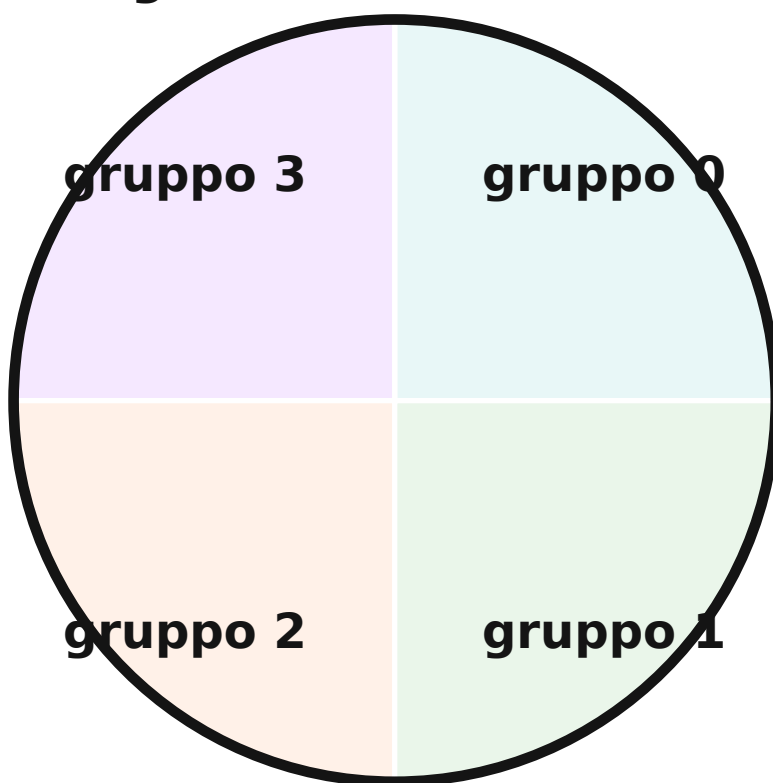


Console Diamond

Tutorial utente completo

Ingresso alimentazione



Questa guida spiega come accendere la console, registrare i joystick, scegliere un gioco, far entrare i giocatori e usare le quattro modalità disponibili.

© 2026 Diamond Studio

1. Panoramica rapida

La console usa un LED ring centrale come display principale. Ogni joystick ha quattro pulsanti colorati e cinque LED che indicano il punteggio durante le partite.



Elemento	Funzione
LED ring centrale	Mostra menu, timer, posizioni dei giocatori, risultati e animazioni.
Pulsanti joystick	Servono per navigare, fare join, rispondere nei giochi e confermare.
LED sui joystick	Mostrano conferme, errori e punti. Ogni LED acceso vale 1 punto.
Buzzer	Riproduce feedback sonori, countdown, melodie e segnali di gioco.

2. Comandi principali

Nel menu giochi la navigazione avviene con i pulsanti del joystick:

Pulsante	Azione nel menu
Bianco	Gioco precedente.
Blu	Gioco successivo.
Verde	Entra nel gioco selezionato e fa entrare il joystick che lo preme.
Rosso	Annulla o torna indietro, quando disponibile.
START lungo	Reset generale e nuova registrazione joystick.

