

Rapport sur la Cinquième Séance - Duplication des Boutons, Mesures de la Boîte, Commande d'un Arduino Mega, Randomisation des Boutons, et Réflexion sur la Visibilité des LEDs

Introduction

La cinquième séance du projet de tape-taube en Arduino a été consacrée à plusieurs tâches importantes. Nous avons dupliqué les boutons pour augmenter le nombre d'éléments interactifs, commencé à prendre des mesures pour la boîte du jeu, commandé un Arduino Mega pour ses capacités étendues, randomisé les boutons pour accroître la variété du jeu, et réfléchi à la manière de rendre les LEDs associées aux boutons plus visibles pour les joueurs.

Duplication des Boutons

Pour augmenter le nombre d'éléments interactifs dans le jeu, nous avons dupliqué les boutons. Cela permettra d'ajouter plus de taupes et de diversifier les défis pour les joueurs. La duplication des boutons a été réalisée avec succès, en veillant à ce que chaque bouton ait son propre fonctionnement indépendant.

Mesures de la Boîte

Nous avons commencé à prendre des mesures pour la boîte du jeu. Ces mesures sont essentielles pour assurer que la taille de la boîte correspond aux dimensions des fils et des composants, garantissant ainsi un ajustement précis et une apparence esthétique.

Commande d'un Arduino Mega

En vue d'exploiter pleinement les capacités du jeu et de gérer un plus grand nombre d'entrées, nous avons commandé un Arduino Mega. Cette version de la carte Arduino offre plus d'entrées et de sorties, ce qui est essentiel pour l'expansion future du jeu.

Randomisation des Boutons

Afin d'accroître la variété et la complexité du jeu, nous avons implémenté la randomisation des boutons. Cela signifie que les taupes apparaîtront de manière aléatoire, augmentant ainsi le défi pour les joueurs et rendant l'expérience de jeu plus stimulante.

Réflexion sur la Visibilité des LEDs

Nous avons également réfléchi à la manière de rendre les LEDs associées aux boutons plus visibles pour les joueurs. Cela pourrait inclure des modifications de conception pour améliorer la visibilité, ou l'utilisation de LEDs de différentes couleurs pour indiquer différents états du jeu.

Conclusion

La cinquième séance a été productive, avec des progrès significatifs dans l'expansion du nombre de boutons, la planification de la boîte du jeu, la commande d'un Arduino Mega, la randomisation des boutons, et la réflexion sur la visibilité des LEDs. Ces développements contribuent à enrichir l'expérience de jeu et à préparer le terrain pour des améliorations futures. L'équipe reste engagée à fournir un jeu de tape-taupe en Arduino de haute qualité, offrant une expérience de jeu immersive et divertissante.