

Rapport de la séance 24/01 (Patrick BIZOT)

Le but de cette séance était de finaliser le menu, le socle de l'écran et la manette.

Pour cette séance, comme pour la précédente, je me suis fixé donc des objectifs simples :

- Trouver la causes du bug lors de l'affichage du texte.
- Modéliser avec mon camarade le socle de l'écran.
- Monter la manette.

Néanmoins nous n'avons pas pu réaliser tous ces objectifs.

En effet, nous avons rencontré des difficultés lors de l'assemblage de la manette et du debuggage de l'affichage du menu.

En ce qui concerne le debuggage du menu, je n'ai pas trouvé d'autre personne sur internet ayant rencontrés le même problème. C'est en relisant la documentation de "UTFT" un n-ième fois que je compris mon erreur (je pensais que le source à tort que la source du problème venais du "font").

Quant au montage de la manette, les fixations de scotch que nous avons utilisées afin de maintenir en place les boutons fondées. C'est pourquoi nous avons opté sur un circuit imprimé à installer dans la carte afin de ne pas avoir de composants et de câbles en vrac dans la manette. Néanmoins, il est trop tard pour commander un circuit imprimé. Nous allons donc le faire nous même en soudant les fils sur une plaque à troue.

Bien heureusement, en ce qui concerne la modélisation du socle de l'écran, nous avons presque finis et pensant opté pour une alimentation à base de piles.

J'ai donc pu :

- Finaliser le menu (il est navigable maintenant).
- Modéliser le socle de l'écran avec mon camarade.

Néanmoins, je n'ai pas pu :

- Monter la manette.
- Commencer la programmation des jeux.

Pour la séance prochaine je me donne pour objectifs de :

- Faire une version non testée des deux jeux ("Pong" et "Snake")
- Imprimer le socle de l'écran et réaliser le compartiment pour accueillir les piles.
- Aider mon camarade à souder les composants de la manette afin de le monter enfin.

Ressources :

- Programme du menu navigable : (sur le GitHub)

(Le programme ci-dessus n'a pas pu être testé)