



Pour compter le nombre de tirs effectués et le nombre de points marqués, tu vas utiliser un afficheur 4 digits. Cette activité a pour but de le prendre en main.

### I) Câblage et programmation :

Pour programmer l'afficheur, tu vas utiliser un bloc qui se trouve dans la bibliothèque DuinoEDU Grove Add.

L'afficheur utilise 2 ports. Celui du haut indique l'endroit où il doit se brancher. Le deuxième le suit immédiatement et doit rester libre.

On place ici le chiffre ou la variable à afficher.

On choisit ici le digit utilisé.



### II) Exercices :

1- Affiche un 0 sur le digit n°4

2- Fait en sorte que ce chiffre augmente de 1 toutes les secondes. Il te faudra pour cela utiliser une variable nommée *tir* que tu incrémenteras de la manière suivante :

3- Fait en sorte que le programme suivant s'arrête à 6. Il te faudra pour cela utiliser ces blocs :



4- Enregistre ton programme sous le nom **Afficheur Nom1 Nom2 Nom3**.

5- Ouvre le programme nommé **Détection Tir réussi**.

6- Modifie-le pour obtenir ce fonctionnement :

- L'afficheur indique 0 sur les digits 2 et 4.
- A chaque fois qu'un tir est détecté, le chiffre du digit 4 augmente de 1.
- A chaque fois qu'un tire est réussi, le chiffre du digit 2 augmente de 1.
- Le programme s'arrête après 6 tirs, réussis ou manqués.

7- Enregistre ton programme sous le nom **Affichage Score Nom1 Nom2 Nom3**.