

Objectif de la séance :

- **Faire marcher le bouton restart**
- **Pouvoir choisir le nombre de joueur**
- **Lié la détection du nombre de joueur avec le programme**
- **Ajout et démarrage de l'Arduino grâce à une alimentation**
- **Soudage des LEDS**

Le bouton restart :

J'ai créé une fonction lié au bouton restart qui attend l'appuie sur le bouton.

Premier problème : la fonction a été appelée, elle éteint toutes les leds, mais après cela je ne peux plus jouer !

Je remplace la fonction par directement l'écriture dans le code principal.

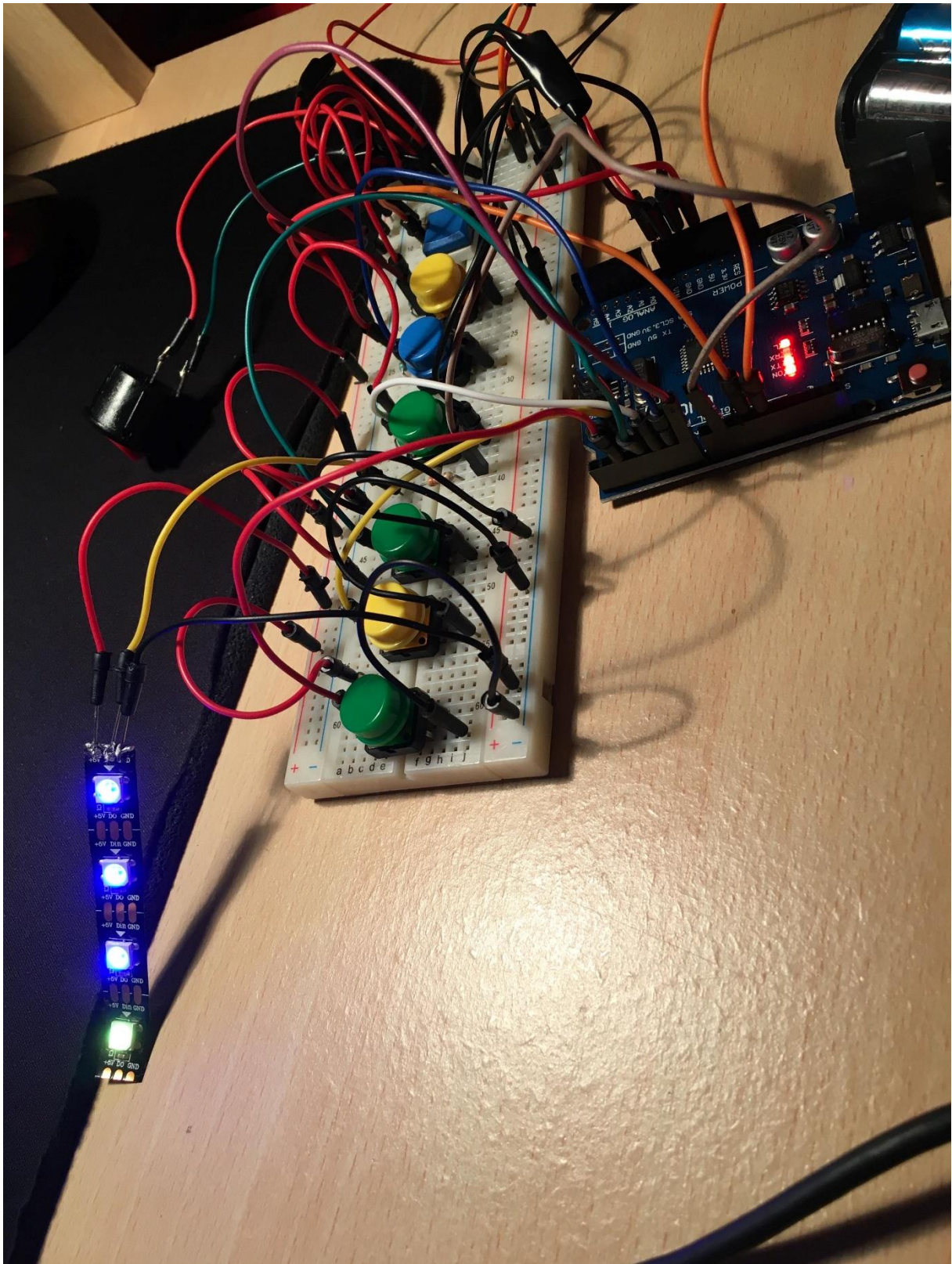
Tout marche !

Choisir le nombre de joueur :

Utilisation des boutons on/off, j'ai soudé dans un premier temps tous les boutons afin de pouvoir les brancher.

Ensuite, j'ai mis le bouton dans le circuit afin de détecter quand on est sur 0 ou 1. Si c'est 1, on joue seul, si c'est deux, un joueur choisit la solution puis le jeu commence.

