



Billethon

Probabilité d'un circuit de bille

 Difficulté Facile

 Durée 2 heure(s)

 Catégories Machines & Outils, Jeux & Loisirs, Robotique

 Coût 60 EUR (€)

Sommaire

Introduction

Étape 1 - Programmation des servomoteurs

Étape 2 - Faire des trous pour insérer les servomoteurs et faire les côtés des murs

Étape 3 - Branchement des câbles du microbit aux servomoteurs

Commentaires

Introduction

Cet objet permet de calculer la probabilité de l'endroit où la bille va tomber en additionnant le résultat obtenu à chaque lancer de bille, puisque chaque case est égale à un nombre. Ainsi nous pourrions voir le nombre moyen de points des différents groupes, et faire un classement de ces groupes.

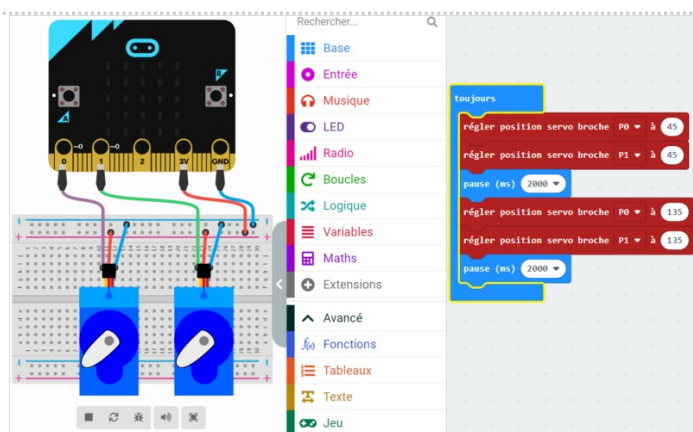
Ce jeu peut aussi se jouer à plusieurs, celui qui fait le maximum de point avec le même nombre de lancer gagne.

Matériaux

Étape 1 - Programmation des servomoteurs

Sur le site "Make code" faire le code puis l'enregistrer sur le Microbit qui est brancher sur les servomoteurs pour voir si ça fonctionne.

Outils



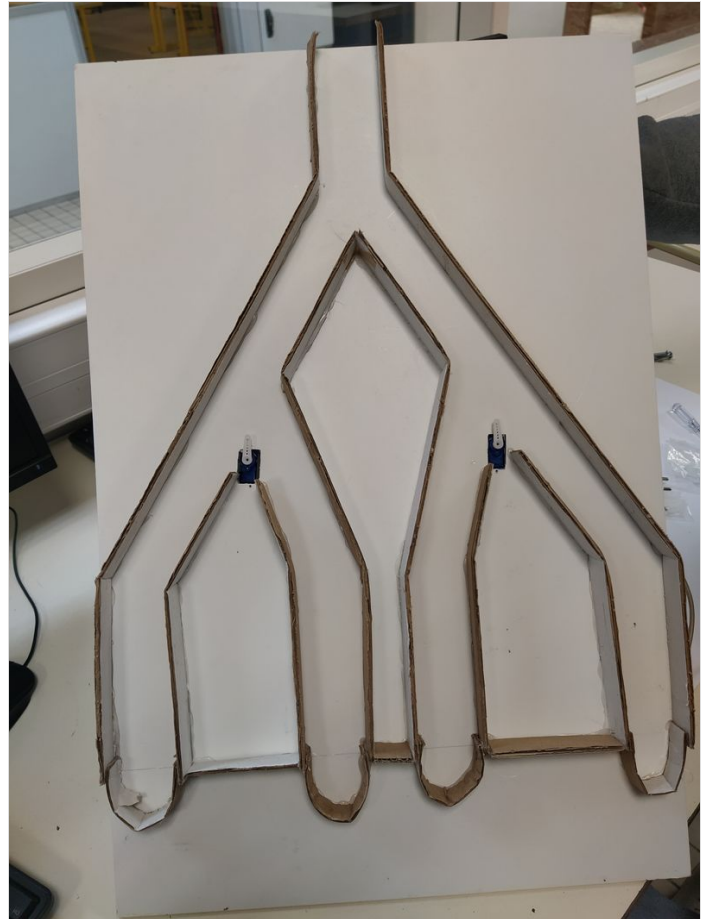
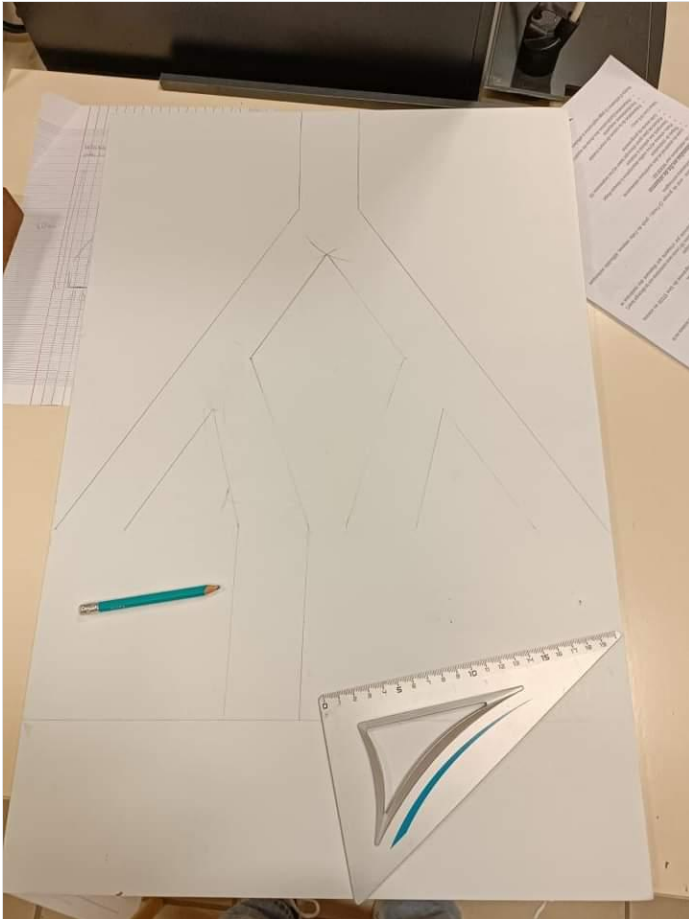
Étape 2 - Faire des trous pour insérer les servomoteurs et faire les côtés des murs

Faire les trous à la perceuse à la taille des servomoteurs.

Découper des lamelles de carton pour les coller sur les traits du circuit fait au préalable.

Matériaux:

- Lamelle de carton pour les murs
- Planche
- Règle/équerre
- Pistolet à colle
- Ciseaux



Étape 3 - Branchement des câbles du microbit aux servomoteurs

Il faut brancher tous les composants comme dans l'étape 1, en faisant bien attention sur le branchement des microbits, il faut qu'il soit sur le bon circuit (PO et P1) et dans le bon sens faire attention au fil qui donne l'information.

Composants:

- 2 Servomoteurs
- Microbit

