

Nicolas Muratore

Peip2, G2

21 décembre 2023

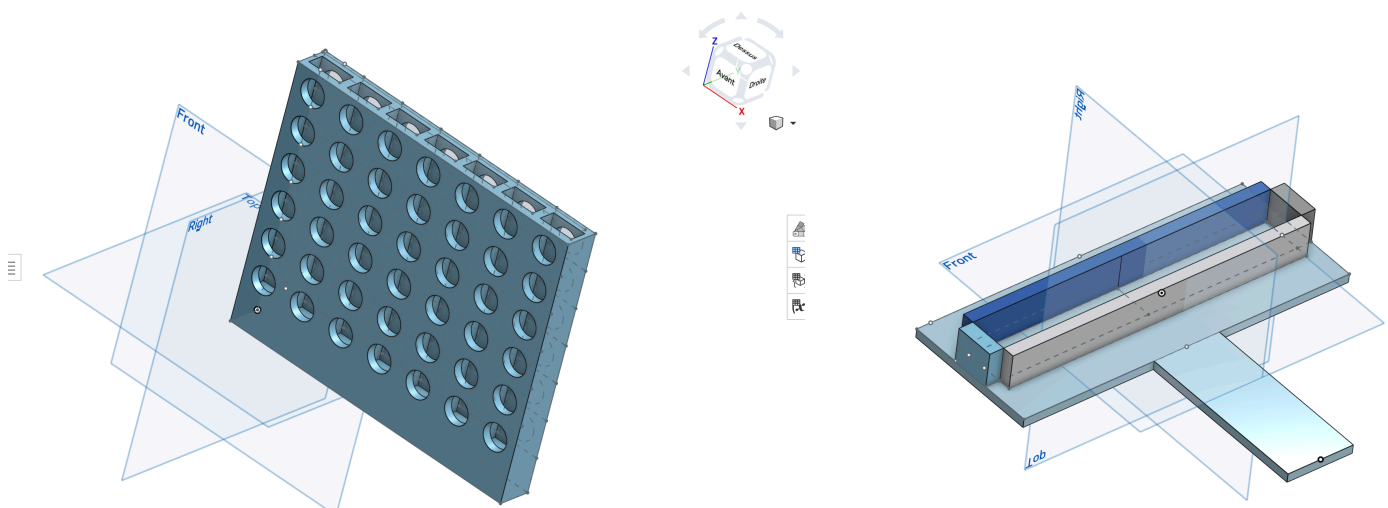
Projet Arduino : Puissance 4 Contre la Machine

Compte rendu 2

Lors de la deuxième séance, mon objectif initial était de procéder au montage du bras suite à l'impression lancée la semaine dernière, malheureusement cette même impression ne convient pas car les pièces du bras n'étaient pas à l'échelle. (Beaucoup trop grand).

Il a fallu revoir le fichier proposé par le réalisateur du bras que nous avons trouvé sur le net (sélectionner les bons fichiers .stl, à la bonne échelle et fabriquer un nouveau fichier contenant toutes les pièces, orientées dans le bon sens afin d'optimiser l'impression).

Une fois l'impression relancée, j'ai réalisé un modèle 3d du jeu puissance 4 à l'aide du logiciel OnShape, ainsi qu'un support pour le jeu ainsi que le bras :



Cependant, après discussion avec un membre du FabLab, l'utilisation d'un jeu en bois à l'aide de la découpe laser serait plus approprié, j'utiliserai donc le site Boxes.py et le logiciel Inkscape pour réaliser le fichier de découpe.

Le Robot contiendra également un écran LCD, afin d'afficher certaines informations sur le déroulement de la partie, comme signaler à l'utilisateur qu'il s'agit de son tour, ou bien que c'est au tour de la machine, j'ai donc commencé à prendre en main un écran LCD que j'ai relié à ma carte Arduino, en utilisant la librairie LiquidCrystal I2C. (Affichage de texte principalement)