

It

Ce flipper a été créé avec des matériaux recyclables. Notre flipper est en forme de rectangle censé représenter un arbre avec les deux morceaux de bois peint en vert qui représentent les feuilles et les contours en bois qui représentent le tronc de l'arbre. Pour jouer à notre jeu de flipper il suffit de prendre la bille et de la mettre dans la machine à lancer qui va permettre d'envoyer la bille. Dans le parcours on peut avoir différents trous, ces trous ont différentes valeurs. Ces points sont affichés sur les règles directement posés sur le flipper.

 Difficulté **Très difficile**

 Durée **1 jour(s)**

 Catégories **Art, Décoration, Machines & Outils, Jeux & Loisirs, Recyclage & Upcycling**

 Coût **0 EUR (€)**

Sommaire

Étape 1 - Croquis du flipper

1) Nous avons commencé à chercher une idée de stand, nous sommes donc partis sur une sorte **de flipper avec des matériaux recyclables**. Nous voulions mettre **des capteurs et un écran**.

Étape 2 - Croquis avancée du flipper

2) Par la suite, nous avons commencé à **détailler de plus en plus** notre schéma pour avoir un aperçu de plus en plus **concret** et établir une **liste de matériaux**.

Étape 3 - Réalisation du stand (flipper)

3) Nous avons donc commencé à faire le stand avec les **dimensions réelles** sur une **planche**. Nous avons aussi commencé à peindre **les morceaux du haut en vert** pour représenter les feuilles et les **copeaux de bois** pour représenter le tronc d'arbre.

Étape 4 - Réalisation des points

4) **Par la suite**, nous sommes allés sur *SolidWorks* afin de créer **des points** qui vont permettre de pouvoir **jouer au flipper**. Nous l'avons découpé au découpe-laser. Ces points vont **permettre de jouer au flipper**.

Étape 5 - Réalisation des trous

5) **De plus**, nous avons créé des trous naturels, de différentes tailles. Par la suite, nous avons placé **des clous** devant les **5 trous** qui vont permettre **d'aider le joueur** à faire rentrer la bille dans le trou.

Étape 6 - Réalisation de la récupération avec des tuyaux (schéma)

6) **Enfin**, nous avons fait un **schéma sur le tableau** d'une **récupération de la bille** avec des tuyaux de papier toilette. Nous allons par la suite **le créer puis les coller ou scotcher**.

Étape 7 - Réalisation de la récupération avec des tuyaux

7) **Pour finir**, nous avons fait la **récupération avec les tuyaux** grâce à des **rouleaux de papier toilette**. Par la suite nous l'avons scotché sur notre flipper pour **récupérer la bille**.

Étape 8 - Création d'une récupération d'eau

Par la suite, nous avons pris **des bouteilles** et nous les avons coupées pour avoir **juste le bout de la bouteille** qui va permettre de **récupérer la bille sans qu'elle tombe**.

Étape 9 - Création du tableau

Pour finir, nous avons *créé un tableau* qui va permettre d'inscrire les prénoms, le nombre de lancers avec le score affiché et enfin le score total qui va permettre de désigner le vainqueur. Nous avons aussi créé un code couleur (rouge = négatif et vert = positif)

Notes et références

On a gardé notre idée principale sur tout le projet, malheureusement il n'y avait plus de capteurs pour faire la partie informatique. On s'est donc focalisé sur le côté créatif que sur le côté informatique.