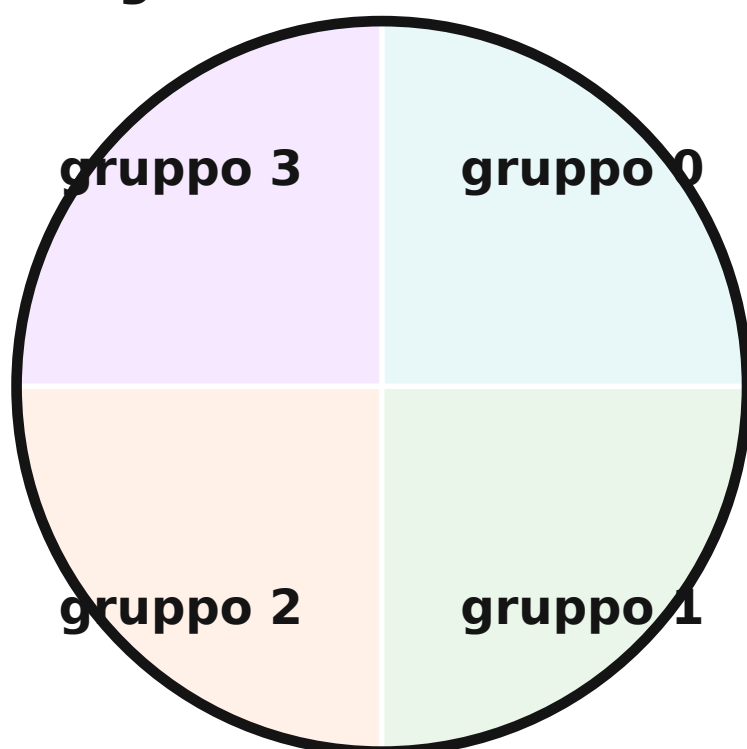
Nel PLAYER JOIN il tasto verde fa entrare un joystick. Per iniziare la partita, tutti i giocatori già entrati devono tenere premuto un tasto qualsiasi per circa 1 secondo.

3. Avvio e registrazione joystick

A ogni accensione la console chiede di registrare i joystick presenti. Questo permette di giocare anche se un joystick non è collegato o non funziona.

Durante la registrazione, il ring si illumina tutto con il colore del joystick richiesto. Premi un tasto qualsiasi sul joystick corrispondente. La console capisce da quale ingresso MCP arriva il segnale e assegna quel colore al settore fisico corretto del ring.

Ingresso alimentazione



Colore richiesto	Cosa fare
------------------	-----------

Giallo	Premi un tasto qualsiasi sul joystick giallo.
Viola	Premi un tasto qualsiasi sul joystick viola.
Arancione	Premi un tasto qualsiasi sul joystick arancione.
Nero	Premi un tasto qualsiasi sul joystick nero. Il ring lo rappresenta con grigio/pattern visibile.

4. Saltare un joystick

Se un joystick è rotto, scarico, scollegato o non presente, puoi saltarlo durante la registrazione.

Comando in registrazione	Risultato
1 click START	Salta il joystick richiesto.
2 click START	Termina la registrazione e passa al menu, se almeno un joystick è registrato.
START lungo	Resetta la registrazione e ricomincia.

La console funziona anche con un solo joystick registrato. I joystick saltati non potranno entrare nei

giochi fino al prossimo riavvio o reset generale.

5. Aggiornamento firmware da browser

Durante la registrazione iniziale è attivo l'hotspot per aggiornare il firmware. Quando la registrazione termina, l'hotspot viene spento automaticamente.

Dato	Valore
Rete Wi-Fi	Console-Update
Password	12345678
Pagina aggiornamento	http://192.168.4.1
File da caricare	Il file .bin principale del firmware, per esempio Programma1.ino.bin.

- Accendi la console e resta nella fase di registrazione joystick.
- Collegati alla rete Wi-Fi Console-Update.
- Apri il browser e vai a <http://192.168.4.1>.
- Seleziona il file .bin principale e avvia il caricamento.
- Al termine, la console si riavvia automaticamente.

Non caricare file bootloader, partitions o merged se stai usando la pagina OTA della console.

6. Menu giochi

Dopo la registrazione compare il menu giochi. Il LED ring mostra un effetto diverso per ogni modalità, così puoi riconoscerla senza schermo.

Gioco	Effetto nel menu
Racing	Un LED corre in cerchio come una gara di riflessi.
Colors	Il ring ruota con i quattro colori dei pulsanti.
Music	LED casuali e piccoli ritmi sonori.
Memory	LED che si accendono uno alla volta in sequenza.

7. Player Join

Dopo aver scelto un gioco si entra nel PLAYER JOIN. Ogni giocatore che vuole partecipare preme verde sul proprio joystick.

Il settore del LED ring si illumina nella posizione fisica reale del joystick e nel colore del controller. Questo aiuta a capire subito dove guardare durante i risultati.

