

Rapport sur la Sixième Séance - Transfert sur l'Arduino Mega, Correction des Bugs, Branchement des LEDs, Implémentation des Taupes Bonus et Piégées, et Amélioration de la Difficulté

Introduction

Lors de la sixième séance du projet de tape-taupe en Arduino, nous avons transféré l'ensemble des composants sur l'Arduino Mega, corrigé les quelques bugs apparus, branché les LEDs, et implémenté les taupes bonus et piégées. De plus, nous avons amélioré la difficulté du jeu en ajoutant une fonctionnalité qui éteint automatiquement les boutons après un délai, incitant les joueurs à réagir rapidement. Des modes de difficulté seront également implémentés pour accentuer ce point.

Transfert sur l'Arduino Mega

Nous avons transféré tous les composants du jeu sur l'Arduino Mega pour profiter de ses capacités étendues en termes d'entrées et de sorties. Ce transfert s'est déroulé sans accroc, garantissant la continuité des fonctionnalités du jeu.

Correction des Bugs

Quelques bugs mineurs sont apparus lors du transfert sur l'Arduino Mega. Nous avons identifié et corrigé ces problèmes rapidement, assurant ainsi la stabilité et la fluidité du jeu.

Branchement des LEDs

Les LEDs ont été branchées avec succès, permettant d'indiquer visuellement aux joueurs l'état des boutons et des taupes. Cela améliore l'expérience de jeu en fournissant des informations supplémentaires.

Implémentation des Taupes Bonus et Piégées

Les taupes bonus et piégées ont été implémentées dans le jeu. Les taupes bonus offrent des points supplémentaires, tandis que les taupes piégées font perdre des points. Ces ajouts enrichissent le gameplay et offrent de nouvelles stratégies aux joueurs.

Amélioration de la Difficulté

Nous avons amélioré la difficulté du jeu en ajoutant une fonctionnalité qui éteint automatiquement les boutons après un délai. Cela incite les joueurs à réagir rapidement, augmentant ainsi la tension du jeu. Des modes de difficulté seront également mis en place pour offrir une expérience adaptée à différents niveaux de compétence.

Conclusion

La sixième séance a été productive, avec des progrès significatifs dans le transfert sur l'Arduino Mega, la correction des bugs, le branchement des LEDs, l'implémentation des taupes bonus et piégées, et l'amélioration de la difficulté. 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-taube en Arduino de haute qualité, offrant une expérience de jeu immersive et divertissante.