

## Fiche de support pour le jeu Simon

Cette fiche est destinée au professeur en charge lors du TP. Elle a pour objectif de donner des conseils au professeur en cas de problème pendant le TP. En effet, parfois les élèves auront des problèmes de type physique, lors du montage ou informatique lors de la programmation. Listons alors un maximum de problèmes qu'ils pourraient rencontrer et comment les résoudre.

### Problème physique:

1) Une LED ou un bouton ne fonctionne pas.

Dans ce cas plusieurs solutions sont possibles. Il faut vérifier les branchements, parfois un petit faux contact court-circuite la LED, et notamment il faut vérifier les ports aux quels sont branchés les éléments et vérifier dans le programme s'ils correspondent. Si après vérification ça ne fonctionne toujours pas, il faut vérifier les résistances qui sont possiblement trop grandes. Dernière solution est de débrancher complètement le circuit de la LED. Parfois le problème se résout par magie.

2) Rien ne fonctionne.

Dans ce cas extrême c'est souvent une question d'alimentation, pensez à vérifier comment la bread board est alimentée. Et notamment ne pas oublier la masse.

### Problème informatique:

1) L'erreur par excellence, l'oublie le « ; »

En effet, de très nombreuses fois l'oublie de « ; » en fin de chaque ligne de code sera une source d'erreur.

2) Attention aux accolades { }

Chaque accolade ouverte doit être fermée. De plus il faut faire attention à bien positionner l'accolade de fin en fonction du code voulu.

3) Le meilleur moyen de débayer un code est d'utiliser le moniteur série via la fonction `Serial.print()` qui permet d'afficher l'état de certaines variables par exemple.