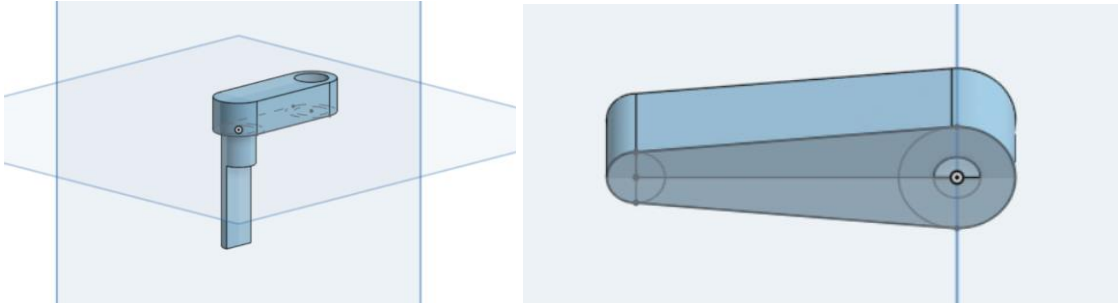


Rapport du 09/01/2023

Aujourd'hui, j'ai dessiné sur « onshape » toutes les pièces nécessaires pour relier le moteur solénoïde à la gâchette du flipper avec les bonnes dimensions, voici par exemple deux des pièces :



J'ai aussi dimensionné et fais découper les pièces qui vont me permettre de tenir le plateau de jeu, donc le cadre du flipper.

De plus, chez moi, avant la séance, j'ai dessiné sur une planche en bois le tapis de jeu, donc les positions des différents éléments, le voici :



J'ai aussi découpé différents éléments du tapis de jeu comme les petits cercles qu'on peut voir sur la photo, les rectangles ou les lignes dessinées au crayon gris.

Pour finir chez moi, j'ai codé les 4 capteurs électromagnétiques qui vont servir pour les 4 lettres du mot (en haut de la planche sur le schéma ci-dessus), si la bille passe sur une lettre, la LED correspondante à cette lettre s'allume si elle était éteinte ou s'éteint si elle était allumée. Et si toutes les LED sont allumées, cela fait gagner des points et elles s'éteignent toutes. Comme je n'avais pas les LED, j'ai attribué une valeur 1 ou 0 à chaque lettre. (Le code est sur le GitHub et s'appelle code-all-capteur-electromagnetique)