

MASTERMIND ARDUINO

RAPPORT DE SÉANCE : Semaine du 6 janvier (→ Vacances)

Objectif de la séance :

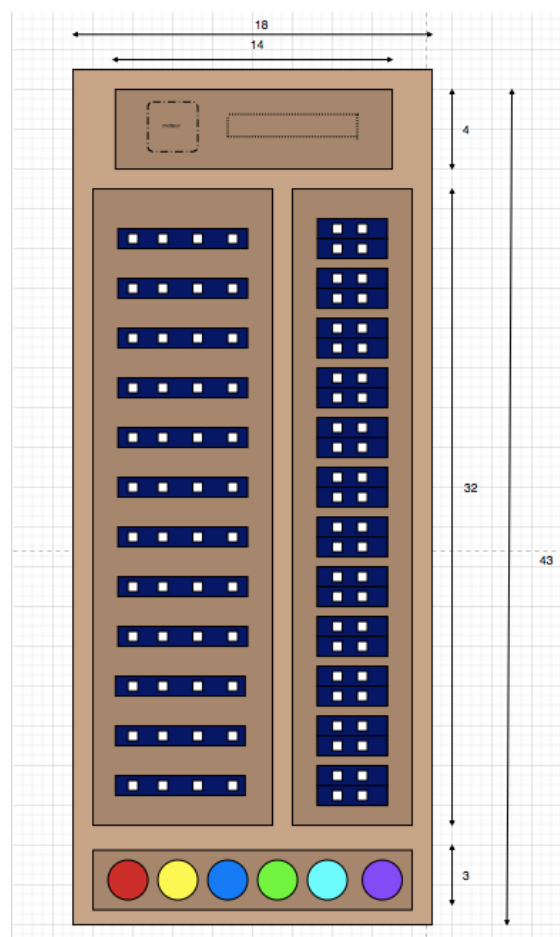
- Maquette
- Tester soudure bande de LEDs

→ J'étais absente lors de la séance du 6 janvier, j'ai donc dû avancer pendant les vacances pour éviter de prendre du retard dans le projet : le manque de matériel (notamment PVC et outils) explique le peu d'avancée dans le projet

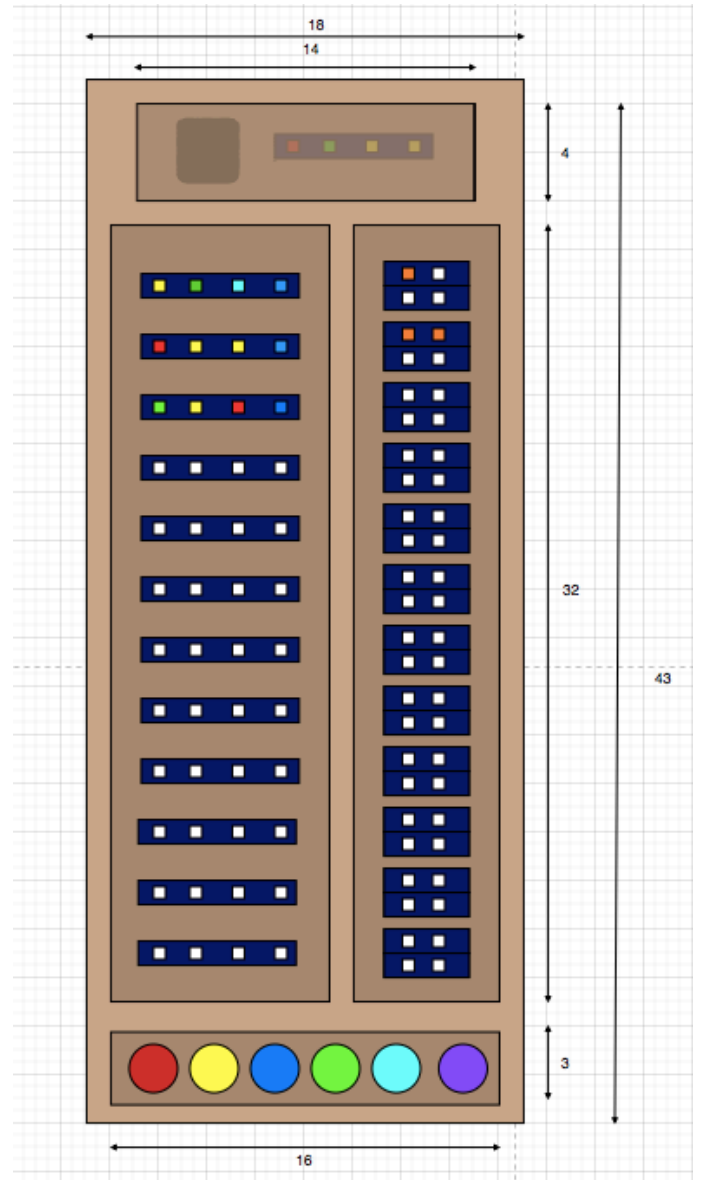
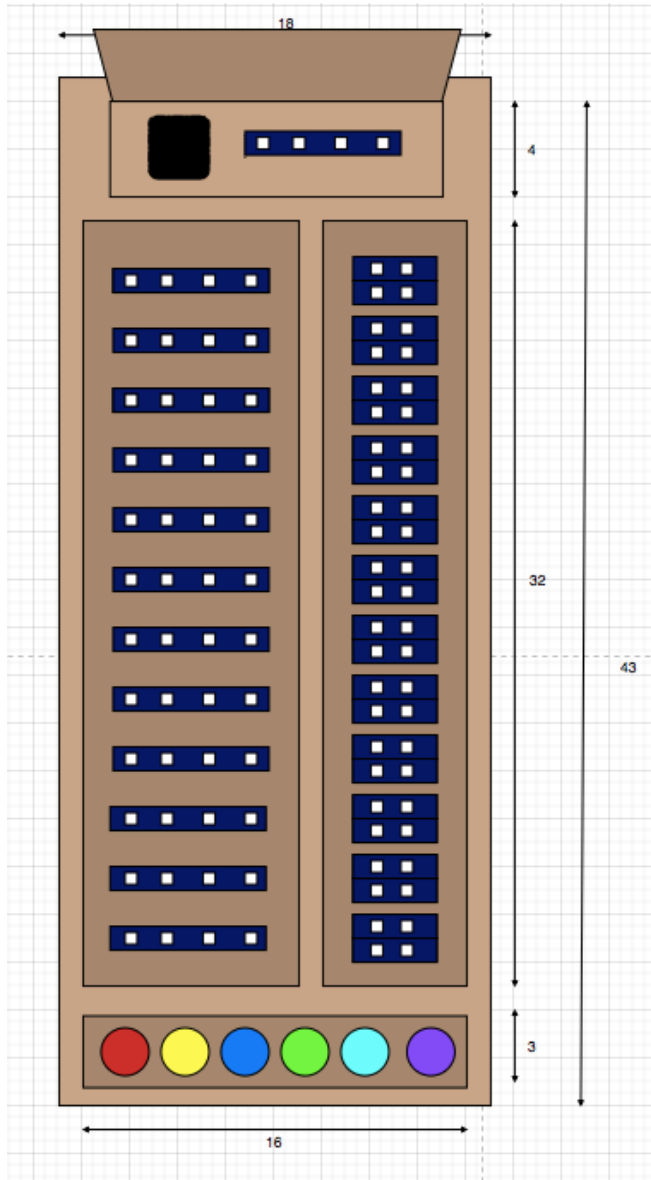
1) MAQUETTE

