

Mode d'emploi : Jeux de mémoires

Principes:

C'est un jeu de memoire. Le but est donc de retenir et effectuer à la suite la plus grande suite de mouvements possibles pour obtenir le meilleur score.

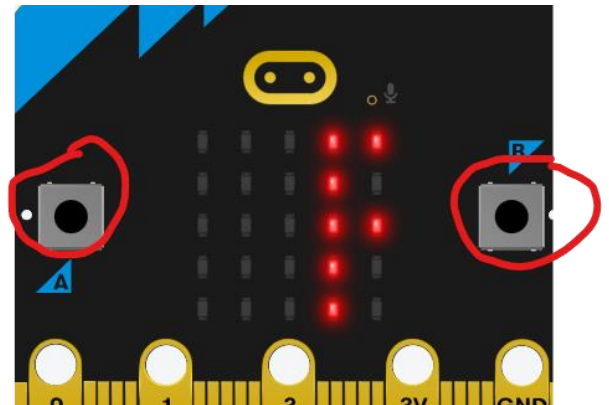
Mouvements:

Il y a 5 mouvements effectuable represente par des images qui s'afficheront sur la carte grâce au diodes lumineuse.

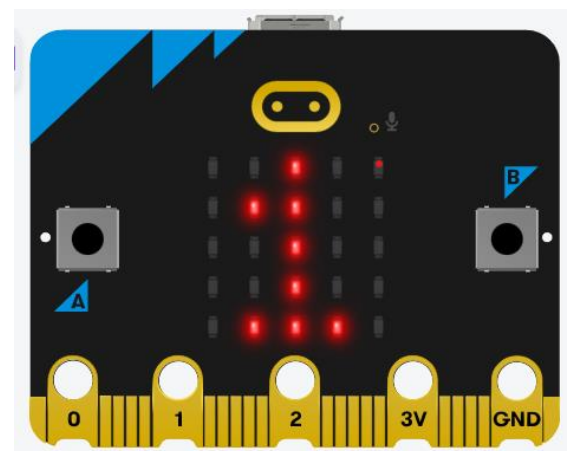
Les 5 mouvements possible sont:

- 1)La flèche pointant vers le Nord: il faut alors incliner la carte vers le haut
- 2)La flèche pointant vers le Sud: il faut alors incliner la carte vers le bas
- 3)La flèche pointant vers le Ouest il faut alors incliner la carte vers la gauche
- 4)La flèche pointant vers l'Est il faut alors incliner la carte vers la droite.
- 5)Le Stickman il faut alors secouer la carte.

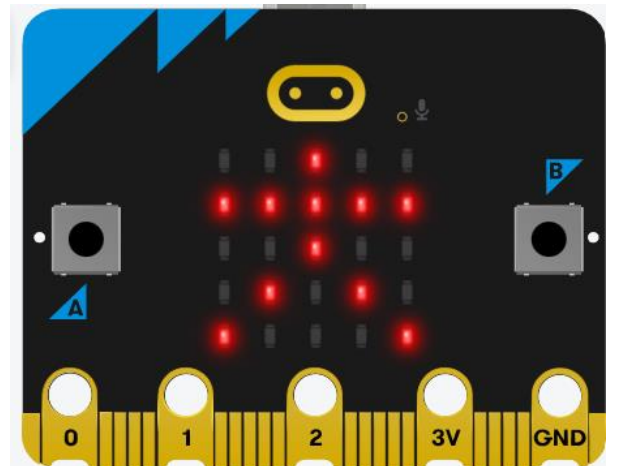
1)Début: Pour lancer le jeu vous devez appuyer soit sur le bouton A soit le bouton B qui sont situé à droite et à gauche de la carte microbit.



