

# MANUEL EXPLOSIF



Si vous tenez ce manuel dans les mains, c'est que vous êtes sur le point, ou en train d'amorcer ou désamorcer une bombe.  
Avec un peu de concentration, de mémoire et de communication, cela ne devrait pas poser trop de problème.

En consultant les deux pages suivants le schéma de la bombe, vous trouverez la description de l'état de la bombe et le mode d'emploi pour avancer au jeu suivant.

# AFFICHEUR DIGITS



Potentiomètre



D1  
D2  
D3  
D4



LEDS



S1



S2



S3

## Guitare Hero / Jeu 1

Des lignes horizontales descendent sur l'afficheur digits avec un BIP toutes les secondes.

Quand la ligne horizontale arrive en bas de l'afficheur LED, **il faut appuyer sur le bouton correspondant (JUSTE AVANT LE NOUVEAU BIP).**

Le digit 1 correspond au bouton S1

Le digit 2 correspond au bouton S2

Le digit 3 correspond au bouton S3

**Si des barres verticales apparaissent, cela signifie qu'il faut maintenir le bouton correspondant appuyé.**

En cas d'erreur, la série recommence.

---

## C'est juste un memory / Jeu 2

Quatre tirets sont affichés sur les 4 digits, juste avant une série de chiffres s'est affichée.

C'est un memory, il faut répéter la série qui a eu lieu avant l'apparition des tirets.

Pour répéter la série, il faut faire une erreur, donc **appuyer sur n'importe quel bouton et attendre l'apparition des tirets** pour rentrer la série.

Appuyer sur S1 pour le chiffre 1

Appuyer sur S2 pour le chiffre 2

Appuyer sur S3 pour le chiffre 3

## Un petit recalibrage et ça repart / Jeu 3

Le bip est régulier mais anormalement trop rapide ou trop lent par rapport aux secondes qui défilent.

- Si le bip est plus rapide qu'une seconde, il faut tourner le bouton du potentiomètre dans le sens anti horaire, pour qu'il soit synchroniser avec les secondes de l'afficheur.
- Si le bip est plus lent qu'une seconde, il faut tourner le bouton du potentiomètre dans le sens horaire, pour qu'il soit synchroniser avec les secondes de l'afficheur.

C'est toujours plus simple avec un tournevis

---

## Plus vite ! / Jeu 4

Un chiffre est indiqué dans une des 3 cases à gauche de l'afficheur, il n'y a pas de bip.

C'est une question de rapidité, à chaque fois un chiffre apparait dans une des trois cases de l'afficheur. Il faut appuyer le plus rapidement possible le nombre de fois correspondant sur le bouton correspondant.

Le digit 1 correspond au bouton S1

Le digit 2 correspond au bouton S2

Le digit 3 correspond au bouton S3

Les LEDs, représente une jauge qui se remplit au fur et à mesure de votre habilité, quand elle est pleine, le jeu est réussi, en cas d'erreur, elle retombe à zéro.

## A DESTINATION DU MAITRE DE JEU

### *MANUEL DE PROGRAMMATION DE L'ENGIN EXPLOSIF*

Pour programmer la bombe, c'est-à-dire pour modifier l'ordre d'apparition de tel ou tel jeu, leur degré de difficulté, ainsi que le minuteur de la bombe, un menu est disponible.

L'engin peut ainsi être programmé en quelques minutes pour s'adapter à de multiples scénarios.

Pour entrer en mode configuration, au démarrage de l'Arduino (ou en appuyant sur le bouton reset situé en haut à droite sur le circuit imprimé du dessous), appuyez simultanément sur les trois boutons (S1/S2/S3)

Vous voilà dans le **MENU**, pour vous y déplacer :

- S1 pour reculer dans le MENU ou pour diminuer la valeur
- S3 pour avancer dans le MENU ou pour augmenter la valeur
- S2 pour valider les modifications ou pour rentrer dans le sous menu

#### ➤ **TIME : pour modifier le minuteur de la bombe**

Quand l'écran affiche TIME, appuyer sur S2 pour accéder aux modifications concernant le minuteur de la bombe. A l'aide des boutons S1 et S3, modifiez la valeur, puis validez en appuyant sur le bouton S2.

