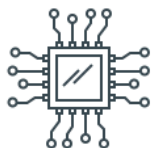


Commande manuelle
de la "bille" via l'accéléromètre



Communication via HTTP
pour afficher l'état du jeu

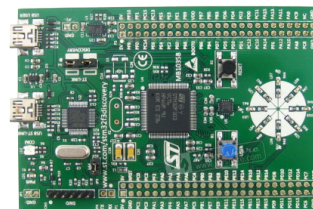
Accéléromètre



Communication
UART

pour transmettre
les données
d'accélération

Carte
principale



Communication UART pour
envoyer / recevoir
des données à l'arbitre



module
radio
xbee

