# INFORMATIONS GENERALES

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Elève:** | Nom: | Cattin | Prénom: Bruno |
| **Lieu de travail:** | ETML | | |
| **Période de réalisation :** | 29.05.2017 => 26.06.2017 | | |
| **Horaire de travail :** | 8 :00 => 16 :35 | | |
| **Nombre de périodes :** | 100 | | |

# PROCÉDURE

* L’élève réalise un travail personnel sur la base d'un cahier des charges selon le niveau des priorités.
* Le cahier des charges est approuvé par un enseignant. Il est en outre présenté, commenté et discuté avec l’élève.
* L’élève est entièrement responsable de la sécurité de ses données.
* A la fin du délai imparti pour la réalisation du projet, l’élève devra produire une présentation d’une dizaine de diapositives.

# TITRE

|  |
| --- |
| Tetris embarqué |

# SUJET

|  |
| --- |
| Réaliser un jeu de Tetris puis l’implémenter sur un Arduino. |

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

|  |
| --- |
| 1 PC standard ETML  1 Arduino MEGA 2560  1 écran tactile  Visual Studio Community 2015  Suite Office  Google Chrome |

# PRÉREQUIS

|  |
| --- |
| Connaissance de base en C# (module 403 + 404)  Connaissance de base en réseau (module 304 + 305) |

# DESCRIPTIF DU PROJET

Ce projet consiste à coder un jeu de Tetris sur un Arduino avec écran pour pouvoir jouer au mini-jeu avec les joysticks.

# POINTS TECHNIQUES ÉVALUÉS

|  |
| --- |
| * Attitude durant le projet * Journal de travail, documentation nécessaire, code et commentaire, planification (le tout dans un dépôt de gestion de version) * Déplacement d’objets avec les joysticks * Utilisation des boutons pour commencer / mettre la partie sur pause * Présentation livrée en fin de projet |

# VALIDATION

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Lu et approuvé le : | Signature : |
| Elève : cattinbr |  |  |
| Enseignant : |  |  |