




LudoSciences

Guide d'utilisation du jeu "Zig et Sharko"

 Difficulté Moyen

 Durée 28 heure(s)

 Catégories Jeux & Loisirs

 Coût 0 EUR (€)

Sommaire

Étape 1 - Le Matériel

Étape 2 - Création de la boîte

Étape 3 - Création du programme

Étape 4 - Impression des personnages

Étape 5 - Assemblage du projet

Étape 6 - Lancer le jeu

Commentaires

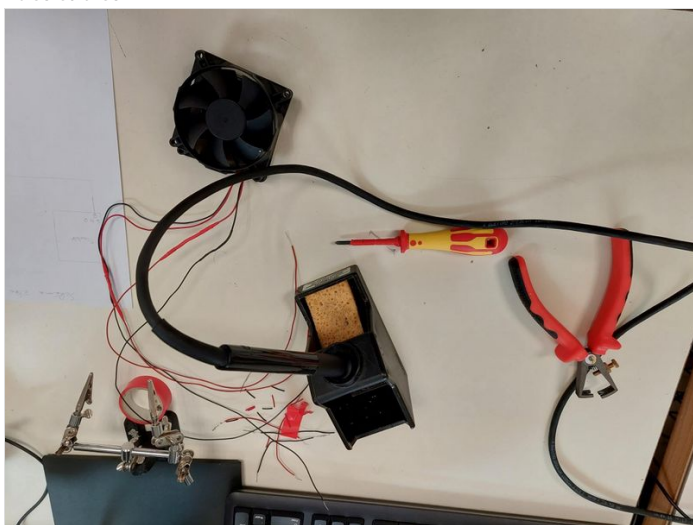
Matériaux

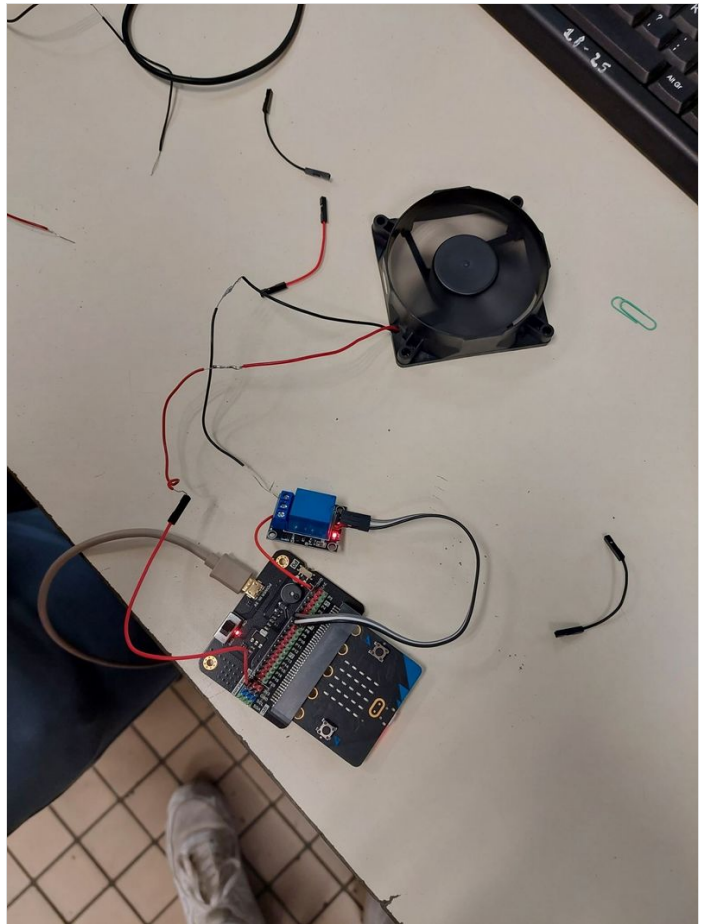
Outils

Étape 1 - Le Matériel

Nous avons besoin de :

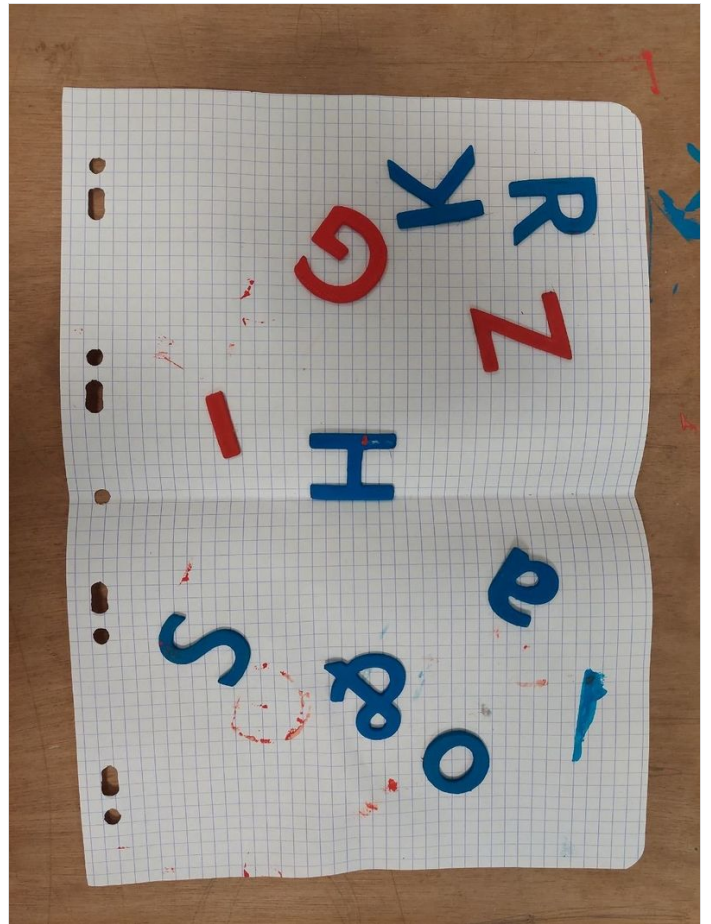
- 2 planches de bois
- 2 ventilateurs
- un ESP 32
- de la peinture
- des câbles





Étape 2 - Création de la boîte

- Couper une planche de bois pour avoir un dimension de 50 x 40cm
- Peindre les lettres
- Peindre les planches de bois



Étape 3 - Création du programme

- Créer des lignes de code pour pouvoir afficher un compteur sur l'ESP32
- Créer des lignes de codes pour faire fonctionner les ventilateurs

```
1 # Imports go at the top
2 from microbit import *
3 state = 0
4
5 # Code in a 'while True:' loop repeats forever
6
7
8 while True:
9     # Initialisation d'un compteur
10    score = 300
11    for i in range(30):
12        display.scroll(score)
13        score-=10
14        if score==0:
15            display.scroll("Finito")
16            display.clear()
17
18
19 # On alterne entre ventilo
20     if pin15==1:
21         pin3=0
22     if pin19==1:
23         pin4=1
24     if pin3==1 and pin4==1:
25         pin5=1
```

Étape 4 - Impression des personnages

- Imprimer des images de Zig et de Sharko à l'aide de la découpe laser
- Peindre les morveux imprimés



Étape 5 - Assemblage du projet

- Brancher les différents câbles à l'ESP32
- Envoyer le programme dans l'ESP32
- Coller les ventilateurs sur les planches



Étape 6 - Lancer le jeu