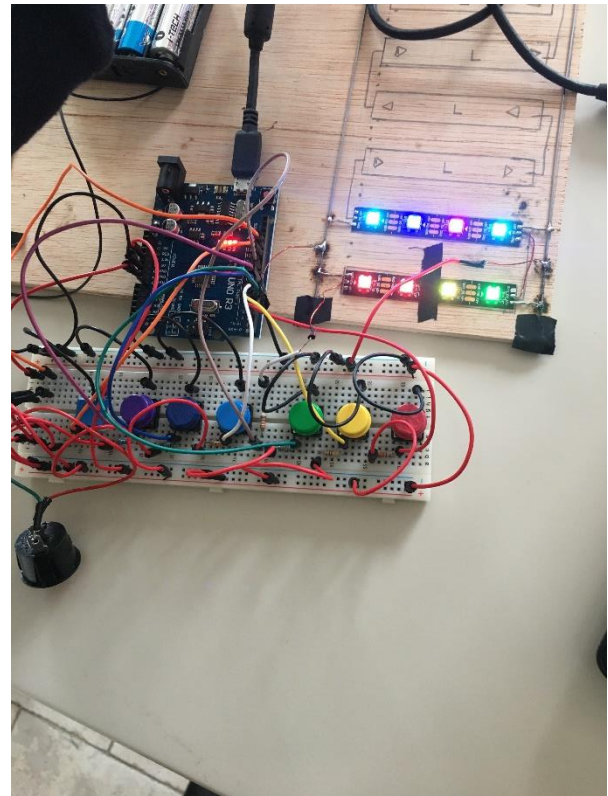
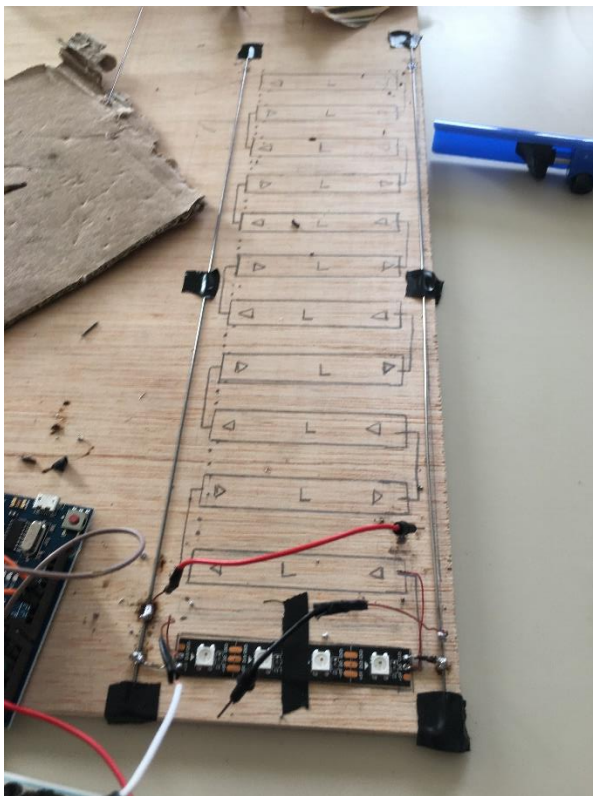
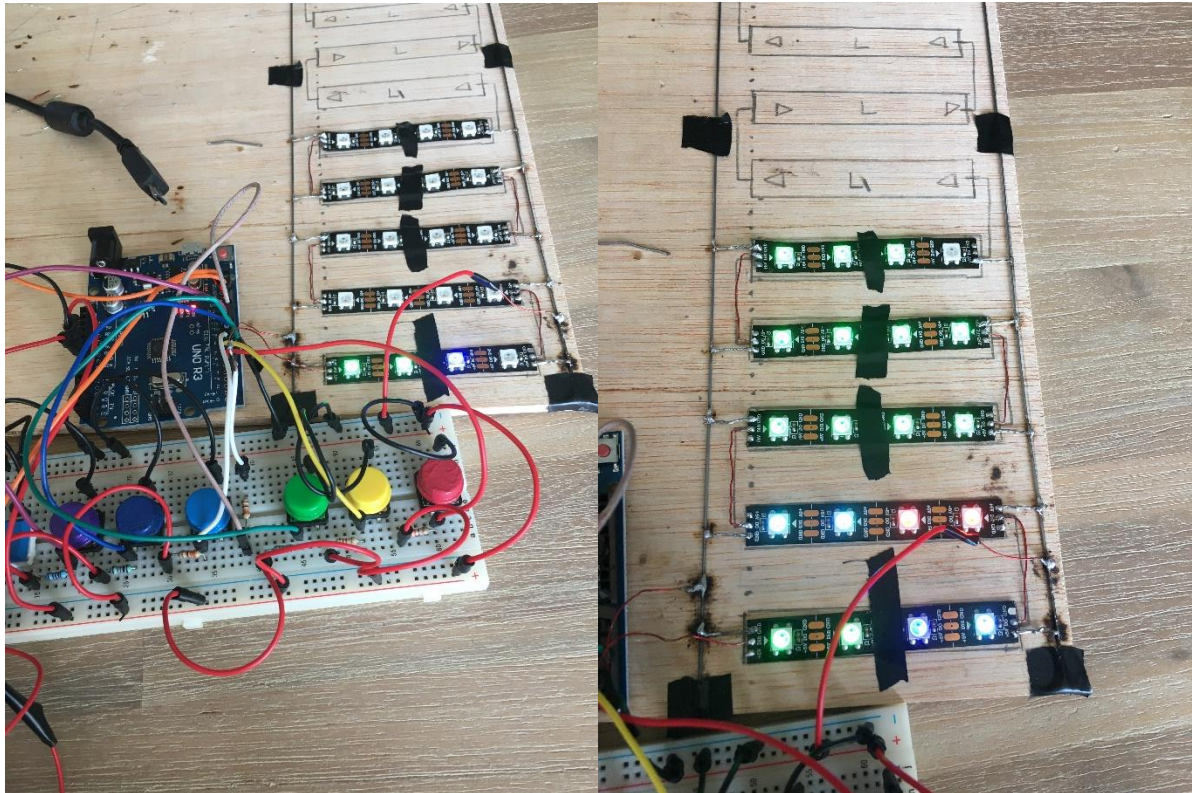


