# Rapport de séance n°4

**Objectif :** Comprendre comment marche le module mp3 et l’intégrer au code des énigmes.

J’ai mis du temps à comprendre comment donner des instructions au module mp3 avec la carte arduino, finalement je n’utilisais juste pas le bon code d’exemple que monsieur Masson m’a donné.

Une image contenant Appareils électroniques, câble, Ingénierie électronique, Appareil électronique

Description générée automatiquementJ’ai ajouté le code du module mp3 à l’énigme 4, j’ai utilisé un son de test qu’il faudra que je remplace avec un autre plus adapté à notre scénario. Lorsqu’on appuie sur le bouton la « voix » donne la séquence des lettres et ne parle plus tant qu’on ne réappuie pas dessus.

J’ai fait pareil pour l’énigme 6, avec en test une chanson qui se lance quand on appuie sur le bouton, se joue en entier et ne se relance pas tant qu’on ne réappuie pas sur le bouton. Je remplacerai la chanson par une séquence de notes de musiques dès que je l’aurai enregistrée.

J’ai aussi rajouté des sons de validation d’énigmes pour que les joueurs puissent plus facilement savoir quand ils ont réussi et un bip lorsqu’on appuie sur le bouton de réponse de l’énigme 5 pour confirmer la prise en compte.

Enfin j’ai commencé à prévoir des petites lignes de scénario qui pourront être jouer à certains moments, pour divertir le joueur.

Il va falloir que je vois avec Mathys s’il aimerait avoir des indices audio pour ses énigmes et qu’il valide le scénario.