

WHAT THE FLAP

M. Nicolas CONDOMITTI - M. Adrien GUEDET – M^{me} Nour MEDJEDEL - M. Jean-Philippe TISSERAND

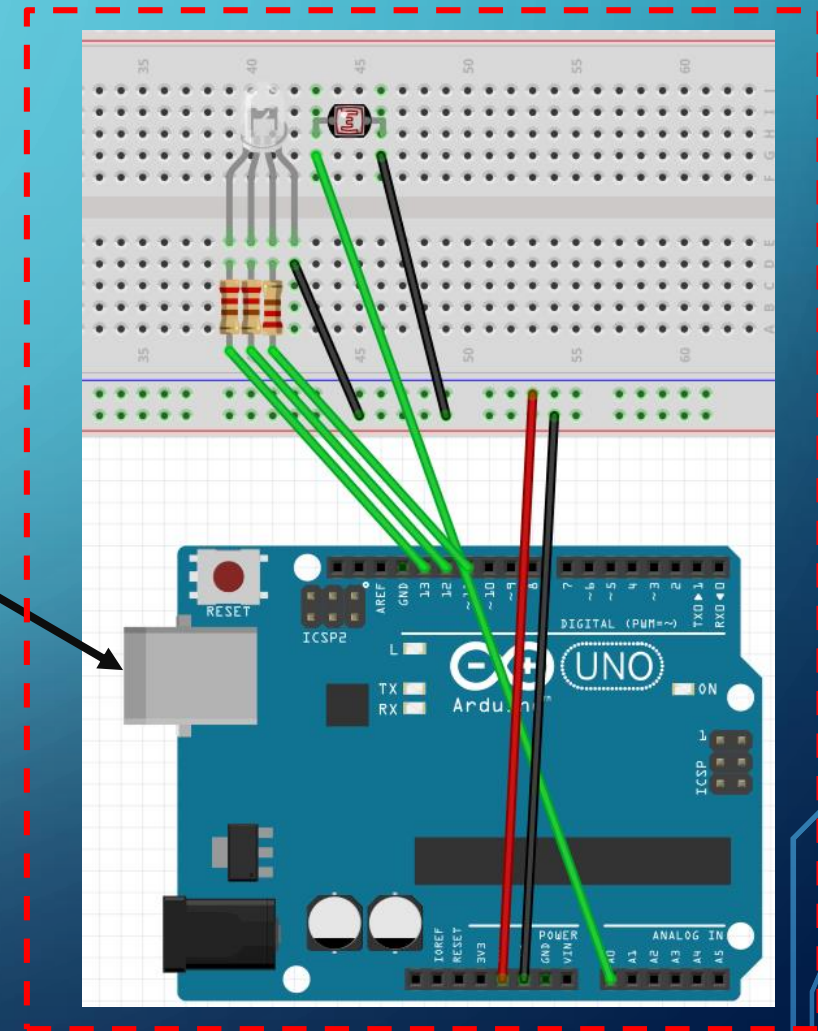
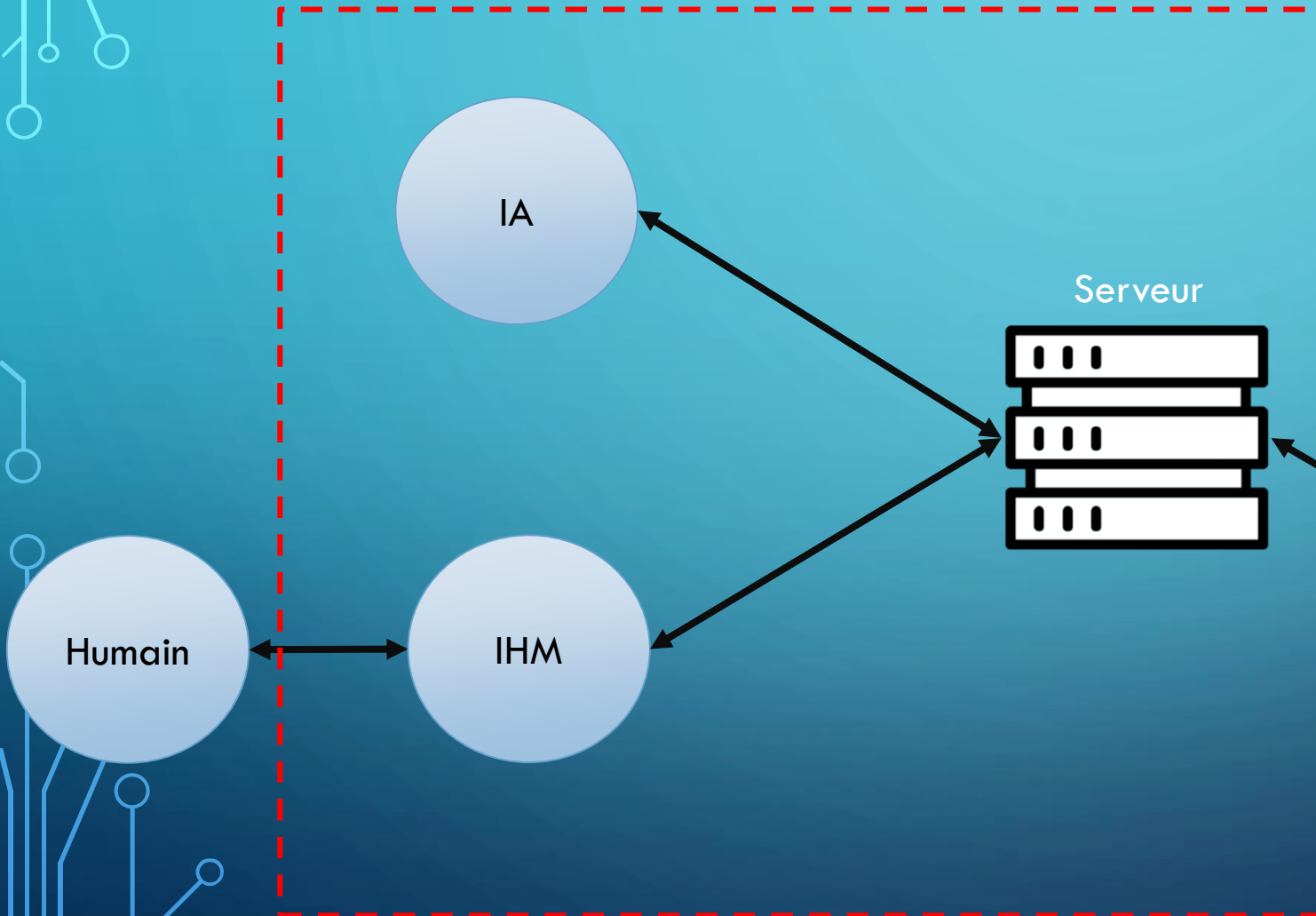
PRÉSENTATION DU PROJET