**Objectif de la séance :**

- Souder toutes les LEDS de jeu et commencer les soudures des LEDS analyseuses
- Fixer/modifier l'alimentation de l'Arduino/LEDS
- Modifier toutes les résistances mises au préalable par les résistances convenant le mieux
- Optimiser les branchements sur la bread board
- Commencer le code permettant d'analyser la réponse du joueur.

**Voici le travail réalisé avant séance chez moi :**

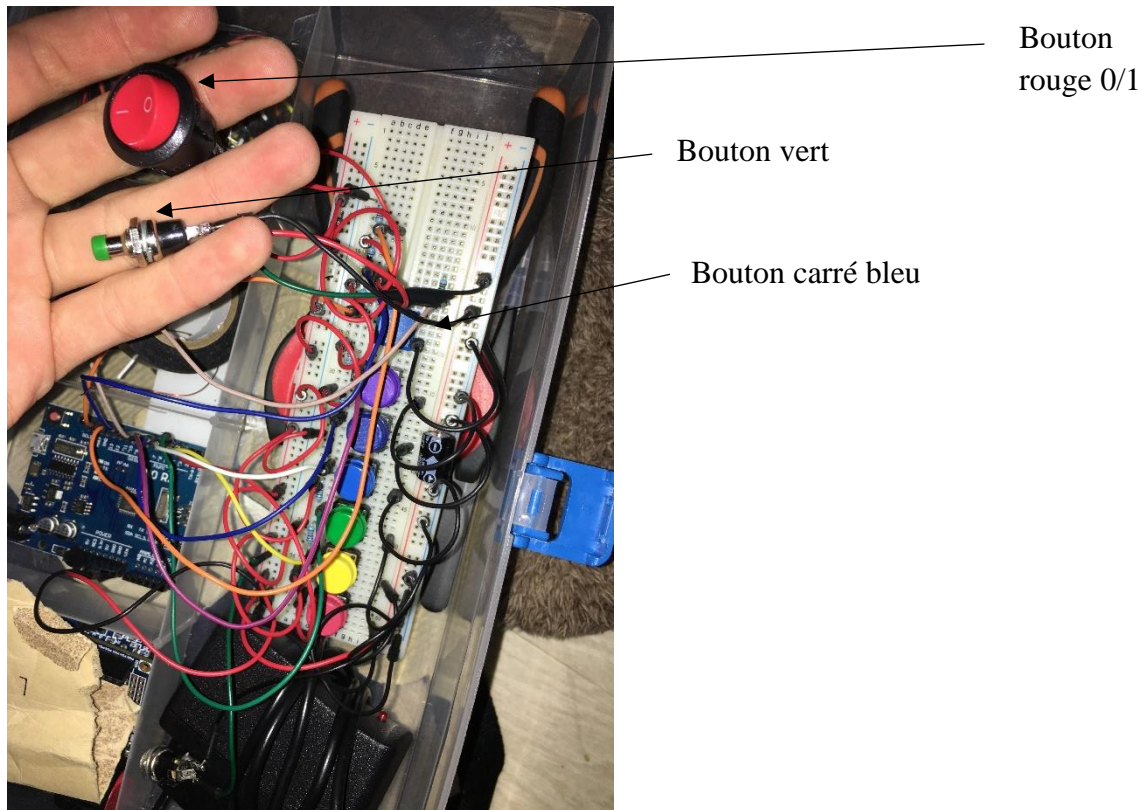




J'ai ajouté au système un bouton retour/undo afin d'annuler le dernier mouvement sous certaines conditions (pas à la fin de la ligne ni sur une nouvelle ligne).