Lors de la première séance j'avais déterminé les **dimensions finales du projet** afin d'avoir une machine assez compacte tout en ayant assez de place pour mettre tous les composants.
On avait déterminé une **caisse de dimension 15*35cm**, en faisant un croquis à l'échelle 1cm=1graduation, on se rend compte que les dimensions de base ne convenaient pas. On choisit alors **une caisse de dimension 18x43cm**.

Schéma du résultat final :



On a agrandi la trappe car il n'y avait pas assez de places pour **installer le petit moteur qui servira à ouvrir la trappe lors de la fin de la partie** et on a **changé la longueur totale de la caisse** pour pouvoir **disposer les LEDs plus intelligemment**.

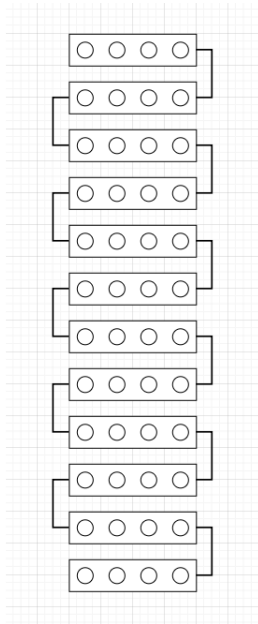


Essai de maquette PVC : les dimensions de PVC disponibles ne suffisaient pas et je n'avais pas assez de matériel pour fixer et solidifier la maquette.

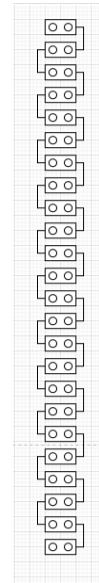
Lors de la prochaine séance : réaliser maquette en PVC avec le matériel de l'école pour visualiser au mieux le projet et corriger les défauts avant réalisation finale

2) TEST SOUDURE BANDES DE LEDS

On réalise des soudures entre les différentes bandes de LEDs pour obtenir les deux serpentins dont on a besoin :



1^{er} serpent
(corps principal)



2^{ème} serpent
(corps secondaire)

Lors de la séance précédente j'avais essayé de souder les LEDs entre elles à l'aide du fer présent dans la salle de TD, le fer était trop gros et donc pas assez précis. Il faudra essayer avec un fer plus précis pour les soudures.

Lors de la prochaine séance : souder toutes les LEDs entre elles pour créer les deux serpentins nécessaires à la création du jeu