Azione	Risultato
Verde su joystick non ancora entrato	Il joystick entra come player.
Rosso	Torna al menu giochi.
Tutti i player tengono premuto un tasto	Dopo circa 1 secondo parte la partita.
START lungo	Reset della schermata join.

8. Punteggio

Ogni joystick ha cinque LED. Questi LED diventano il segnapunti del player.

Punti	LED joystick
0	Tutti spenti.
1	1 LED acceso.

2	2 LED accesi.
3	3 LED accesi.
4	4 LED accesi.
5	Vittoria partita.

Il colore dei punti corrisponde al colore fisico del joystick: giallo, viola, arancione o nero visivo.

9. Gioco Racing

Racing è il gioco dei riflessi. Vince il round chi preme per primo dopo il VIA.

Fase	Cosa succede
Semaforo F1	Il ring accende gruppi rossi uno alla volta.
Attesa casuale	Quando tutti i gruppi sono accesi, il tempo di spegnimento è casuale.
VIA	Il ring si spegne di colpo. Da quel momento si può premere.
Risposta	Premi qualsiasi tasto il più velocemente possibile.
Fallo	Se premi prima dello spegnimento, fai falsa partenza. Prendono punto gli altri player.

Dopo il tempo di risposta la console mostra una rotellina glitch di elaborazione, poi il settore del vincitore si illumina e si espande su tutto il ring.

10. Gioco Colors

Colors richiede di premere il pulsante del colore giusto nel minor tempo.

Fase	Cosa fare
------	-----------

Countdown turchese	Aspetta: il turchese non è un colore di risposta.
Colore target	Quando il ring mostra bianco, blu, verde o rosso, premi quel pulsante.
Una sola scelta	Se sbagli colore non hai penalità, ma non puoi riprovare nel round.
Fallo	Se premi prima del colore target, gli altri player prendono punto.

11. Gioco Music

Music è un gioco di riconoscimento sonoro. Ogni colore ha una famiglia di suoni diversa.

Colore	Tipo di suono
Bianco	Campanelli acuti e suoni brillanti.
Blu	Suoni bassi e discendenti.
Verde	Suoni ascendenti e positivi.
Rosso	Allarmi, sirene e suoni più aggressivi.

A ogni round la console fa ascoltare i quattro suoni candidati, uno per colore. Poi parte un timer silenzioso. Quando il ring diventa nero, viene riprodotto uno dei quattro suoni: premi il colore corrispondente. Anche qui ogni player ha una sola scelta.

12. Gioco Memory

Memory è il gioco di memoria a sequenza. Si gioca un player alla volta.

Fase	Cosa succede
Turno player	Il ring mostra il settore del player di turno.
Sequenza	Ogni turno viene aggiunto un nuovo colore casuale.

Visualizzazione	Un LED colorato resta acceso circa 2 secondi per ogni step.
Nero + VIA	Dopo la sequenza, ring nero per 1 secondo e suono di partenza.
Risposta	Il player deve ripetere la sequenza. Ha circa 2 secondi per colore.
Errore o timeout	Il punto va agli altri player. La sequenza riparte da zero.

13. Idle Mode

Se la console resta nel menu senza input per un po', entra in Idle Mode. Il ring e i joystick fanno effetti luminosi e piccoli suoni divertenti.

Per uscire dall'Idle Mode basta premere START o qualsiasi pulsante su un joystick. Il primo input serve solo a svegliare la console e non viene usato come comando di menu.

14. Consigli rapidi

- Se il settore del ring non corrisponde alla posizione del joystick, controlla la mappa `mcpGroupToRingQuadrant` nel firmware.
- Se il settore è giusto ma spostato di qualche LED, correggi `RING_OFFSET`.
- Se il ring gira al contrario, correggi `RING_REVERSE`.
- Se il Wi-Fi OTA causa riavvii, usa un alimentatore 5 V adeguato e riduci il carico LED durante l'avvio.
- Se i LED WS2812 non si accendono, controlla verso DIN, 5 V e GND comune.

Fine guida - © 2026 Diamond Studio