

Cahier des charges :

Le flipper devra avoir toutes les fonctionnalités de base d'un flipper comme ceux qu'on trouve dans les arcades. C'est-à-dire deux gâchettes alimentées par deux moteurs pour frapper la balle. Un tapis de jeu où seront placés des capteurs telle que des boutons ou des capteurs ultrasons pour savoir si la balle est passée à certain endroits du tapis de jeu. Des LED devront s'allumer sur certain endroit si une zone spéciale a été touchée. De plus il devra y avoir un petit écran où sera affiché le score du joueur.

Planning :

Séance 1 :

- Faire bouger les gâchettes avec les moteurs
- Commencer la structure du flipper

Séance 2 :

- Finir la structure du flipper (cadre + lanceur de balle)
- Coder les différents capteurs

Séance 3 :

- Finir de coder les différents capteurs
- Aménager le tapis de jeu pour recevoir les capteur (perçage, troue pour relier à l'Arduino...)

Séance 4 :

- Placer ces capteurs sur le flipper avec l'Arduino + Test si ça fonctionne

Séance 5 :

- Monter le tapis de jeu du flipper (bumper, obstacle, élastique...)

Séance 6 :

- Montage des LED
- Code des LED en fonction des zones parcourus

Séance 7 :

- Finir de coder les LED
- Écran, afficheur de point

Séance 8 :

- Coder tout le système de point + lancer partie et finir partie