

Le projet initial est en somme terminé, il nous faut donc trouver des améliorations.

Selon mon binôme, il est préférable de finaliser ce que nous avons déjà, c'est-à-dire :

- réaliser des motifs lumineux durant la sélection du mode de jeu pour occuper la vue du joueur
- finaliser les modes de jeu Normal, Hard et Duel
- créer un HighScore pour rendre le projet autonome

Étant donné que l'on ne peut pas travailler sur la boîte en même temps je vais tenter de réaliser quelque chose à part.

L'objectif est de donner des récompenses si le joueur atteint un certain score dans le mode de jeu Réflexe.

Pour se faire je vais utiliser un servomoteur qui va verser des TicTac (ou autre mais cela me semble être une bonne solution en guise de récompense, et en terme de poids)

Le servomoteur aura dans la continuité la partie qui servira à retenir le récipient de récompense qui amène ensuite sur une petite gouttière, et possédera deux positions : haute et basse.

La position haute servira à bloquer le contenant de lequel se trouve des TicTac et la position basse permettra de les faire glisser dans la gouttière.

Il faudra également faire un trou dans la boîte de petite taille pour que 2 ou 3 TicTac puissent passer.

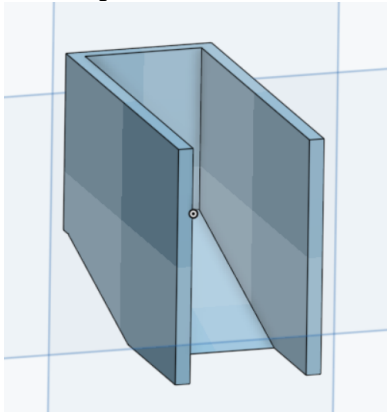


Il serait intéressant de réaliser cette partie à l'imprimante 3D pour découvrir son processus, je vais donc designer les pièces manquantes au système.

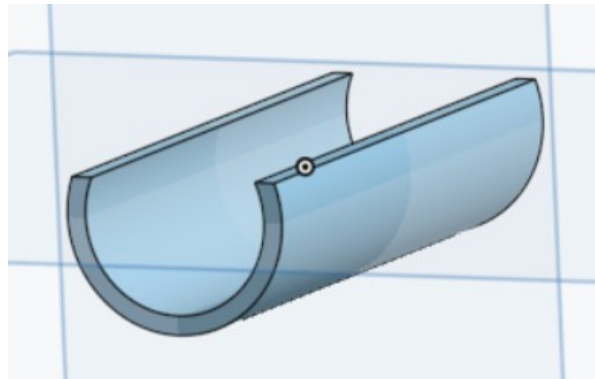
Au total, il faudra :

- le récipient (partie en carton sur les photos supérieurs)
- la trappe qui ferme le récipient
- la gouttière
- le bac de récupération

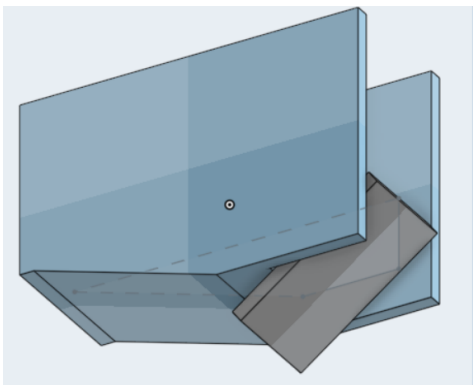
Récipient



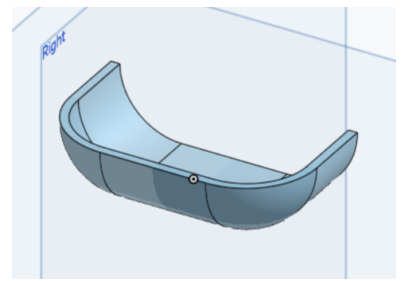
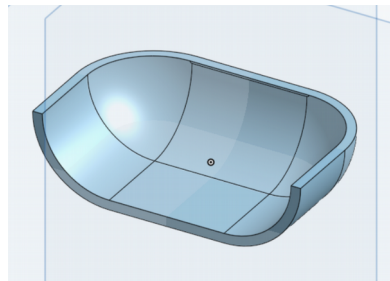
Gouttière



Trappe (en gris)



Bac de récupération



J'ai réalisé ces modèles 3D sur OnShape, puis exportés au format STL, il ne reste plus qu'à faire l'impression.

Également, je dépose dans le répertoire un petit bout de code qui est ma découverte du code pour un servomoteur, mais rien de très intéressant.