

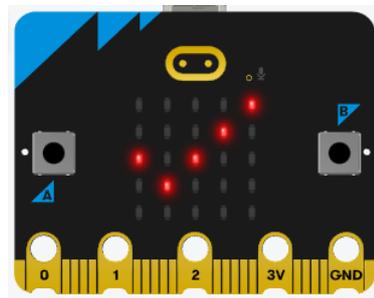
## Etape 1

Injectez le code *"Labyrinthe.main"* dans une première carte micro:bit, puis le code *"Labyrinthe.player"* dans chacune des cartes de chaque joueur voulant participer.

Vérifiez que toutes les cartes micro:bit affichent le nom du jeu en boucle, cela signifie que le code fonctionne bien sur toutes les cartes.

## Etape 2

Appuyez sur n'importe quel bouton (A ou B) de la carte micro:bit "Serveur". L'image suivante s'affichera avant d'écrire "Player", suivi d'un écran vide.



## Etape 3

Suite à l'étape 2, tous les écrans des cartes joueurs doivent afficher le symbole de l'image ci-contre (si le titre du jeu défile toujours, vérifiez que vous êtes assez proche de la carte "Main").

Une fois que vous voyez le logo, vous pouvez appuyer sur A ou B pour rejoindre la partie. À partir de ce moment-là, le nombre de joueurs qui auront rejoint la partie sera affiché sur la carte "Main".

## Etape 4

Une fois que vous avez vérifié que le nombre affiché sur la carte "Main" coïncide avec le nombre de joueur voulant participer, vous pouvez appuyer sur A ou B de la carte "Main" pour lancer la partie.

Un compte à rebours va alors apparaître sur toutes les cartes, et à la fin de ce compteur la partie commencera pour tout le monde.

## Etape 5

Maintenant c'est à vous de jouer pour trouver la sortie avant les autres !

Votre personnage est symbolisé par une LED plus brillante au centre de votre écran. Les murs du labyrinthe sont symbolisés par des LEDs moins brillantes que celle du joueur. La sortie du Labyrinthe est représentée par une LED de la même intensité lumineuse que le joueur. Pour vous déplacer, il suffit d'incliner votre carte dans la direction que vous voulez prendre. Si vous voulez calibrer la position initiale de votre carte, il vous suffit d'appuyer sur le logo une fois que vous serez dans la bonne position.

Une fois que vous arriverez sur la sortie, un message vous indiquera que vous avez gagné. Un autre message sera envoyé sur toutes les cartes pour annoncer la fin du jeu.

Si vous voulez rejouer, il vous suffit d'appuyer sur A ou B sur la carte de contrôle.

Phase	Action	Effet de l'action
Initialisation (Joueur)	Bouton A & B	Confirmer participation dans la partie
Initialisation (Carte Principale)	Bouton A & B	Lancer la partie
En cours de partie (Joueur)	Inclinaison de la carte	Direction de déplacement du joueur
En cours de partie (Joueur)	Secouer la carte	Lancer ou couper la musique
En cours de partie (Joueur)	Bouton A	Baisser le volume de la musique
En cours de partie (Joueur)	Bouton B	Augmenter le volume de la musique
En cours de partie (Joueur)	Logo tactile	Calibrer l'inclinaison de la carte

Document réalisé avec L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.