#### ➤ **GAME : pour modifier l'ordre et l'apparition des différents jeux**

Quand l'écran affiche GAME, appuyer sur S2, deux sous menus sont désormais accessibles

- AMOR pour programmer l'amorçage
- DESA pour programmer le désamorçage :

Quand vous appuyer sur S2, un chiffre apparait, il s'agit du nombre de mini jeux souhaités pour la bombe (0 à 15). Une fois ce chiffre défini et confirmé avec S2, il s'agit de définir quels mini jeux seront affectés. A l'aide de S1 et S3, sélectionnez quel sera le premier mini jeu, en appuyant sur S2, vous pourrez recommencer avec le deuxième et ainsi de suite.

Note : si vous sélectionnez 0 en AMORcage, la bombe passe en mode détecteur de présence, au redémarrage de la bombe, vous disposez de 20 secondes avant la détection. (Voir plus loin dans la section branchement)

## ➤ DIFF : pour modifier la difficulté des jeux durant la partie.

Quand l'écran affiche DIFF, appuyez sur S2, 4 sous menus sont disponibles : JEU1, JEU2, JEU3 et JEU4, permettant de modifier séparément tous les paramètres. Par défaut, les jeux sont paramétrés avec une difficulté moyenne.

### Guitare Hero / Jeu 1

TIME : pour modifier la rapidité de descente des lignes horizontales, les valeurs peuvent aller de 5 à 20 c'est-à-dire de 0,5 à 2 secondes.

LIEN : 0 pour ne pas avoir de barres verticales, 1 pour avoir les barres verticales

TRAI(t) : Indique le nombre de trait qui apparaîtront sur l'écran LED, les valeurs vont de 5 à 16.

### C'est juste un memory / Jeu 2

NBR : Indique le nombre de valeurs à retenir, ce nombre peut aller de 3 à 20.

FREQ : Pour modifier le temps d'apparition des valeurs à retenir, ce chiffre peut aller de 4 à 20, c'est-à-dire de 0.4 à 2 secondes.

### Un petit recalibrage et ça repart / Jeu 3

VAL : détermine le temps où la valeur doit rester dans les bornes pour être validé, cette variable va de 0 à 50, c'est-à-dire de 0 à 5 secondes.

PREC : détermine l'écart entre les bornes de la valeur à atteindre. Cet écart peut aller de 20 à 100. Plus la valeur est petite, plus il faut être précis.

### Plus vite ! / Jeu 4

TIME : Détermine la rapidité de diminution de la jauge représentée par les led, donc la difficulté pour réussir à la remplir. Cette variable va de 10 à 30, c'est-à-dire de 1 à 3 secondes pour éteindre une led de la jauge.

NBR : Détermine le nombre de fois, où il faut appuyer sur les bons boutons pour que la jauge se remplit d'un led. Cette variable va de 3 à 10.

MAX : Les valeurs qui pourront être affichés iront de 2 (chiffre fixe) jusqu'à la valeur déterminée soit de 3 à 6.

## ➤ LOAD

Permet de charger un mode de jeu, préalablement installé ou sauvegardé.

Les modes déjà installés :

1 : mode Counter strike : amorçage et désamorçage rapide, programmation du minuteur à 10 minutes

2 : mode Assaut : L'amorçage est compliqué, il n'y a pas de désamorçage et le minuteur est à 5 secondes (symbolisant le fait de faire sauter une porte, une base ennemie...)

3 : mode bâtiment piégé : L'amorçage se fait par la détection de présence (attention au placement des bombes et à l'orientation du capteur), le désamorçage est compliqué.

## ➤ SAVE

Permet de sauvegarder les modifications en cours sur une des sauvegardes disponibles.

Les trois premières présentées ci avant ne peuvent pas être écrasées, mais peuvent être modifiées et sauvegardées sur les chiffres allant de 4 à 10.