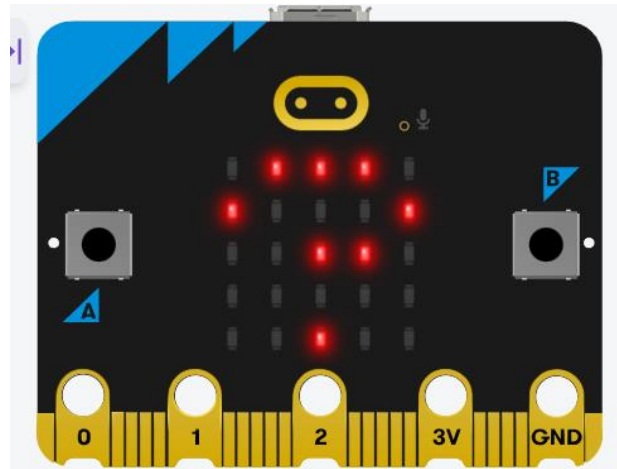
2)Une fois le jeu lancer un compteur se lancera pour prévenir l'utilisateur du début du jeux.



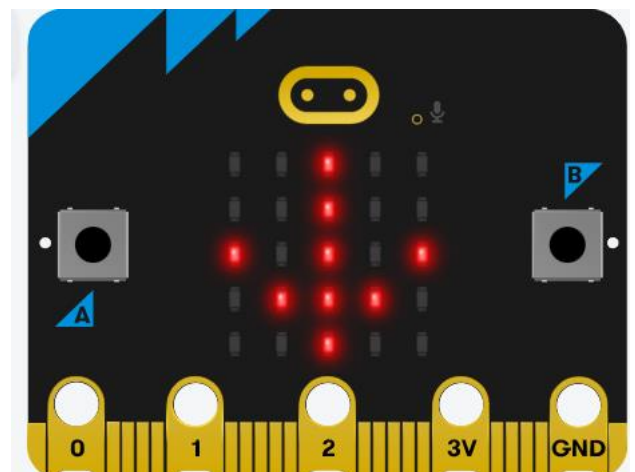
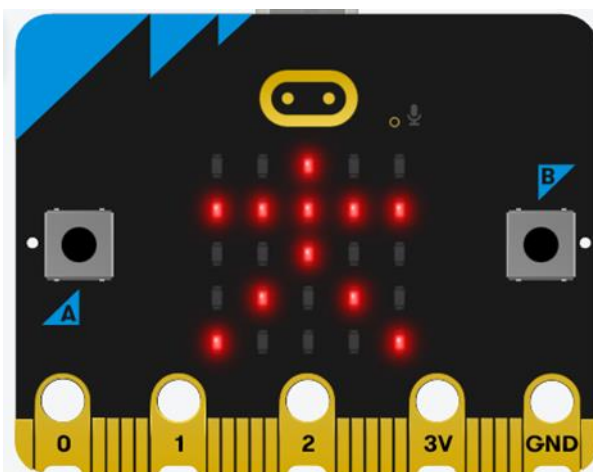
3) Pour donner suite au compte à rebours, 1 des 5 mouvements effectuable sera afficher sur la carte microbot. Nous allons alors devoir effectuer l'action en fonction de l'image afficher.



4) Ici l'action à effectuer est de secouer la carte microbit puisque le stickman représente cette action. L'utilisateur devras alors secouer la carte après l'affichage du point d'interrogation pour remporter son 1^{er} point.



5) Si l'utilisateur à effectuer la bonne action il pourra alors passer au niveau suivant qui aura pour conséquence de rajouter un mouvement après le 1^{er} mouvement. Par exemple : Dans ce cas on devra secouer la carte puis incliner la carte vers le bas car la deuxième action est une flèche pointant vers le sud.



6) En fonction de la réponse de l'utilisateur deux choix peuvent alors se présenter soit il gagne et un smiley s'affiche pour montrer qu'il passe à la manche suivante. Il pourra alors passer à la manche suivante qui affichera un 3^{ème} mouvement et ainsi de suite, soit il perd et une tête de mort s'affichera suivi de son score ce qui mettra fin au jeu.

Attention à ne pas faire de mouvement pendant l'affichage du score car la carte est sensible.