Dans un premier temps, j'ai travaillé avec Manon afin de lui montrer comment faire les soudures puisque j'avais l'appareil et que j'avais pu commencer les soudures pendant la semaine de ski sur la planche en bois.

Manon a avancé toutes les soudures, pendant que moi j'ai pu réajuster tout le **dispositif de câblage** de notre mastermind, et **modifier toutes les résistances**, ce qui m'a amené à ceci :



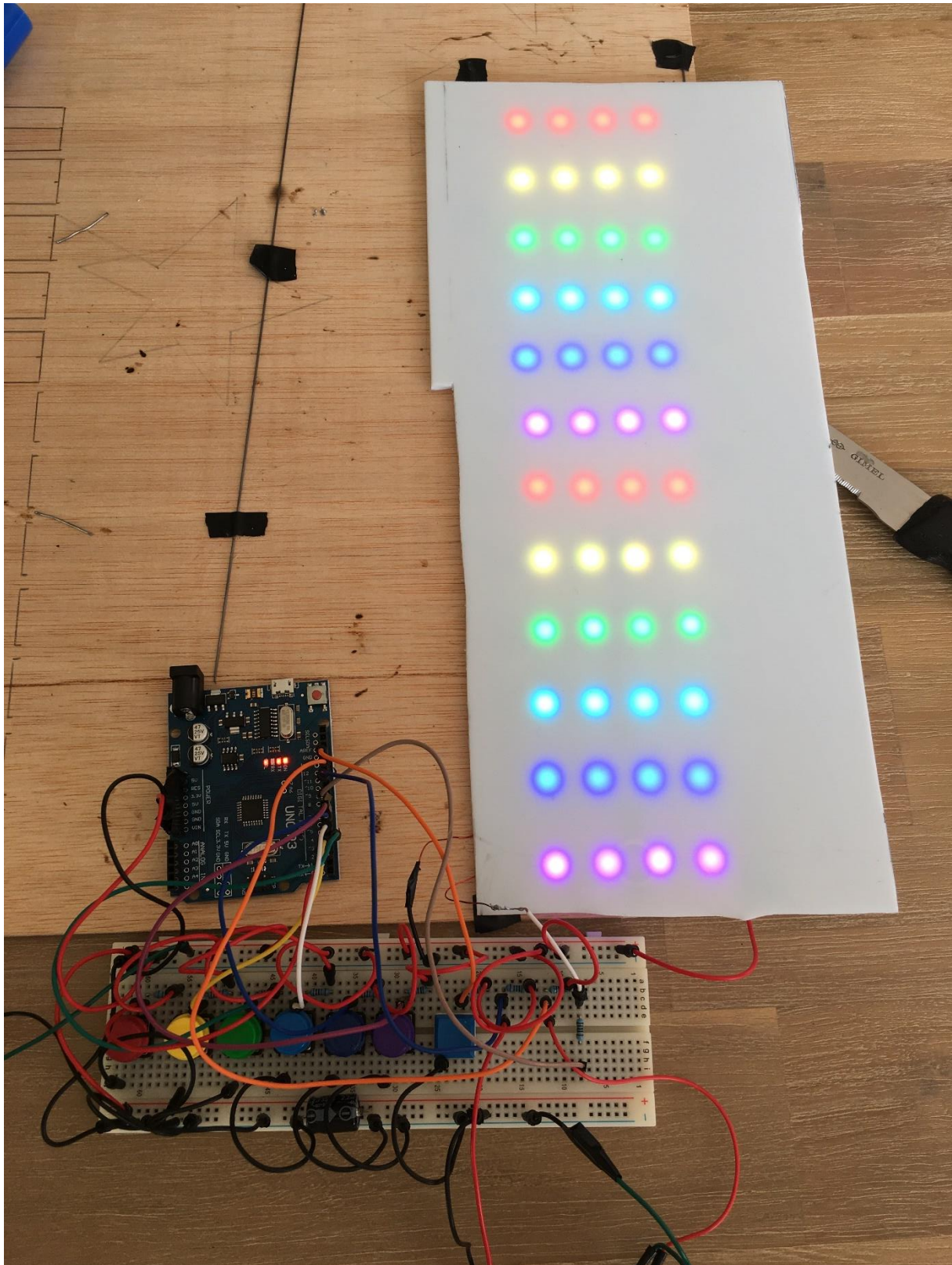
**Le bouton vert redémarre le jeu, le bouton rouge 0/1 permet de choisir le nb de joueurs et le bouton carré bleu permet d'annuler le mouvement.**

