

NSI Terminale

Cahier des charges GRP 7 : Un puissance 4

Guide d'utilisation du projet

FICHE D'IDENTITÉ

Désignation définitive du produit : Jeu ludique sur carte programmable "microbit"
Cahier des Charges Fonctionnel établi par : Groupe n°7

DESCRIPTION DE L'UTILISATION DE NOTRE PROJET

Comment jouer ?

Etape 1 : Initialisation de la carte / Préparation du jeu

- Envoyer le code au micro.bit
- Tenir la carte par ses extrémités (*risque de faux contact avec les soudures au dos de la carte*)

Etape 2 : Jouer

- Déplacement de la led
- Validation de sa position
- Changement de joueur (*matérialisé par le changement d'intensité de la led*)

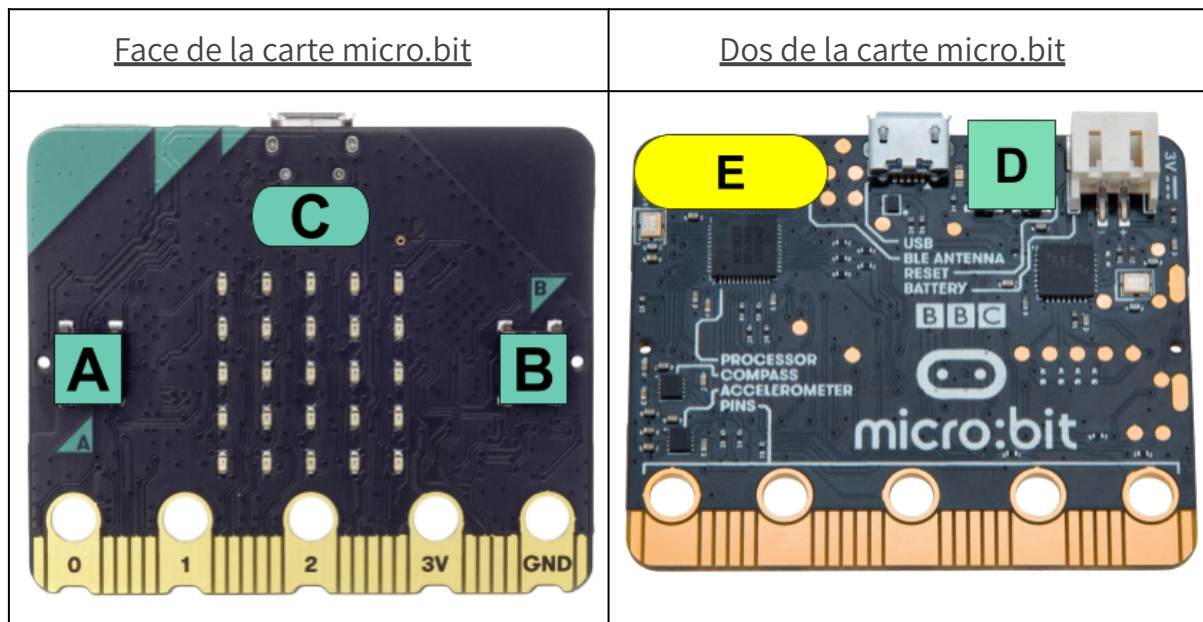
Etape 3 : Fin de partie

- Attendre la fin de l'animation et de la musique
- Redémarrer la partie

Mode d'emploi

<u>Bouton Gauche (A)</u>	<i>Permet de se déplacer la led vers la gauche</i>
<u>Bouton Droit (B)</u>	<i>Permet de se déplacer la led vers la droite</i>
<u>Bouton Haut (C)</u>	<i>Permet de valider son choix pour placer son jeton</i>
<u>Bouton Reset (D)</u>	<i>Permet de démarrer simplement et rapidement une nouvelle partie</i>
<u>Zone a ne pas toucher (E)</u>	<i>Faut contact → tenir la carte par ses extrémités</i>

Disposition des boutons



Annexe pour le mode de jeu memory

Lorsque la ligne du bas est remplie elle s'abaissera au prochain coup et sera enregistrée. Pour gagner, les alignements sont toujours pris en compte même s'ils ne sont pas affichés. Cette version complexifiée réside donc dans la mémoire de vos placements et des placements adverses pour toujours pouvoir les analyser.