

# **Rapport sur la Mise en Place des Boutons, du Système de Points, et du Buzzer - Semaine 2**

## **Introduction**

La semaine 2 du projet de tape-taupe en Arduino était dédiée à la mise en place des boutons, qui font office de taupes, ainsi que leur association avec l'écran LCD pour créer un système de points. De plus, nous avons intégré le buzzer pour produire des sons lorsqu'un bouton est activé. Nous avons utilisé les enseignements du cours du professeur Masson et consulté des ressources en ligne pour parfaire ces fonctionnalités.

## **Mise en Place des Boutons et du Système de Points**

La première étape a consisté à connecter les boutons à la carte Arduino. Nous avons rencontré des défis avec la soudure des fils, qui étaient particulièrement fins et sensibles à la chaleur. Grâce aux connaissances partagées par M. Rallo sur les composés chimiques sensibles à la chaleur sur les fils, nous avons pris des précautions pour éviter d'endommager la conductivité des fils lors de la soudure. Après quelques essais et erreurs, nous avons réussi à surmonter ces difficultés et à obtenir une connexion stable.

En associant les boutons à l'écran LCD, nous avons mis en œuvre un système de points qui s'incrémente à chaque fois qu'un bouton (taupe) est activé. L'affichage de ces points sur l'écran LCD a été soigneusement configuré pour une expérience utilisateur claire et compréhensible.

## **Intégration du Buzzer et Gestion des Sons**

Le buzzer a été intégré pour enrichir l'expérience utilisateur avec des sons lorsqu'un bouton est activé. Nous avons utilisé le cours de M. Masson et des ressources en ligne pour comprendre les bases de la gestion du buzzer. La synchronisation entre les points marqués, l'affichage sur l'écran LCD, et la génération de sons s'est avérée essentielle pour créer une expérience de jeu immersive.

## **Conclusion**

Malgré les difficultés initiales rencontrées avec la soudure des fils, notre équipe a surmonté ces obstacles pour réussir la mise en place des boutons, du système de points, de l'écran LCD, et du buzzer. Cette réalisation renforce notre confiance pour la suite du projet de tape-taupe en Arduino Uno. La collaboration entre les connaissances du cours, les ressources en ligne, et les conseils des enseignants a été fondamentale pour surmonter les défis techniques. Nous sommes impatients de continuer à développer le jeu et d'explorer les fonctionnalités à venir. :)