

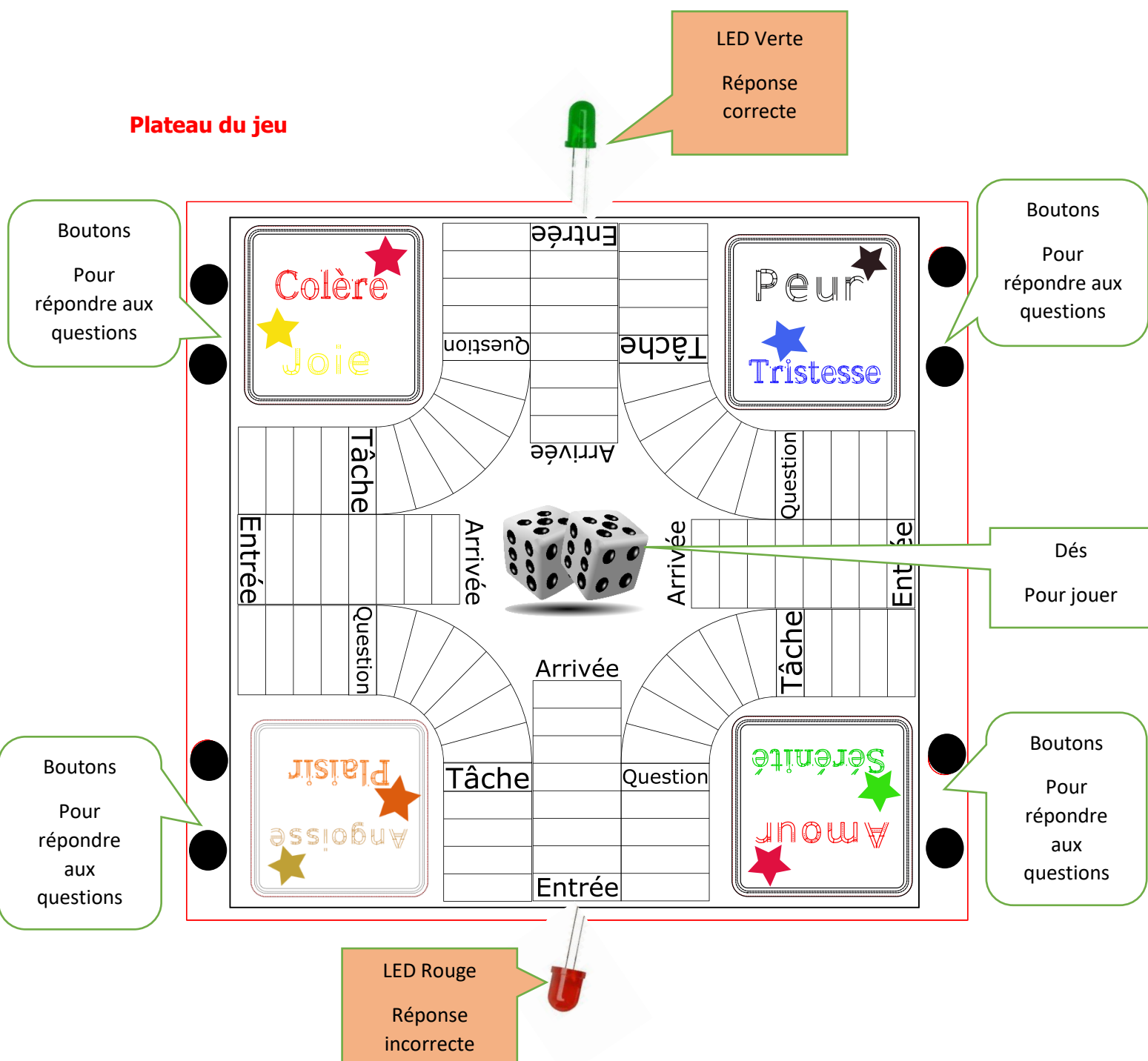
Instructions

(pour le coordinateur du jeu, l'enseignant, ou parents)

Il s'agit d'une guide à utiliser pour la personne qui dirige le jeu.

Note : Il faut modifier le code si l'on va rejouer avec les mêmes participants. De manière que les joueurs ne mémorisent pas les vraies réponses sans réfléchir.

Plateau du jeu



Le code programmé dans l'Arduino UNO est :

```
const int bouton1=13;
const int bouton2=12;
const int bouton3=11;
const int bouton4=10;
const int bouton5=3;
const int bouton6=5;
const int bouton7=4;
const int bouton8=2;
const int led1=7; LED Verte
const int led2=8; LED Rouge
```

```
void setup() {
  pinMode(bouton1,INPUT);
  pinMode(bouton2,INPUT);
  pinMode(bouton3,INPUT);
  pinMode(bouton4,INPUT);
  pinMode(bouton5,INPUT);
  pinMode(bouton6,INPUT);
  pinMode(bouton7,INPUT);
  pinMode(bouton8,INPUT);

  pinMode(led1,OUTPUT);
  pinMode(led2,OUTPUT);
  Serial.begin(9600);
  delay(1000);
}
```

```
void loop() {
```

Vous devez modifier le nombre du port qui connecte la LED à l'Arduino. Par exemple,

```
const int led1=8; LED Verte
const int led2=7; LED Rouge
```

Ainsi vous invertirez les réponses, sachant que la LED verte correspond toujours aux questions avec les réponses correctes. On laisse l'autre partie du code sans reprogrammer.

Note : c'est changement il est recommandé

```
digitalWrite(led1, digitalRead(bouton5));  
digitalWrite(led1,digitalRead(bouton4));  
digitalWrite(led1,digitalRead(bouton2));  
digitalWrite(led1,digitalRead(bouton7));
```

```
digitalWrite(led2,digitalRead(bouton1));  
digitalWrite(led2,digitalRead(bouton3));  
digitalWrite(led2,digitalRead(bouton6));  
digitalWrite(led2,digitalRead(bouton8));
```

```
}
```