

Plus vite que son ombre

AVANCÉ

Un jeu de vitesse et de réactivité : dès que la lumière s'allume, deux adversaires doivent appuyer sur leur bouton le plus rapidement possible. Le premier l'emporte ! Mais attention aux faux départs...

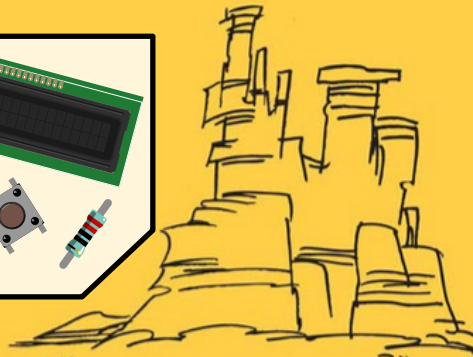
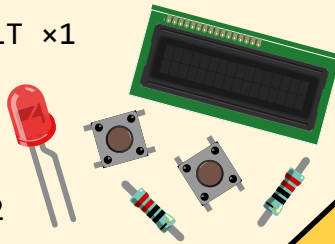
Matériel

Écran LCD TC1602A-21T x1

Résistance 220Ω x2

LED x1

Boutons poussoirs x2



Étapes

1. Brancher et tester le **LCD**
2. Brancher & contrôler la **LED**
3. Brancher les **boutons** et détecter leur appui
4. Programmer le **déclenchement aléatoire** de la LED après que les deux boutons sont pressés
5. Programmer la **détection du premier bouton pressé**
6. (Bonus) Afficher les **scores**
7. (Bonus) Gérer les **faux départs**

