

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE
Faculté de génie
Département de génie électrique et génie informatique

Principes de dynamique et méthodes numériques

Rapport APP2

Présenté à
l'équipe professorale de la session S4

Produit par
Axel Bosco, Jacob Fontaine, Philippe Spino

23 mai 2017 - Sherbrooke

Contents

1	introduction	2
2	Design de la glissade	2
2.1	Calcul	2
3	Design du débit d'eau	2
3.1	Calcul	2
4	Design du Ballon-mousse	2
4.1	Calcul	2
5	Design de la minuterie	2
5.1	Calcul	2
6	Design du Coussin-Tampoline	2
6.1	Calcul	2
7	Design du Bassin	2
7.1	Calcul	2

1 introduction

Principes de dynamique et méthodes numériques Dans le cadre du cour *Principes de dynamique et méthodes numériques*, le mandat remit à la présente équipe était de rendre l'initiation des étudiants de la faculté de génie plus passionnante a l'aide d'un parcours à obstacles de style *Wipe-out*.

2 Design de la glissade

2.1 Calcul

3 Design du débit d'eau

3.1 Calcul

4 Design du Ballon-mousse

4.1 Calcul

5 Design de la minuterie

5.1 Calcul

6 Design du Coussin-Tampoline

6.1 Calcul

7 Design du Bassin

7.1 Calcul