



Flipper

Réalisation d'un flipper avec des matériaux de récupération.

 Difficulté Moyen

 Durée 12 heure(s)

 Catégories Jeux & Loisirs

 Coût 50 EUR (€)

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Dimensions

Étape 2 - Découpage

Étape 3 - Assemblage

Étape 4 - Création du parcours

Étape 5 - Ajouter l'esp 32 au parcours

Étape 6 - Code pour l'esp32

Étape 7 - peindre le tout

Notes et références

Commentaires

Introduction

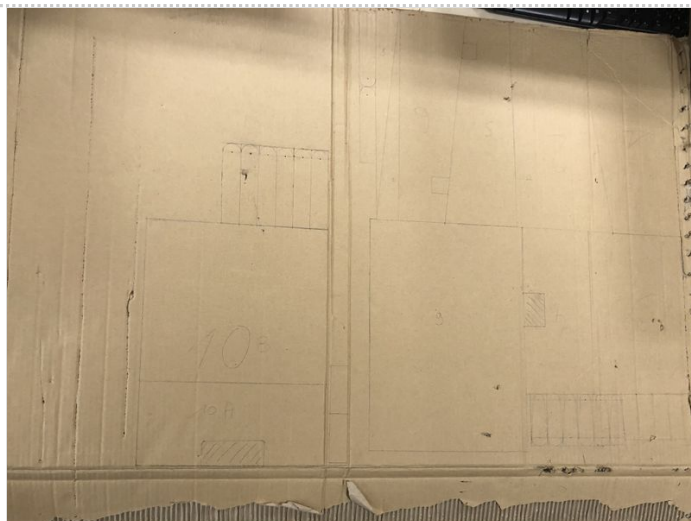
Bonjour, voici un tutoriel pour construire un flipper
Bonne chance.

Matériaux

Outils

Étape 1 - Dimensions

Vous commencerez par reporter sur un carton les différentes dimensions nécessaire à la réalisation des pièce qui serviront à donner un premier aperçus de notre projet.



Étape 2 - Découpage

A l'aide d'un cutter et d'une règle vous découperez précisément vos contours réalisés au préalable sur votre carton.



Étape 3 - Assemblage

Munissez vous d'un pistolet à colle et collez vos parties (voir annexe pour l'ordre)



Étape 4 - Création du parcours

Pour la création du parcours vous pouvez faire ce que qu'il vous plait car il suffit de fixer les objets sur la plaque de carton pour notre part nous sommes partie sur le thème de l'environnement et nous sommes donc partie sur une maison, une éolienne et des rails n'oubliez pas de laisser de l'espace pour mettre des capteurs



Étape 5 - Ajouter l'esp 32 au parcours

Lors du parcours il vous faudra utilisé des capteurs de pressions et de détection aussi il va falloir les installer de sorte a ne pas être visible par le joueur

Étape 6 - Code pour l'esp32

Voici le code pour l'esp32:

```
1 def on_forever():
2     pass
3
4
5     score = 0
6     if True:
7
8         def on_pin_pressed_p8():
9             pass
10            input_on_pin_pressed(TouchPin.P8, on_pin_pressed_p8)
11            score + 50
12            print("En 11:20 on apprend a concevoir des maisons écologique !")
13            print(score)
14
15            music.ring_tone(Nota.C)
16
17            pass
18
19         if True:
20
21             def on_pin_pressed_p83():
22                 pass
23                 input_on_pin_pressed(TouchPin.P83, on_pin_pressed_p83)
24                 score = 1000
25                 print("1 kh = 1000 : !")
26                 print(score)
27
28                 music.ring_tone(Nota.C)
29
30                 pass
31
32         if True:
33
34             def on_pin_pressed_p82():
35                 pass
36                 input_on_pin_pressed(TouchPin.P82, on_pin_pressed_p82)
37                 print("Bien joué vous avez score points !")
38
39                 score = 0
40                 pass
41
42
43 basic.forever(on_forever)
```

Étape 7 - peindre le tout

Pour finir n'hésiter pas a peindre et décorer vote flipper

Notes et références

Matériaux :

- carton
- file de fer
- petit morceau de bois
- élastiques

Mesures :

L=longueur l= largeur

!) Laissez un coter plat et une pente que d'un coter

- 1: L: 40 l1: 19- l2 14!
- 2: L: 40 l1: 19- l2 14!
- 3: L: 30 l: 19
- 4: L: 30 l: 13 (Ouverture passage de bille moitié L=6 l=4)
- 5: L: 40 l1: 13.5 l2: 8.5 (Coupez cubes 3x3 sur la pente)!
- 6: L: 40 l1: 13.5 l2: 8.5 (Coupez cubes 3x3 sur la pente)!
- 7: L: 40 l:4!
- 8: L: 40 l:4!
- 9: L:40 l: 28
- 10: x2 petit bout de carton *voir 1:32
- 11: x2 bande de carton l 28 * voir 1:32
- 12: L 40 l 30
- 13: x6 L: 9 l max:3 *voir 2:13!
- 14: x6 L:8 l: 3
- 15: L: 14 l:3

Pour vous aider consulter la vidéo ci dessous

製作瓦楞紙彈珠台 DIY Cardboard Pinball Machine

- 16: Petit carrer *voir 4:50
- 17: *voir 5:00
- 18: *voir 5:44
- 19: L: 30 *voir 5: 48
- 20: dernière pièce utile 6: 46

Outils:

- cutteur
- Règle
- ciseaux
- crayon de bois
- colle
- équerre
- pistolet a colle