

Compte-rendu séance 7

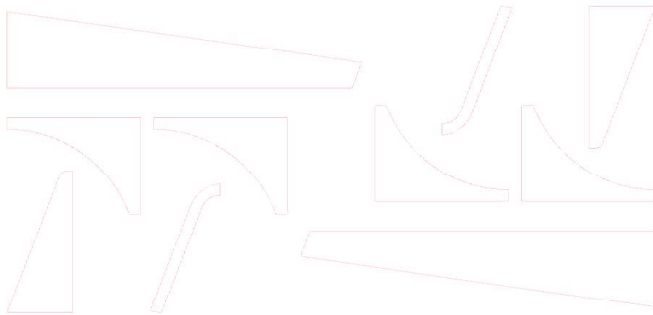
Objectif de la séance: Terminer la fabrication des bordures du flipper.

Avant la séance de cette semaine, nous avons découpé les bordures du flipper à l'aide de la découpeuse laser.

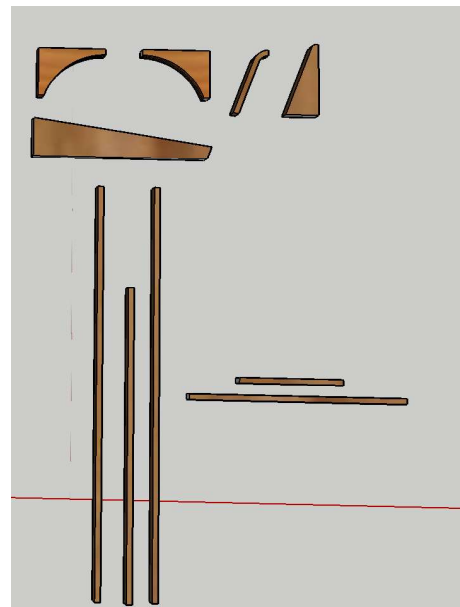
Rappel concernant la structure des bordures :

Il s'agit de découper ces pièces 4 fois sur des planches de bois de 5 mm d'épaisseur pour obtenir des bordures d'une hauteur totale de 20 mm en les empilant.

Voici le fichier SVG pour les bordures :



Fichier SVG contenant les bordures à découper



Modélisation 3D des bordures

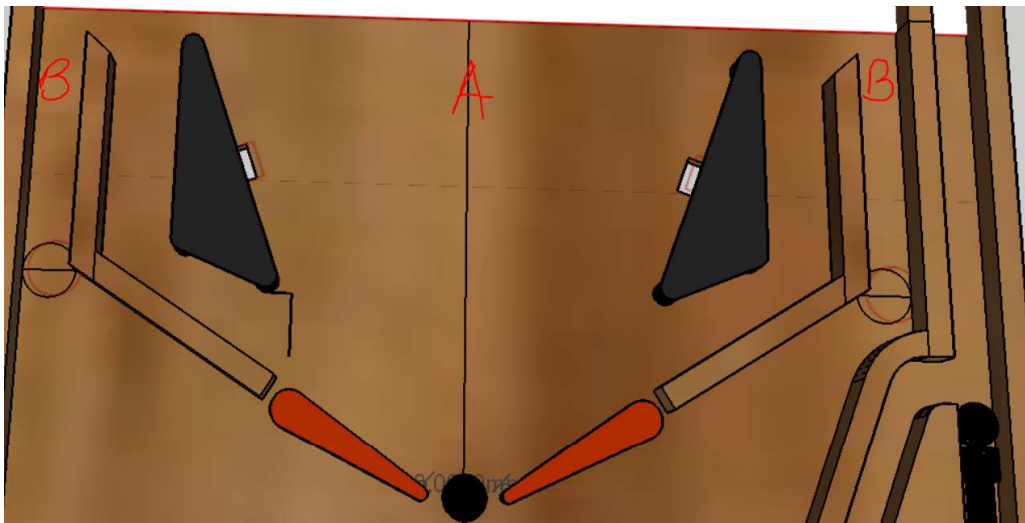
Les bordures situées des deux côtés extérieurs du flipper ont été découpées à l'aide d'une scie circulaire sur table.



En raison de l'épaisseur de la planche utilisée pour les bordures (5 mm), le laser a brûlé la surface des bordures. Par conséquent, nous avons décidé de les peindre en noir, non seulement pour masquer les surfaces brûlées, mais aussi pour créer un mélange de couleurs en accord avec l'ambiance sombre de la série Game of Thrones.

Comme vous pouvez le constater sur la photo ci-dessus, les bordures encadrent parfaitement les planches. Il ne nous reste plus qu'à les fixer de manière permanente avant la prochaine séance. Avant de fixer toutes les bordures, il nous restait quelques éléments à découper aujourd'hui. Ces éléments seront également fixés à la fois sur la planche et sur les bordures.

1) Premier découpage:



Modélisation 3D de la partie inférieure du flipper

Les premières pièces que nous avons découpées lors de cette séance sont les morceaux de bois situés entre les slingshots et les bordures.

Ces pièces servent à diviser la zone A, où la bille peut se déplacer librement et où le joueur peut augmenter son score en la dirigeant vers d'autres éléments du jeu, tels que les cibles, et la zone B, qui stoppe le jeu lorsque la bille passe par cette zone ou donne au joueur une autre chance en fonction du score accumulé.

Nous avons décidé de réduire la taille de l'entrée de la zone B pour réduire la probabilité que la bille tombe à chaque fois dans cette zone.

Au départ, nous avons essayé de découper ces pièces à l'aide d'une scie à main, cependant, cela demandait une grande précision dans les mesures. En effet l'angle de découpe est crucial pour que la bille puisse atteindre les deux zones mais avec une plus faible probabilité de se retrouver en zone B (sinon le jeu serait trop difficile).

Finalement, nous avons découpé ces pièces à l'aide de la machine de découpe laser.

Voici le fichier SVG :



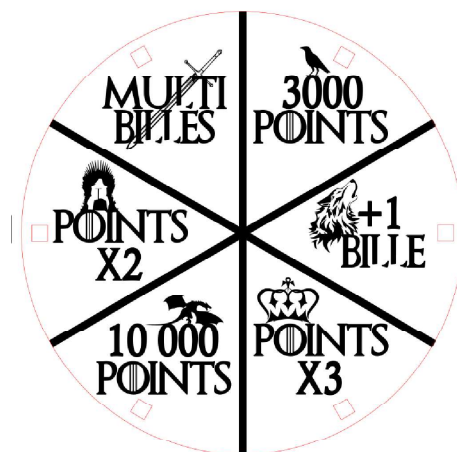
La partie supérieure de la pièce n°1 est inclinée pour permettre à la bille de glisser vers la zone A plutôt que vers la zone B lorsque la bille entre en contact avec cette dernière.

Fichier SVG des pièces séparatrices entre les slingshots et la bordure.

2) Deuxième découpage:

La deuxième pièce que nous avons préparée pour la découpe est la roue de la fortune.

J'ai aidé mon binôme à créer des emplacements pour les néo pixels à l'aide de carrés de 5x5 mm sur le fichier SVG, via le logiciel Inkscape. Voici le fichier SVG :



Fichier SVG de la roue de la fortune
(design réalisé par Adrien Waeles Devaux)