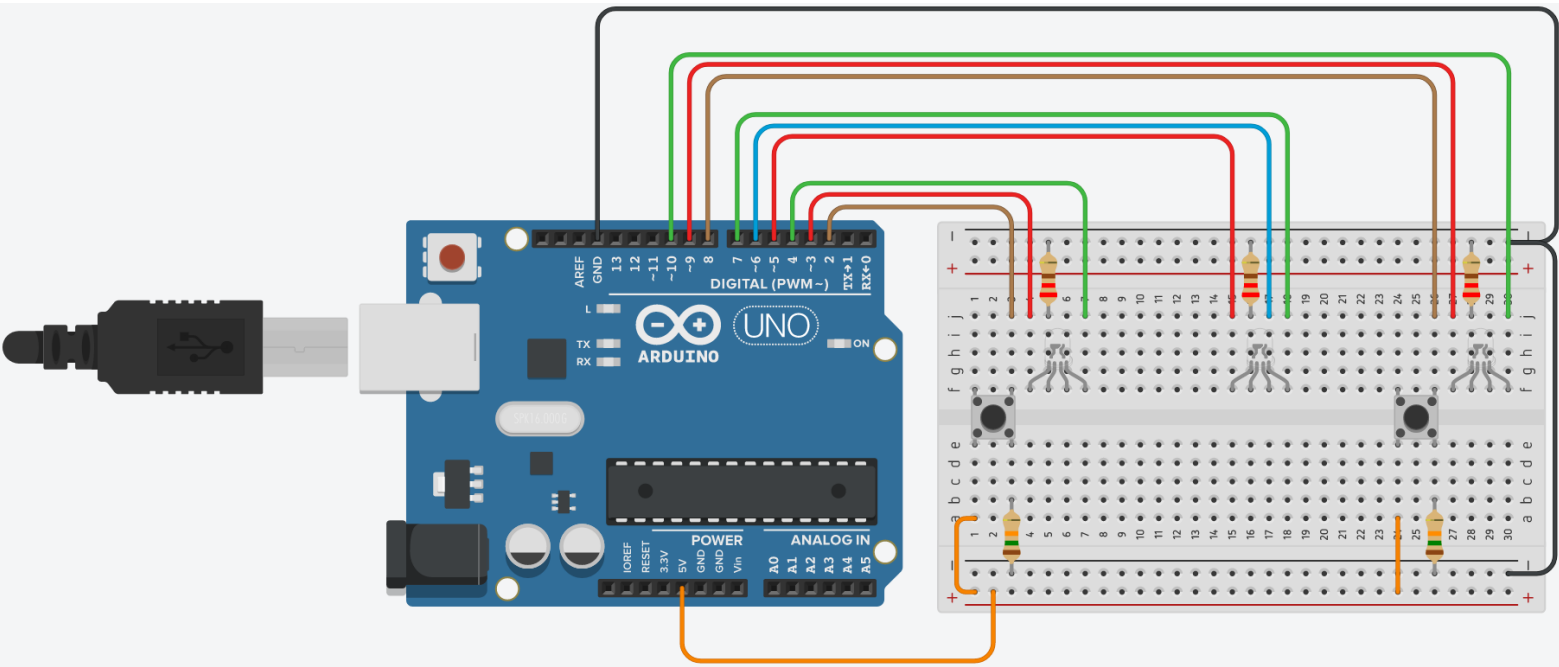


Projet électronique - résolu

<https://www.tinkercad.com/things/ggDFdICQoHn-brilliant-crif/editel?sharecode=Q0kCgzP-ZZeQfHchSo4AINztZWwGnvOVXzIxzNjNzbQ>



```
//Définir le numéro pour chaque entrée/sortie
```

```
#define bt1 2
```

```
#define bt2 8
```

```
#define del1r 3
```

```
#define del1v 4
```

```
#define del2r 9
```

```
#define del2v 10
```

```
#define delr 5
```

```
#define delv 7
```

```
#define delb 6
```

```
void setup()
```

 $\{$

```
//Définir le mode de chaque entrée/sortie
```

```
pinMode(bt1, INPUT);
```

```
pinMode(bt2, INPUT);
```

```
pinMode(del1v, OUTPUT);
```

```
pinMode(del1r, OUTPUT);
```

```
pinMode(del2v, OUTPUT);
```

```
pinMode(del2r, OUTPUT);
```

```
pinMode(delv, OUTPUT);
```

```
pinMode(delr, OUTPUT);
```

```
pinMode(delb, OUTPUT);
```

}

```
void loop()
```

 $\{$

```

// Allumer la del centrale toutes les 1 à 3 sec SANS empêcher la triche
/*
delay(random(1000,3000)); //attendre entre 1 et 3 sec
*/

// Allumer la del centrale toutes les 1 à 3 sec EN empêchant la triche
unsigned long x = millis()+random(1000,3000); // On pose le moment où l'on veut passer à la suite
while(x>millis()){ // tant que l'on a pas atteint ce chiffre on continue
    if(digitalRead(bt1) == HIGH){ // si le joueur 1 a appuyer avant
        digitalWrite(del1r, HIGH); //alors on le fait perdre
        delay(1000);
        digitalWrite(del1r, LOW);
        x=millis()+random(1000,3000); // Et on attends de nouveau pendant 1 à 3 sec
    }else if(digitalRead(bt2) == HIGH){ // Si le joueur 2 appuie avant on le fait aussi perdre
        digitalWrite(del2r, HIGH);
        delay(1000);
        digitalWrite(del2r, LOW);
        x=millis()+random(1000,3000);
    } else {
        //sinon on ne fait rien
    }
}
}

```

```

//Quand le temps est passer alors allumer la del
digitalWrite(delv, HIGH); //allumer chaque couleur de la del centrale
digitalWrite(delr, HIGH);
digitalWrite(delb, HIGH);

```

```

// Attendre tant que les deux boutons sont désactiver
while(digitalRead(bt1) == LOW && digitalRead(bt2) == LOW){}

```

```

// C'est gagner si l'un des deux joueurs a appuyer sur son bouton en premier
if(digitalRead(bt1) == HIGH){ //Si le joueur 1 gagne alors
    digitalWrite(del1v, HIGH); //Allumer le vert pour le 1
    digitalWrite(del2r, HIGH); // Et allumer le rouge pour le 2
}else{ // Sinon le joueur 2 à gagner
    digitalWrite(del2v, HIGH); // Allumer le vert pour le 2
    digitalWrite(del1r, HIGH); // Et allumer le rouge pour le 1
}
delay(1000); // Attendre 1 sec le temps que les joueurs remarque le vainqueur

```

```

// Éteindre toutes les lumières et recommencer
digitalWrite(delv, LOW);
digitalWrite(delr, LOW);
digitalWrite(delb, LOW);
digitalWrite(del2v, LOW);
digitalWrite(del1r, LOW);
digitalWrite(del1v, LOW);
digitalWrite(del2r, LOW);

```

}