				Fonctionalités																				
		Détecter le	s éléments d	u jeu		Acquérir et décoder un code manchester			Trouver et manipuler un trésor			Choisir automatiquement la prochaine action		Alimenter le système		Déplacer le robot				Afficher l'état du jeu			Respecter apparance	Respecter le budget
Exigences du client	Détecter la position et l'angle du robot	Détecter les îles, leurs formes, tailles et couleurs	Détecter les trésors	Détecter la station de recharge	Détecter les limites de la zone de jeu	Acquérir le code manchester sans-fil	code	Faire une requête serveur	Charger l'électro-aimant à la station de recharge sans- fil	Choisir un trésor en fonction de sa position	Soulever et déposer un trésor à l'aide d'un électro- aimant	Être prêt au jeu après mise sous tension	Faire toutes les étapes du jeu sans intervention externe	Protéger les différents circuits	Fournir l'alimentation appropriée à chaque composante	Déplacer le robot en ligne droite	Effectuer une rotation du robo sur lui même	Asservir les déplacement er position et en vitesse	Déterminer un trajet pour se rendre d'un point A à un point B	Afficher le voltage du condensateur	Afficher la carte virtuelle du jeu avec tous ses éléments	deplacement		
	Position (cm) et angle (rad)	Nombre d'île détectés correctement	Nombre de trésor détecté correctemen t	Position (cm)	Position (cm)	Taux de réussite	Taux de réussite	Taux de réussite	Temps de recharge (sec)	-	Taux de réussite	Taux de réussite	Taux de réussite	-	Volts	Angle de déviation (deg)	Incertitude de l'angle de rotation (deg)	Déviation moyenne de la commande	Taux de réussit	Fréquence de rafraichissemer t (Hz)	Fréquence de rafraichissement (Hz)	Fréquence de rafraichissemer t (Hz)	-	Montant total (\$)
10 minutes pour effectuer toutes les tâches	3	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	3	3	3	5	3	3	3		
Recharge de l'électro-aimant par induction									5		4													
Autonomie énergitique														3	5									
Alimenter l'électro-aimant avec un condensateur									3		4													
Soulever les trésor avec l'électro-aimant											5													
Le robot ne peut toucher aux bords ou aux îles	5	5			5											4	4	5	4					
Afficher la trajectoire planifié du robot	3	3	3	3	3																4	5		
Afficher la couleur ou la forme de l'île prescrite à la station de base		5																			4	2		
Afficher la position du robot (+- 15 cm)	5																							
Afficher le voltage au bornes du condensateur																				5				
Le code manchester doit être capter sans-fil						5																		
Le décodage ne doit pas être effectué dans la station de recharge.							5																	
Une seule requête serveur par cycle de jeu							4	5																
Le trésoir doit être déposé sur la bonne île	5	5					5									3	3	3	3					
Toutes les alimentations doivent être protégées par fusible et/ou interrupteur														5										
Autonomie dans le choix des action	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	1	1	3	3	3	3	1	1	1		
Aucune configuration requise après mise sous tension												5												
Rafraichisseme nt de l'IU de minimum 0.2 Hz																				5	5	5		
Budget de 300\$ Apparance														3	3									5
professionelle																							5	