

## Choix du module

Après l'analyse des différents modules, nous avons choisi comme premier module, le *Simon*.

## Fonctionnement du module

Le fonctionnement du jeu est simple : quatre boutons de couleur différente s'allument en fonction d'un ordre prédéfini. Le joueur ayant le *Simon* devant les yeux doit décrire l'ordre de clignotement des lumières au joueur qui a le manuel de désamorçage de la bombe dans les mains pour qu'il puisse lui indiquer sur quel(s) bouton(s) appuyer ensuite.

### À propos du Simon

*Les modules peuvent être identifiés par leur petite lumière en haut à droite.  
Lorsque cette lumière est verte, le module est désarmé.*

1. Un des quatre boutons s'allumera.
2. En utilisant la table ci-dessous, appuyer sur le bouton correspondant.
3. Le bouton original s'allumera suivi d'un autre. Répéter la séquence dans l'ordre en utilisant la correspondance des couleurs.
4. La séquence s'allongera d'une couleur à chaque fois que la bonne séquence sera entrée, jusqu'à ce que le module soit désarmé.

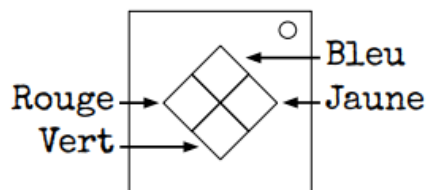
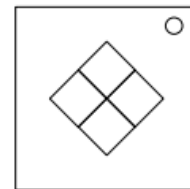


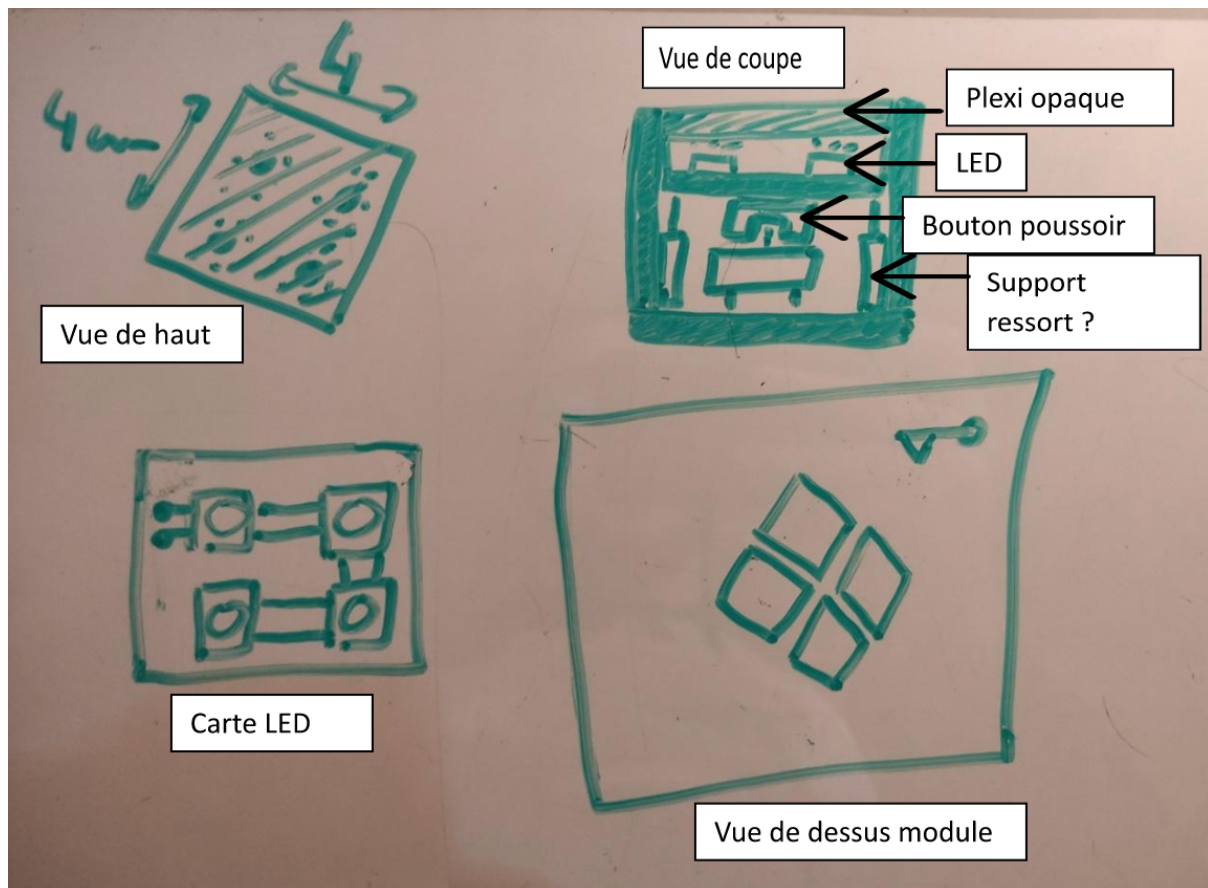
Figure n°1 : fiche fonctionnelle du jeu Simon

## Proposition de prototypage

Le module sera séparé en 4 grandes parties :

- Les boutons poussoirs de couleur différente (x4) ;
- Le système de compte à rebours ;
- Le système d'indication de désamorçage du module (petit drapeau qui se lève) ;
- Les parties de commande (ESP 32 et automate).

## Le bouton de couleur



## Le schéma synoptique

