

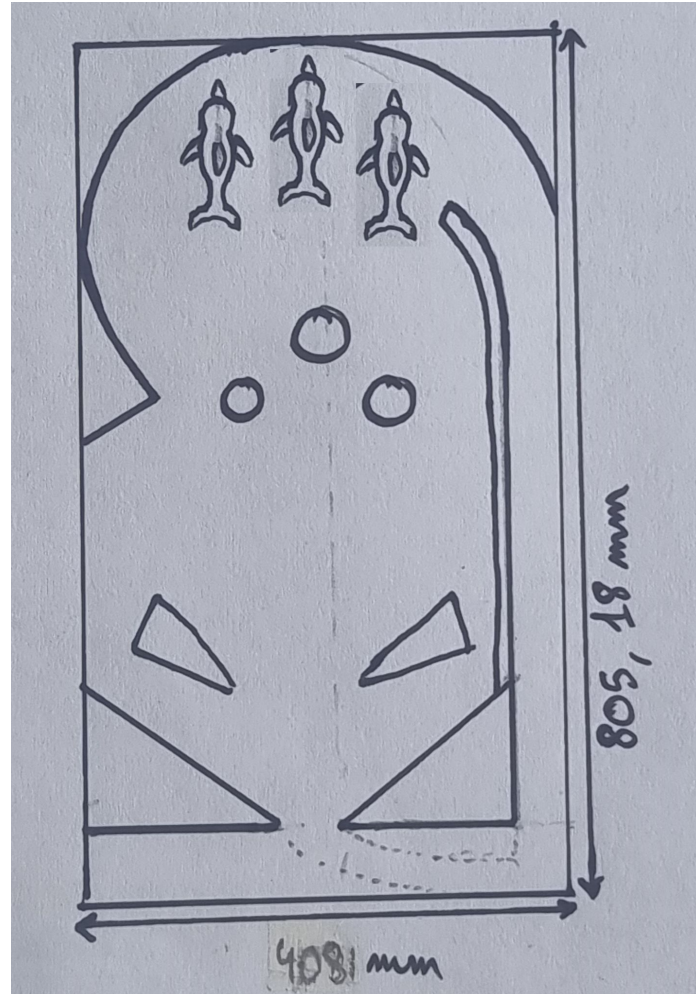
Projet 2ème année

Flipper



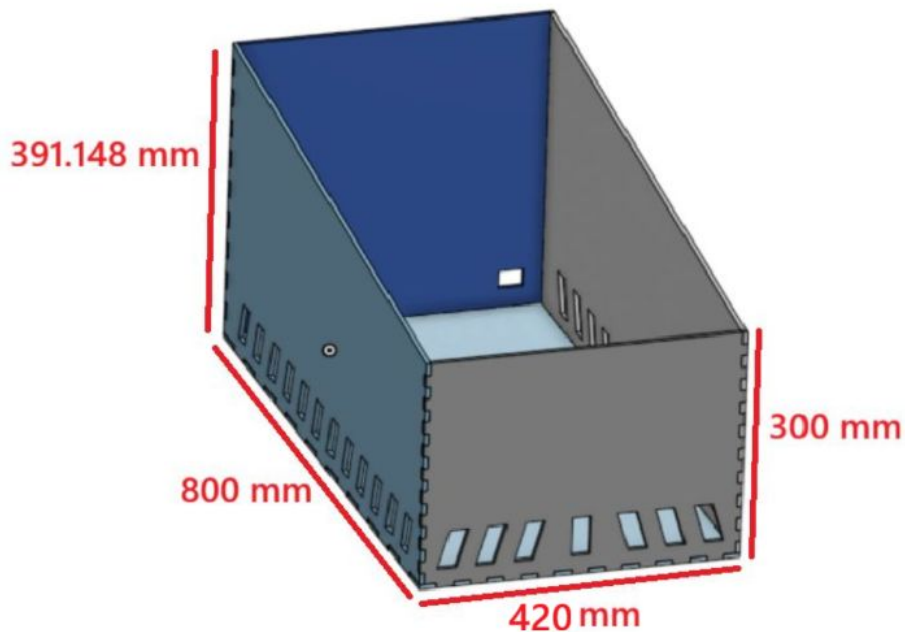
La table de jeux

- obstacles statiques
- obstacles dynamiques
- éclairage avec Neopixels

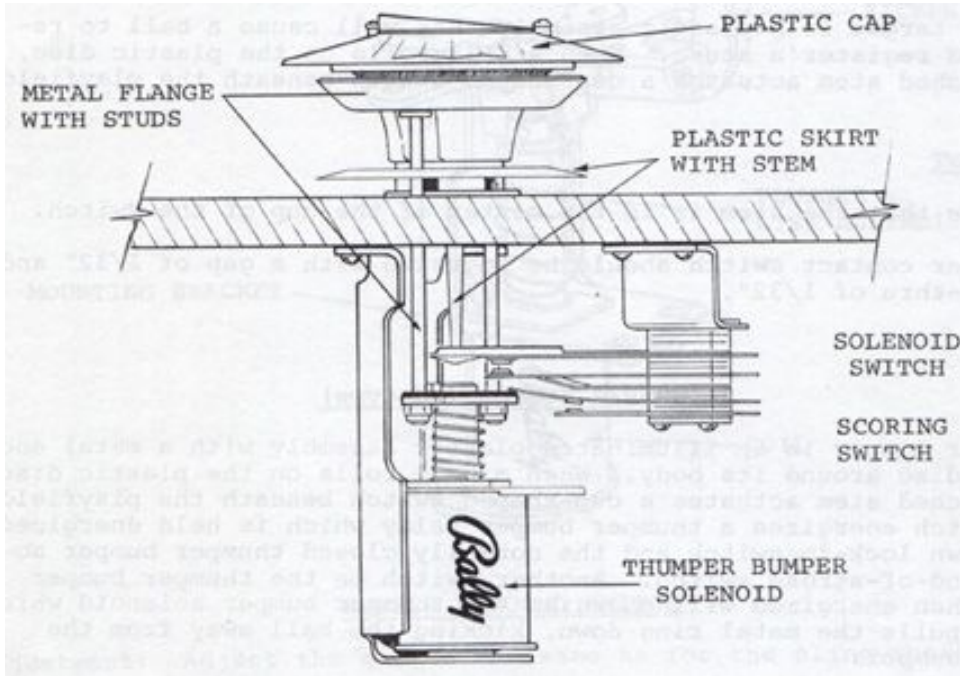


Châssis

- pente à $6,5^\circ$
- ventile
- alimentation



Bumper



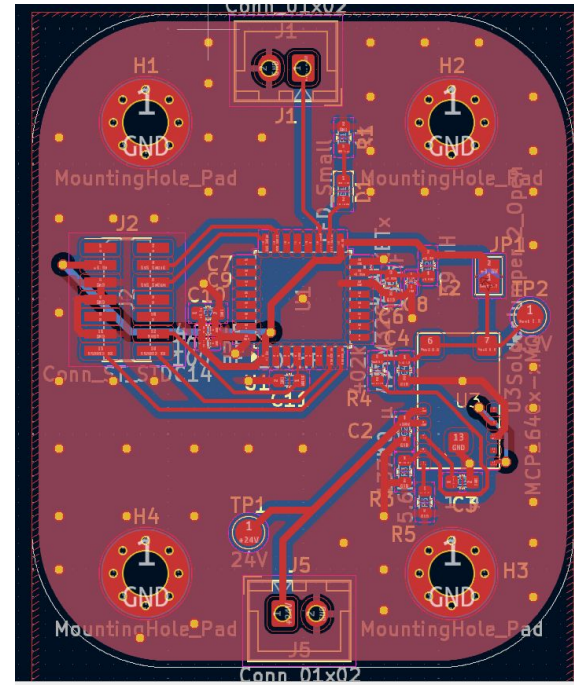
2 choix possibles pour la détection de la bille :

- capteur de pression/interrupteurs sur un anneau proche du terrain de jeux
- faire en sorte que la bille boucle un circuit entre un anneau proche du terrain de jeux et le cylindre centrale

PCB(ogoss)

Le PCBeeeh est pas fini (manque la commande), il me faut faire un pont de diode (besoin d'aide parce que je sais pas faire).

Faut régler ça puis on commande



Coilgun

Dimensionnement :

On veut une vitesse de sortie à 22km/h, balle de 70g

Par conservation de l'énergie, $I=131\text{ A}$

Si on prend un condo à 50mF, $R \leq 1.90\ \Omega$ (donc un câble)

$L=5.8\text{mH}$ ($E=LI^2/2$)

Suppositions: $\eta_{\text{bobine}}=0.2$; $I_{\text{bobine}}=0.01\text{mA}$; $V_{\text{condo}}=100\text{V}$

Conservation de l'énergie

temps de décharge : 10ms

