

**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.

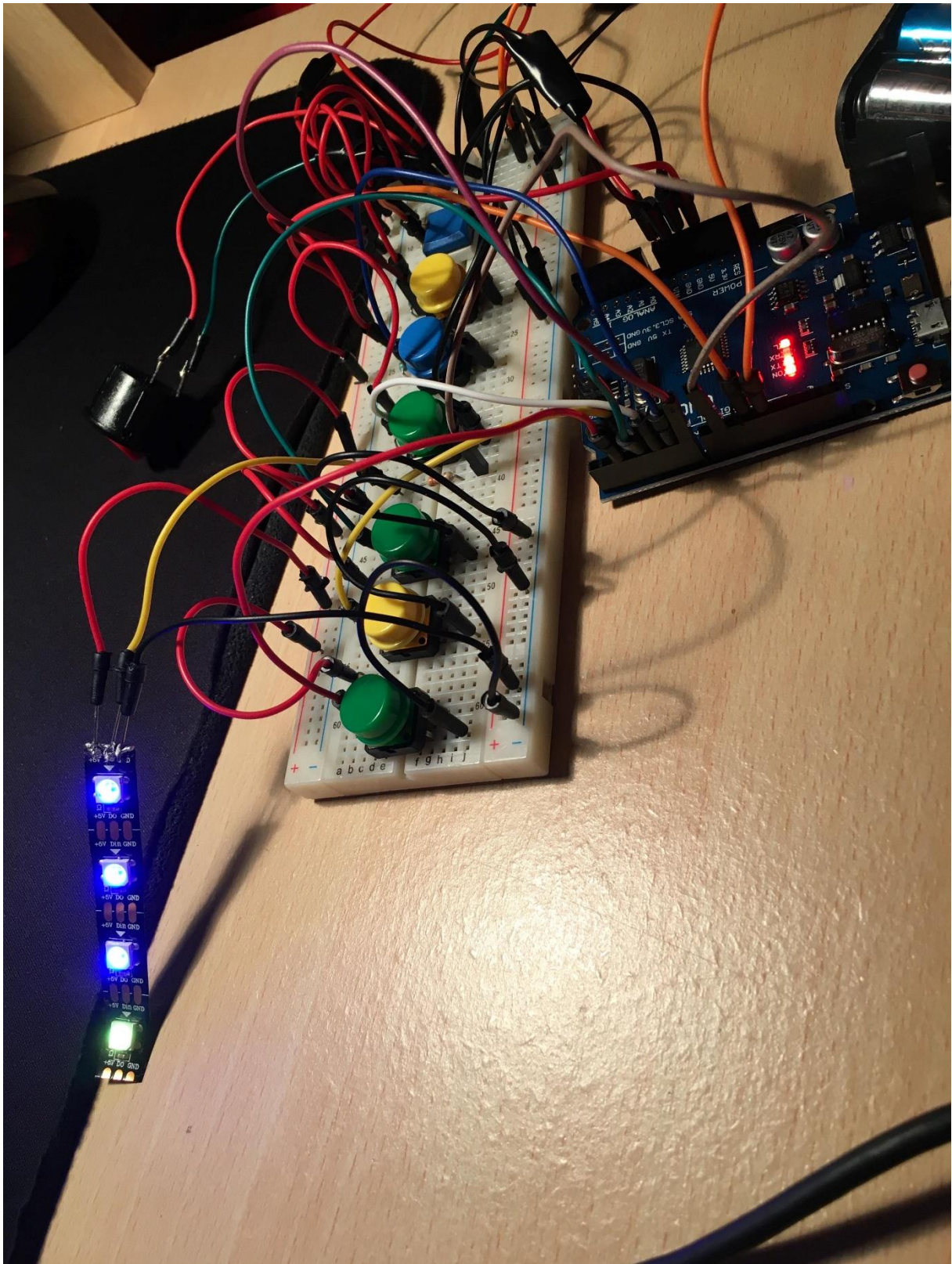
Tout marche !

