

# **Rapport sur la Septième Séance - Problèmes de Débranchement, Rebranchement des Composants, Difficultés avec les Modes de Jeu, Réajustement du Son des Taupes Piégées, Implémentation des Points de Vie**

## **Introduction**

La septième séance du projet de tape-taupe en Arduino a été marquée par des problèmes de débranchement de nombreux composants, nécessitant un rebranchement complet. Nous avons également rencontré des difficultés avec l'implémentation des modes de jeu. Pour améliorer l'expérience utilisateur, nous avons réajusté le son émis par les taupes piégées et randomisé leur emplacement. De même, nous avons ajouté un système de points de vie pour rendre le jeu plus difficile.

## **Problèmes de Débranchement et Rebranchement des Composants**

Des problèmes de débranchement inattendus ont été rencontrés, nécessitant un rebranchement complet des composants. Bien que cela ait entraîné un retard, nous avons pu résoudre ces problèmes et rétablir le fonctionnement normal du jeu.

## **Difficultés avec les Modes de Jeu**

Nous avons rencontré des difficultés avec l'implémentation des modes de jeu. La complexité de la gestion des différents modes et des changements de règles a posé des défis techniques. Nous avons pris note de ces difficultés et nous nous efforcerons de les résoudre dans les prochaines séances.

## **Réajustement du Son des Taupes Piégées**

Pour améliorer la visibilité et la remarquabilité des taupes piégées, nous avons réajusté le son qu'elles émettent. Cela permet aux joueurs de mieux distinguer les taupes piégées des autres, améliorant ainsi la jouabilité du jeu.

## **Randomisation des Taupes Bonus et Piégées**

Nous avons également randomisé les emplacements des taupes bonus et piégées pour éviter qu'elles ne se trouvent toujours sur les mêmes boutons. Cela rend le jeu plus varié et stimulant, obligeant les joueurs à être plus attentifs.

## **Implémentation des Points de Vie**

Pour augmenter la difficulté du jeu, nous avons ajouté un système de points de vie. Cela signifie que les joueurs ont un nombre limité de vies, et perdent une vie chaque fois qu'ils tapent sur une taupe piégée ou manquent de réflexes pour éteindre un bouton. Ceci ajoutera un élément stratégique au jeu, les joueurs devant gérer leurs vies avec soin.

## **Conclusion**

La septième séance a été marquée par des problèmes de débranchement et de rebranchement des composants, des difficultés avec les modes de jeu, et des ajustements pour améliorer la jouabilité du jeu. Nous avons réajusté le son des taupes piégées, randomisé les emplacements des taupes bonus et piégées, et ajouté un système de points de vie. Ces développements visent à rendre le jeu plus varié, stimulant et stratégique. Malgré les défis rencontrés, l'équipe reste déterminée à fournir un jeu de tape-taupe en Arduino de haute qualité, offrant une expérience de jeu immersive et divertissante.