

Rapport sur la Troisième Séance - Avancées et Préparations Futures

Introduction

La troisième séance du projet de tape-taupe en Arduino a été marquée par des avancées significatives dans la préparation des boutons et l'implémentation du timer. Les opérations de soudure des fils, la vérification de leur conductivité, et l'intégration du buzzer sonore ont été réalisées avec succès, sans rencontrer de difficultés majeures. Ces accomplissements ont jeté les bases pour la création de la "planche" contenant chaque bouton.

Opérations de Soudure et Vérification de Conductivité

Lors de cette séance, j'ai consacré du temps à la soudure de nombreux fils, préparant ainsi le terrain pour l'installation des boutons. La vérification minutieuse de la conductivité des fils a été effectuée pour garantir des connexions stables et fiables. Ces opérations préliminaires sont cruciales pour assurer le bon fonctionnement des éléments interactifs du jeu.

Implémentation du Timer et du Buzzer Sonore

Le timer, une composante essentielle du jeu, a été implémenté avec succès au cours de cette séance. Bien que des améliorations soient envisagées pour les prochaines étapes, la fonction de base a été établie avec succès. De plus, le buzzer sonore a été intégré et est maintenant fonctionnel. Son activation lorsqu'une taupe "piégée" est activée constitue un ajout intéressant au gameplay en signalant au joueur qu'il perd un point.

Préparation pour le Transfert sur un Shield de Plus Grande Taille

En vue des prochaines séances, il a été décidé de transférer les composants sur un shield de plus grande taille, en remplacement de l'Arduino Uno qui a été utilisé comme base de test. Cela facilitera la gestion des connexions et assurera une intégration plus propre de tous les éléments du jeu.

Prochaines Étapes : Système d'Entrée/Sortie des Taupes

La prochaine séance se concentrera sur le système d'entrée/sortie des taupes. Cela implique la gestion physique des taupes, de leur apparition à leur disparition, ainsi que la mise en œuvre du mécanisme de détection des taupes piégées. Ces développements contribueront à rendre le jeu plus interactif et stimulant pour les joueurs.

Conclusion

Dans l'ensemble, la troisième séance a été fructueuse, avec des avancées notables dans la préparation des boutons, l'implémentation du timer, et l'intégration du buzzer sonore. L'absence de difficultés majeures témoigne d'une compréhension approfondie des composants et des concepts nécessaires pour le projet. En anticipant le transfert sur un shield de plus grande taille, l'équipe se prépare à optimiser la structure du projet pour les étapes à venir. Les prochaines séances promettent de consolider davantage ces avancées avec le développement du système d'entrée/sortie des taupes. Le projet progresse de manière satisfaisante, démontrant une gestion efficace du temps et des ressources.