**L’Histoire et le Fonctionnement du Jeu Simon**

**Introduction**

Le jeu Simon est l’un des jeux d’aptitude les plus populaires et intemporels depuis sa création en 1978 par le créateur de jouets Ralph H. Baer et l’ingénieur industriel Howard J. Morrison. Il a rapidement captivé l’attention des joueurs de tous âges grâce à son principe simple mais addictif : mémoriser et répéter des séquences de couleurs et de sons. Ce jeu de mémoire met à l’épreuve la capacité de l’utilisateur à suivre une série d’instructions croissantes, offrant ainsi un défi qui semble facile au début, mais devient de plus en plus complexe avec la progression des niveaux.

**L’Origine du Jeu Simon**

Créé et lancé par la société Milton Bradley, le jeu original Simon était un dispositif électronique qui comportait quatre boutons lumineux colorés : rouge, bleu, jaune et vert. Ces boutons s’allumaient dans un ordre spécifique, et le joueur devait reproduire cette séquence en appuyant sur les boutons dans le même ordre. Plus la séquence était longue, plus le jeu devenait difficile. Le but ultime était de suivre une séquence sans faire d’erreur, jusqu’à atteindre le niveau le plus élevé possible.

Le concept simple mais captivant a fait de Simon un succès immédiat, en particulier pendant les années 1980, lorsqu’il est devenu un classique des jeux de société électroniques.

**Le Fonctionnement du Jeu Simon**

Le principe de base du jeu Simon reste le même : mémoriser et répéter une séquence lumineuse et sonore dans l’ordre exact. Cependant, avec l’évolution des technologies, de nombreuses versions du jeu ont vu le jour, avec des ajouts de fonctionnalités pour rendre l’expérience encore plus captivante.

Voici le **fonctionnement traditionnel** du jeu Simon :

1. **Séquence Initiale** : Le jeu commence avec une séquence simple de couleurs et de sons. Par exemple, un seul bouton s’allume et émet un son particulier.

2. **Répétition par le joueur** : Le joueur doit appuyer sur le bouton correspondant à la couleur qui a été allumée, suivant la séquence initiale.

3. **Augmentation de la séquence** : À chaque bonne réponse, la séquence s’allonge. Le joueur doit alors mémoriser cette nouvelle séquence et la répéter.

4. **Erreur et Fin du Jeu** : Si le joueur se trompe dans la répétition de la séquence, le jeu se termine et un message d’erreur est affiché, souvent accompagné d’un signal sonore. Le score est basé sur le nombre de bonnes réponses consécutives avant l’erreur.

**Version Moderne et Améliorations**

La version moderne du jeu Simon intègre plusieurs améliorations, notamment des effets supplémentaires (leds allumées qui s’éteigne, menu interactif etc) et une interactivité accrue grâce eux boutons.

1. Leds inversées (allumées et qui s’éteigne
2. Effets sonores
3. Interface graphique simple et efficace

**Le Concept Unique du Projet Simon**

Ce projet de Simon représente une réinvention moderne du jeu classique. En plus des fonctionnalités de base, il intègre des effets visuels et sonores améliorés, une dynamique de scoring multijoueur pour rendre l’expérience encore plus immersive et interactive.

L’interface de navigation, grâce à des boutons physiques et un écran OLED, est intuitive, permettant aux joueurs de se balader aisément dans les différents menus. Le jeu devient alors non seulement un défi de mémoire, mais également un terrain de compétition où les joueurs peuvent se mesurer aux autres.

**Conclusion**

Le jeu Simon est bien plus qu’un simple test de mémoire. Grâce aux nouvelles fonctionnalités et aux innovations technologiques, il offre désormais une expérience enrichie et captivante. Que ce soit pour se divertir seul, affronter des amis en ligne ou tester ses limites, Simon reste un jeu intemporel, revisité avec des mécanismes modernes qui ajoutent du fun, de la difficulté et de la compétitivité à l’expérience. Ce projet ambitieux redéfinit ce classique des années 80 pour le rendre adapté aux défis de la génération actuelle.