

Objectifs du projet :

Le lycée souhaite proposer une activité ludique de présentation de la série technologique STI2D, la création de scénarios permettra une présentation ludique des différentes composantes de la partie technologique de cette formation.

Cahier des charges :

- Des énigmes en fonction des notions étudiées dans l'année
- Une partie virtuelle, page web
- Une partie maquette réelle
- Le système micro-programmé permettra de contrôler l'ensemble du système;
-



Vous pouvez également à votre initiative améliorer le fonctionnement du système.

Matériel à disposition :

- la carte Arduino Uno et son logiciel de développement
- Electroaimant et ou servomoteur pour l'ouverture de la boîte
- Afficheur lcd
- Logiciel Processing ou Node Red pour l'interface pc.

Répartition des tâches des élèves :

Tâches du groupe	SIN	
Tâches de l'élève 2	SIN	Inventer une énigme utilisant une notion étudiée en SIN cette année. Créer le module (réel ou virtuel) de l'énigme.
Tâches de l'élève 3	SIN	Paramétrer une horloge/timer/chrono et une gestion du temps de jeu variable en fonction des bonus obtenus. Affichage sur PC à l'aide de processing ou une page web ou afficheur lcd
Tâches de l'élève 4	SIN	Activer un mécanisme ou l'ouverture d'une boîte à partir du bon code. Saisie du code dans une page web.

En fin de projet vous exposerez vos travaux à l'aide d'un diaporama présentant le système, votre avancement dans le projet, les recherches que vous avez effectuées, les problèmes rencontrés et les solutions apportées.

Vous présenterez également , si possible , votre maquette en fonctionnement.