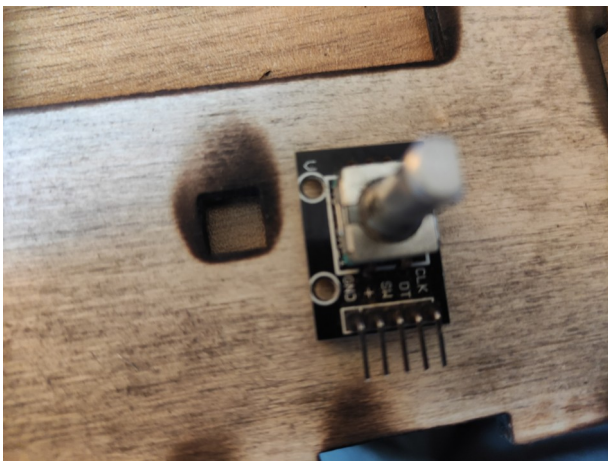
- les boutons rentrent bien dans leur emplacement, donc pas de problème ici.

- l'écran LCD est légèrement incliné à cause d'une légère encoche blanche, car en mesurant, l'écran se place parfaitement si l'épaisseur de la planche est de 4mm, mais pour une raison de solidité qui est primordiale nous avons privilégié de prendre l'épaisseur maximale qui est de 5mm, quitte à gratter le bois afin que cette petite encoche rentre bien, donc les dimensions sont conformes.



(cela ne se voit pas très bien sur la photo mais l'inclinaison est flagrante dans la réalité)

- l'encodeur rotatif n'a pas un trou à la bonne dimension, le but était que la base métallique de l'encodeur rentre dans le carré, mais heureusement l'embout dépasse largement et donc nous pourrions conserver ce léger défaut.



Par conséquent tout est en ordre il suffit simplement de gratter légèrement pour ramener l'écran droit.

Également, je compte, durant cette semaine de séparation entre les semestres, poncer au papier de verre les planches afin de retirer les parties brûlées.

Erreur dont nous venons de nous apercevoir ! Nous n'avons créé de trou afin que la carte dépasse de la boîte et puisse être connectée par USB et être alimentée.

Je tenterai dans la semaine de vacances de résoudre ce problème par moi-même car le FabLab est pris d'assaut en ce dernier vendredi avant la semaine de ski.

Pour le reste de la séance je vais m'atteler au code d'un nouveau mode de jeu dont j'ai eu l'idée dernièrement, il s'agit d'un équivalent de Mastermind.

Fonctionnement :

Le jeu est décomposée 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.

Je ne vais pas publier de partie code car il n'est pas fonctionnel du tout, je vais prendre de l'avance durant cette semaine car ce mode de jeu risque d'être compliqué à coder, et je souhaiterais qu'il soit fonctionnel pour la Journée Portes Ouvertes de Polytech le samedi 4 février.

Je publierai sûrement un rapport de cette semaine, concernant les modifications de la boîte, sur le code du Mastermind, et peut-être sur le code d'un autre mode de jeu.