

Objectif de la séance :

- Mise en place de l'algorithme général du fonctionnement du Mastermind.
- Comprendre quelles fonctions seront nécessaires.
- Évaluer la difficulté de chaque étape du projet.

J'ai pu constater dans un premier temps que beaucoup de conditions vont être nécessaire au fonctionnement du Mastermind.

En effet, il faut pouvoir avoir accès au changement du nombre de joueur et au bouton recommencer à chaque boucle. Également, il ne faut exécuter une information uniquement si un bouton est pressé, il faudra donc adapter le programme au temps de pression du bouton, c'est à dire que l'information ne soit prise uniquement au relâchement du bouton.

Tant que le bouton recommencer n'est pas pressé, et que le changement de mode de jeu n'est pas effectué, on ne recommence pas. Le programme principal s'exécute donc sous ces conditions.

Faire l'algorithme m'a permis de savoir de quelles fonctions nous allons avoir besoin :

- Une fonction permettant de générer une solution;
- Une fonction permettant de voir si un des boutons a été cliqué ;
- Une fonction permettant d'ajouter à la réponse le numéro du bouton cliqué ;
- Une fonction permettant d'éteindre toutes les LEDS ;
- Une fonction permettant de comparer la réponse et la solution ;
- Une fonction permettant d'allumer les LEDS analyseuses ;
- Une fonction permettant d'ouvrir la trappe avec le moteur quand on arrive à la fin du jeu ;
- Une fonction permettant de remettre tous les paramètres à 0 à la fin du jeu.
- Une fonction qui permet d'ajouter la musique l'on souhaite au buzzer.
- Une fonction permettant d'ouvrir/fermer la trappe ? (À voir s'il faut rajouter un bouton)

⇒ **La semaine prochaine, il faudra que j'arrive à décortiquer chaque partie du diagramme afin de de créer des sous diagrammes pour chaque fonction du programme.**

NB : J'aurai pu représenter le diagramme avec sous-diagrammes pour faciliter la compréhension, mais j'ai voulu dans un premier temps exposer entièrement le projet dans sa totalité afin d'analyser ce qu'il allait être le plus long et dur, et également étaler clairement l'idée du projet. Ce diagramme n'est peut-être pas parfait, des modifications seront sûrement apportées dans le futur.

