

Objectif : utiliser l'encodeur rotatif pour faire la sélection des modes de jeux et le réglage du temps de jeu.

Le compte rendu sera sûrement moins détaillé que le précédent puisque je ne compte réaliser que du code.

Pour la compréhension de l'encodeur j'ai utilisé ce site : <https://www.aranacorp.com/fr/utilisation-dun-encodeur-rotatif-avec-arduino/>

qui m'a donné un code capable de faire augmenter ou diminuer une valeur selon le sens où l'on tourne l'encodeur rotatif, et également détecter la pression du bouton.

D'ailleurs l'encodeur ne fonctionne pas très bien, c'est-à-dire qu'en le tournant dans le même sens les valeurs augmentent mais des fois elle diminue. Mais pour l'utilisation qu'on n'en fera ce n'est pas bien grave.

Après 1h30 le code fonctionne correctement.

En tournant l'encodeur rotatif, le mode de jeu change (il y en 4)



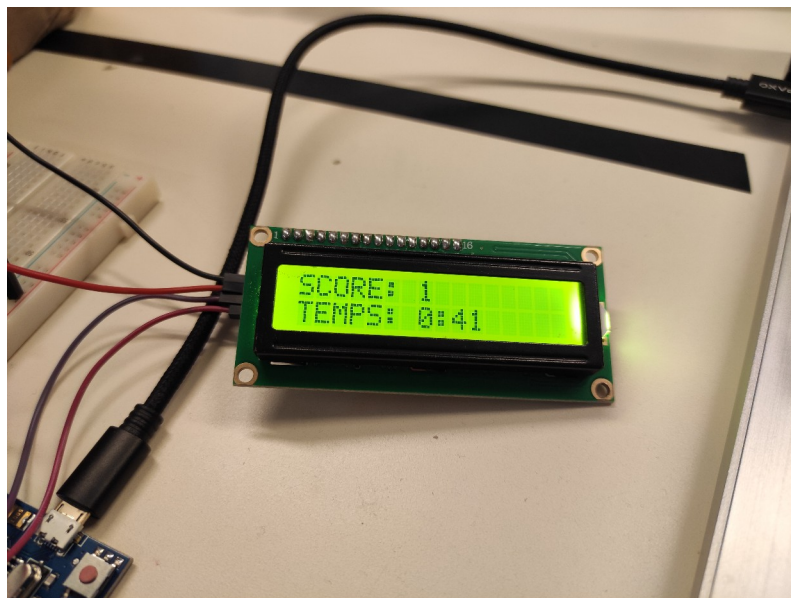
En appuie sur le click de l'encodeur rotatif, on valide le mode de jeu, et un message apparaît pour confirmer.



Ensuite, il y a la même étape avec le temps (sauf pour le mode du Simon qui n'en nécessite pas).
Il y a 3 temps : 30s, 45s et 1min



A présent je vais tenter de fusionner les deux codes de la séance précédente que sont le SCORE et le TIMER.



Cela semble fonctionnel les deux programmes fonctionnent ensemble.
Je vais maintenant tenter de fusion ce code avec celui du début de séance et donc finaliser le menu.

Cela semble à nouveau fonctionnel, les photos sont les mêmes puisqu'il ne s'agit là que d'une fusion.

Mais nous avons trouvé un bug qui sera difficile à résoudre mais largement surmontable, en effet si on tourne l'encodeur rotatif et qu'on clique au même moment, le programme plante. Il faut donc bien respecter les étapes et ne pas se précipiter.

La dernière chose à faire et de relier le temps choisit par le joueur au programme, puisque que jusqu'à présent le temps était celui que j'indiquais directement dans le programme.

Je n'ai pas réussi pour l'instant je vais tenter de résoudre cette dernière chose avant le prochain cours.