**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....

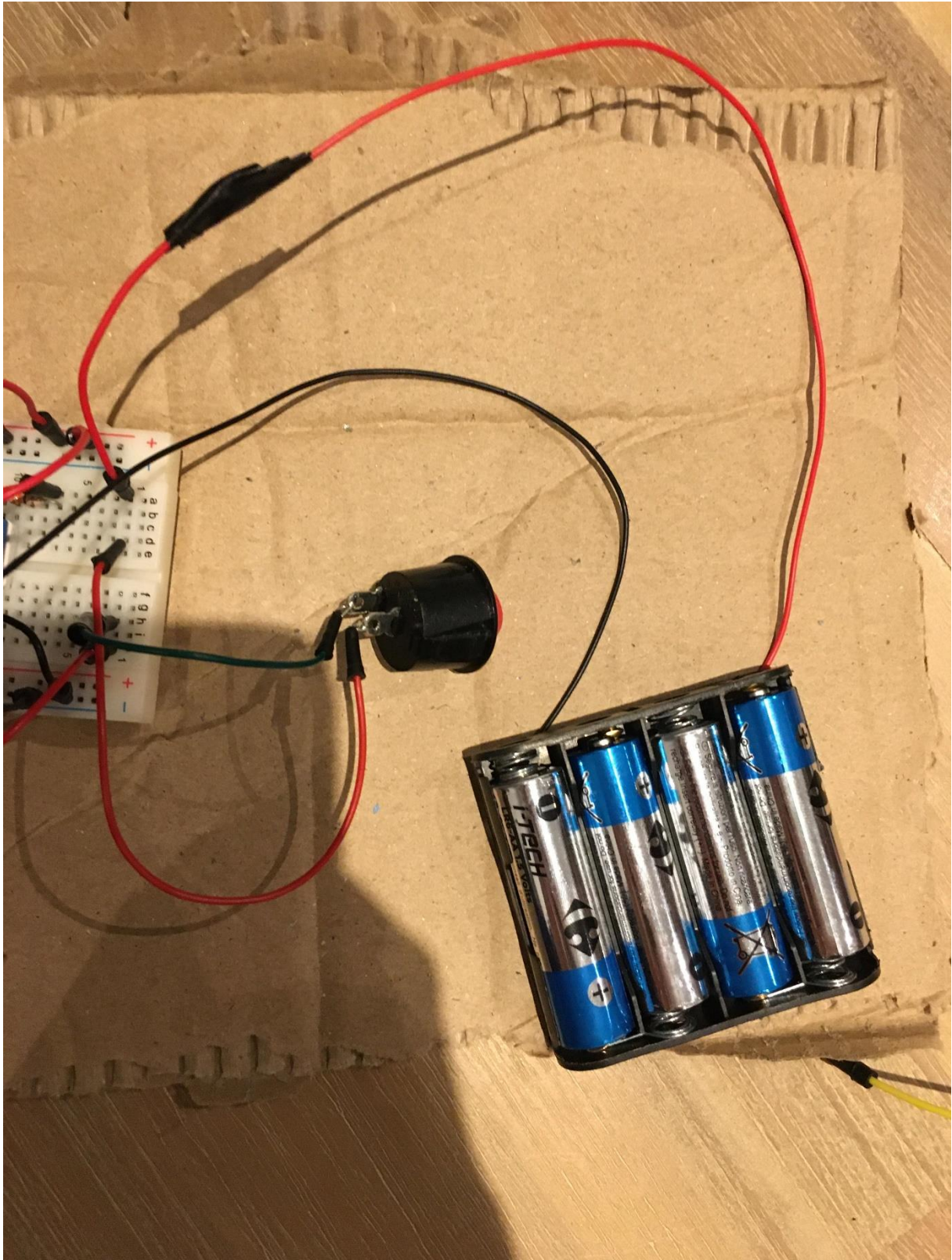


Le jeu démarre en solo sur cette photo. La LED montre la solution qui a été déterminée aléatoirement.



**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.