- Description : objet connecté permettant de jouer au jeu FLAP
- Règles du jeu :
 - Faire en sorte que le carré rouge ne se cogne pas dans les murs verts
 - La lumière sur la photodiode ou le bouton up font monter le carré, sinon le carré tombe
- Hardware :
 - Arduino Uno
 - LED RGB
 - Photo LED
 - Serveur
 - Interface Web
- Software:
 - Javascript
 - Node-red

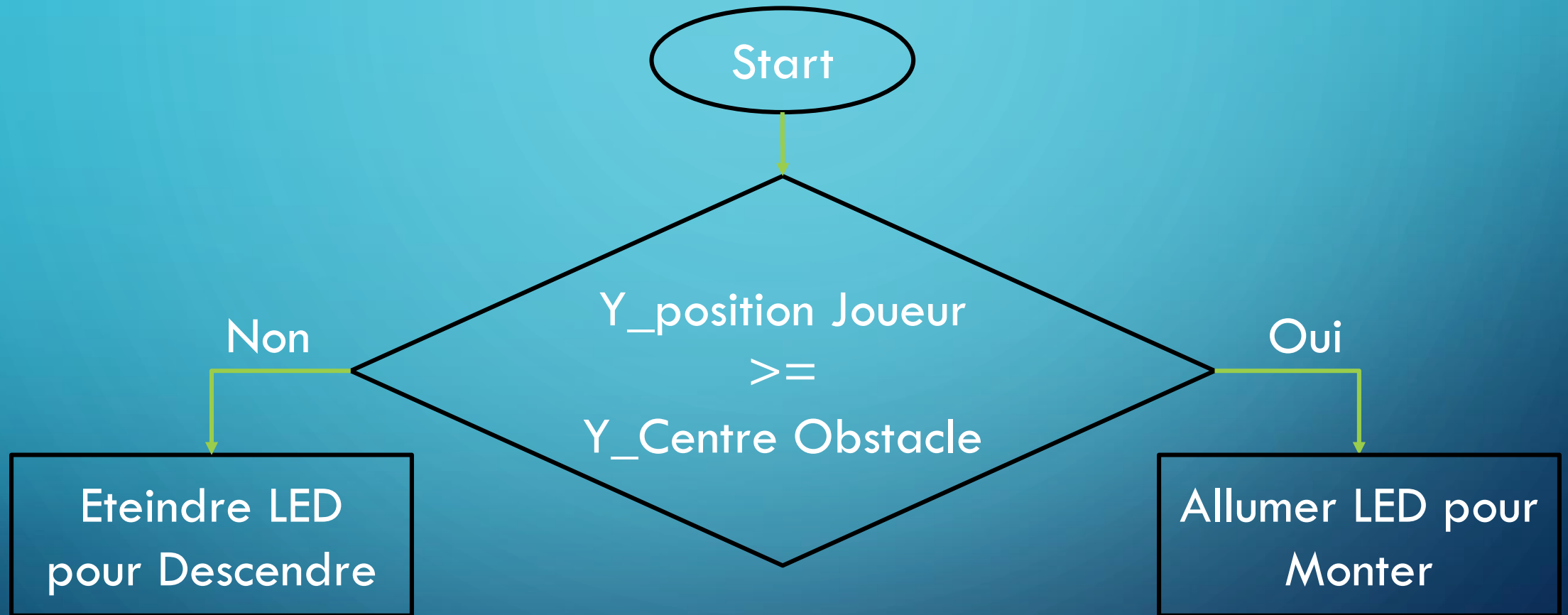
PRÉSENTATION DE L'ARCHITECTURE DU PROJET

Javascript

Node-Red



PRÉSENTATION DE L'IA



BILAN

- Limites de la solution :
 - Luminosité de la pièce peut influencer la photodiode
 - IA « simple »
 - Rapidité de la solution
- Améliorations possibles:
 - Utilisation de web sockets
 - IA développementale



Merci de votre
attention.