Cahier des charges :

* Pouvoir jouer au puissance 4 contre la machine
* La machine aura un algorithme quasi imbattable (en tout cas optimisé)
* Le tour de la machine est autonome
* Un bras robotisé viendra chercher les jetons à un endroit précis puis les placer tout en laissant le joueur placer les siens tout seul

Nicolas

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14/12 | 21/12 | 11/01 | 18/01 | 22/01 | 05/02 | 12/02 | 19/02 | 04/03 |
| Ajuster le fichier STL pour éviter l’arrachement des moteurs | Imprimer pièces robot | Avoir bras monté | Mappage du bras | Faire en sorte que le bras puisse attraper les jetons | Associer le bras à l’algorithme | Ajout d’un écran LCD avec smiley | Derniers ajustements | Présentation |
|  | Commencer à les monter | Commencer à le coder |  |  | Faire fonctionner le jeu |  |  |  |

Franck

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14/12 | 21/12 | 11/01 | 18/01 | 22/01 | 05/02 | 12/02 | 19/02 | 04/03 |
| Comprendre comment l’algo marche | Continuer à le faire | Finalisation de la première version de l’algo | Optimisation de l’algo afin de le rendre moins lourd et plus efficace | Mise en place des capteurs qui détectent où sont les jetons sur le plateau | Associer le bras à l’algorithme | Buzzer qui compte la ligne la plus grande | Derniers ajustements | Présentation |
| Commencer à le faire |  |  |  | Relier les capteurs à l’algo | Faire fonctionner le jeu |  |  |  |