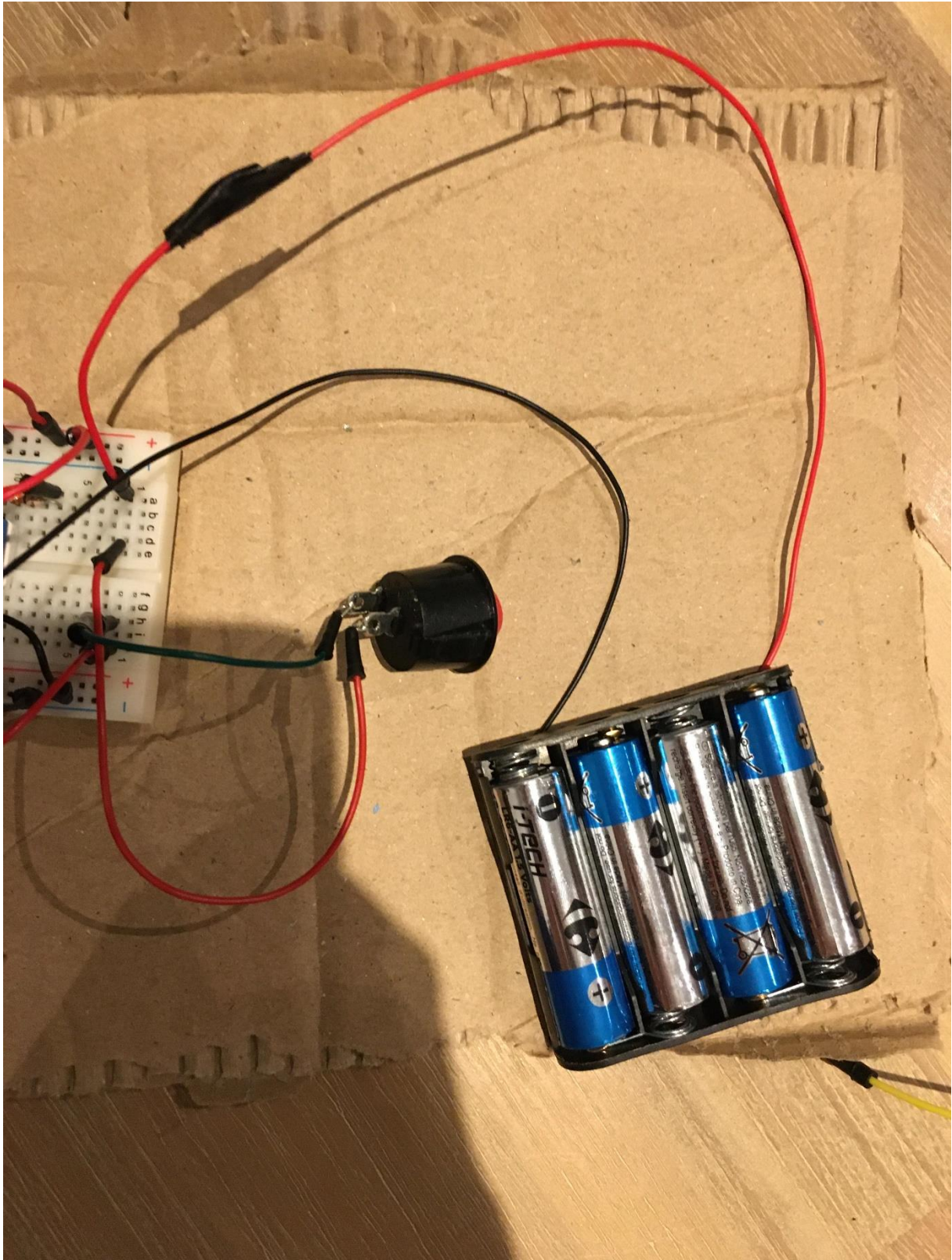
Problème à régler : quand le courant passe, tout marche correctement, on peut jouer seul et la solution est générée aléatoirement. Quand on joue à deux, le jeu ne fait que passer en mode duo / solo, sans arrêt il va falloir que je trouve une solution, c'est peut-être un problème de tension, peut-être que le circuit reste un peu alimenté....



Le jeu démarre en solo sur cette photo. La LED montre la solution qui a été déterminée aléatoirement.

Démarrage Arduino sur batterie avec bouton ON/OFF :

Pas de soucis pour cette étape, tout fonctionne correctement. Le 5v est relié au bouton on /off qui est relié en série à un autre fil qui va directement dans le Vin de l'arduino. Le gnd est relié au gnd de l'arduino.



Tout le reste de la séance, j'ai soudé des LEDS avec Manon, ce qui s'annonce très compliqué car l'étain ne colle pas à la LED, se détachant donc sans arrêt. Nous réfléchissons donc si nous n'allons pas disposer les LEDS en serpentin, ce qui ne demanderait pas de soudures... À réfléchir pour la prochaine fois.