

Mon problème à résoudre :

Les règles du jeu ont été fixées. Il faut maintenant créer le programme.
Voici l'algorithme écrit par un élève :

Lorsque le bouton A est pressé, le jeu commence.

Lorsque le bouton A est pressé, le joueur éteint la matrice de leds.

Lorsque le bouton A est pressé, la matrice de leds s'allume.

Le problème est qu'un même bouton ne peut pas faire plusieurs actions différentes et que le bouton A risque d'être abîmé si on appuie tout le temps dessus.

Mon problème à résoudre :

Quelles sont les autres possibilités pour mettre en route la carte programmable ?

➔ **Vue détaillée de la carte :**

