

Fiche de suivi

Groupe n°6 Séance n°7 du 20/06/2019

Projet transverse App-3-EES-INFO

Déroulement de la séance (tâches réalisées par chaque membre de l’équipe) :

Abdourahaman et Astou : réalisation des équations.

Rayan : réalisation des interactions avec la force de coulomb avec actualisation du mouvement de la charge mobile. Ajout de la possibilité de mettre en pause le jeu et de déplacer manuellement la chargeMobile => Intéraction. Couleur.

Nicolas et Abdourahaman : mouvement balistique, chute de la bille en fonction du poids et de la vitesse initiale => intégration des forces pour obtenir le mouvement.

Nicolas : collisions de la charge mobile sur le mur et sur d’autres charges.

Rayan et Nicolas : répartition plus homogène des charges sur le plateau pour l’expérience finale. Débogages des fonctionnalités et nettoyage du code.

Objectifs de la séance (globaux et par membre de l’équipe) :

Terminer le projet => Terminer mise en place interaction, ajouter une rampe pour propulser la charge, prise en compte des collisions entre charges, et des collisions avec le plan. Différenciations des différentes charges avec un code couleur adapté.

Chef de projet & Référent(s) OpenGL : Rayan LA ROZE

Expert(s) Modèle physique  : Abdourahaman KANE & Astou GUEYE

Développeur(s)  : Nicolas BOURNEUF

Description succincte du projet :

Représentation de charges électriques positifs ou négatifs dans un espace pour voir leurs interactions.

Forces de Coulomb

Planification de la prochaine séance :

Venir avec le sourire. Et préparation de la présentation… Peaufinage éventuel.

Analyse critique de la séance (difficultés rencontrées, solutions trouvées, écart par rapport aux objectifs de la séance en mieux et en moins bien, conclusion sur l’organisation des prochaines séances, la répartition des tâches…) :

Plusieurs fonctionnalités tels que le toboggan pour le lancement de bille et répartition aléatoire sur le plateau, les charges mixtes sur le plateau ont été abandonnés, malgré leur conception aboutie, pour des raisons de cohérences et de simplicité pour la démonstration finale. Ceci nous a donc pris du temps de réalisation qui aurait pu nous être utile pour concevoir de nouvelles fonctionnalités. Néanmoins, l’implémentation de ces fonctionnalités nous ont permis de monter en compétence dans la programmation orientée objets et les manipulations d’instances de classes.