#### **Alimentation :**

**Ensuite j'ai modifié le système d'alimentation du Mastermind par une prise secteur 5v, au lieu des piles. J'ai constaté une nette différence au niveau des LEDS, car en effet certaines changer de couleurs à la suite de baisses de tension.**

**Voici le rendu de fin de séance :**

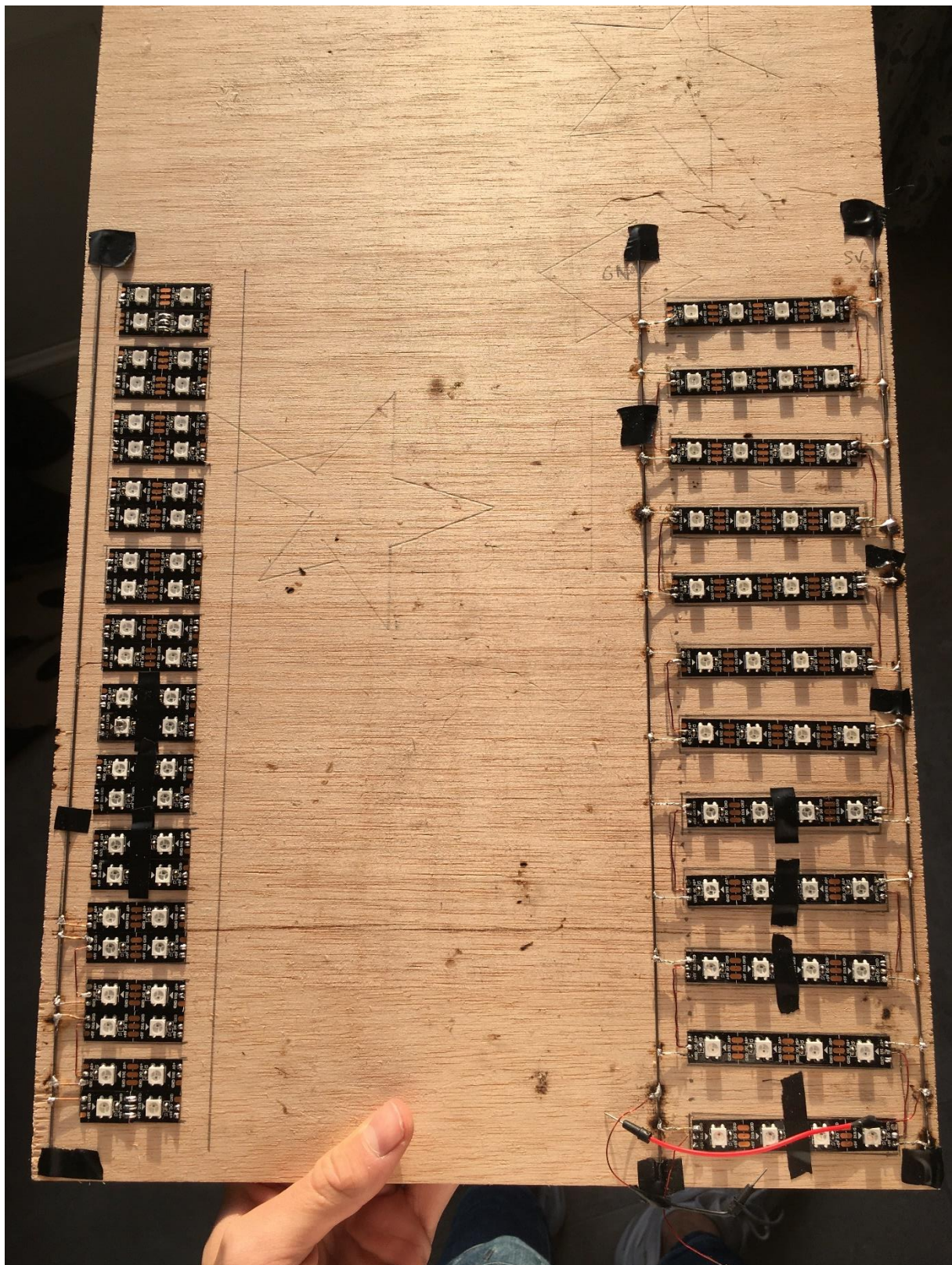






**A la maison après le cours :**

**J'ai collé les LEDS analyseuses et commencé quelques soudures.**



**Je suis actuellement entrain de coder l'affichage des LEDS analyseuses. Affaire à suivre...**

**Il nous reste comme taches majeures :**

- Ouverture de la trappe avec le moteur.
- Module Bluetooth pour jouer depuis un smartphone.
- Boite du Mastermind en bois.