1. Pacman

Consiste en un pacman con la diferencia de que es físico. Son 2 robots en un circuito, donde un “robot fantasma” persigue al “pacman”, el cual es manejado a través de bluetooth desde el celular.

No pensamos hacer la idea del pacman tradicional, trata mas de sobrevivir por tiempo, y el fantasma sube su velocidad conforme pasa el tiempo. Ademas, mientras pasa el tiempo, en el mapa hay 5-6 leds dispersos, los cuales se activan cada 1-2 minutos y dan una vida extra al jugador. Cuando el fantasma toque al pacman, que el fantasma vuelva a la base y en caso de que el pacman tenga una vida extra, que viaje a una de las tantas placas metálicas que hay y que espere cierto tiempo para luego avisar al fantasma a través de esas placas metálicas

El recorrido va a estar definido por madera. Vamos a necesitar 4 motores, los cuales van a ser controlados por un driver L298N. Todavia estamos viendo si usar PICs o Arduinos para las distintas partes del proyecto.

1. Traducción de dibujo

Consiste en una maquina donde vos dibujas algo en un panel táctil y se traduce a papel y hoja.

1. Laberinto laser

Un laser tiene que apuntar a cierto blanco, el cual tiene un receptor de luz. la complejidad del proyecto viene a que tenés que mover objetos con servo motores para que el laser apunte al blanco y termines el juego.

trraeo