



ELISA 3

Bilan final

Prototype pour
La Maison d'Ailleurs

Sommaire

- Idées de départ
- Problème de communication parmi les robots
- Idées adaptées
- Implémentation

Idées de départ

- Idée de colonie
- Interaction avec les visiteurs du musée
- Rechargement autonome
- Différents comportements:
 1. Contamination
 2. L'Ennemi
 3. Le Meneur
 4. Parade

Problème de communication

- Infrarouge
 - Uniquement détection d'obstacle
- Nouvelle librairie (beta)
 - Soit détection d'obstacles
 - Soit communication
- Exploiter «au max» la détection d'obstacles

Idées adaptées

- Idée de colonie ✓
- Interaction avec les visiteurs du musée ✓
- Rechargement autonome ✓
- Différents comportements: ✓
 1. Contamination ✓
 - ~~2. L'Ennemi~~
 - ~~3. Le Meneur~~
 - ~~4. Parade~~

Implémentation

- Rechargement
 - L'arène idéale
 - Frontière arène/plaquette de rechargement
 - Luminosité constante
 - Modifications du seuil
 - Luminosité

Implémentation

- Contamination
 - Coté ordinateur (initialisation)
 - Tous mis à bleu
 - Un à rouge (choix du visiteur)
 - Coté robot (gestion du jeu)
 - Bleu = rester sur place
 - Rouge = déplacement aléatoire

Conclusion

- Grande phase d'apprentissage
- Codage à l'aveugle
- Notre résultat
 - Documentation
 - Implémentations fonctionnelles

Questions ?