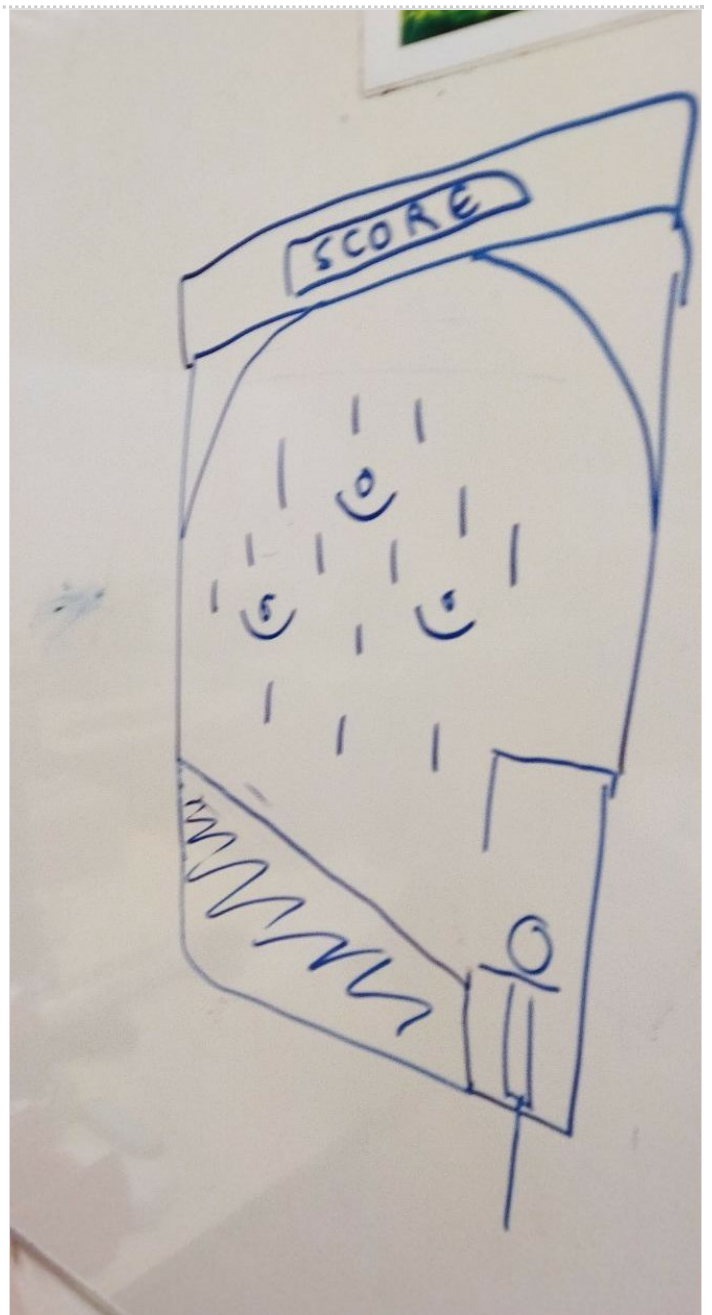
Commentaires

Matériaux

Outils

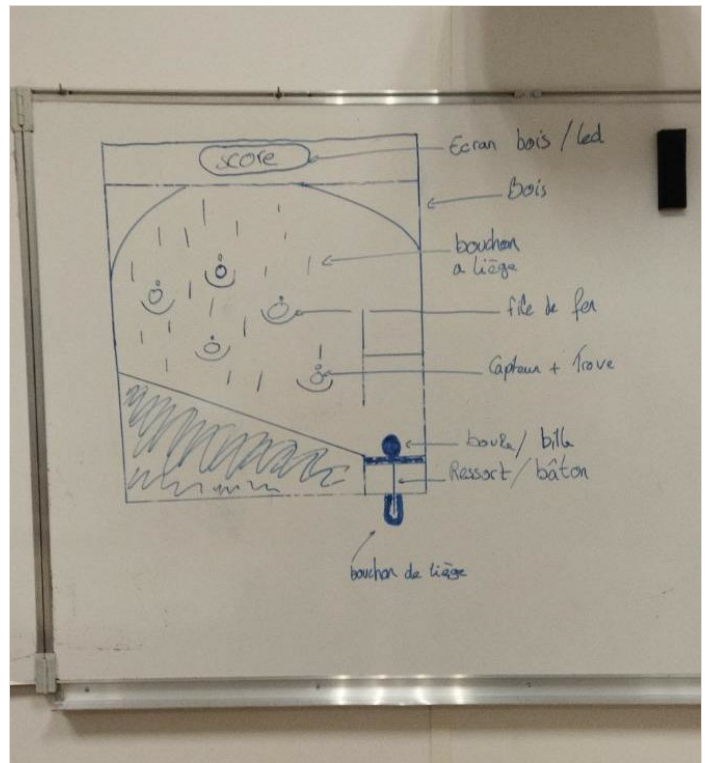
Étape 1 - Croquis du flipper

1) Nous avons commencé à chercher une idée de stand, nous sommes donc partis sur une sorte **de flipper avec des matériaux recyclables**. Nous voulions mettre des capteurs et un écran.



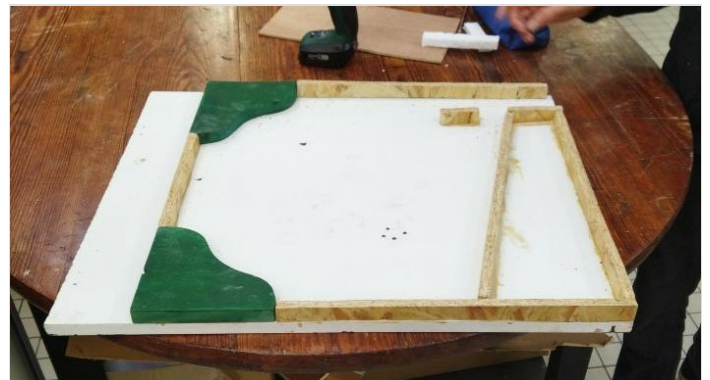
Étape 2 - Croquis avancée du flipper

2) Par la suite, nous avons commencé à **détailler de plus en plus** notre schéma pour avoir un aperçu de plus en plus **concret** et établir une **liste de matériaux**.



Étape 3 - Realisation du stand (flipper)

3) Nous avons donc commencé à faire le stand avec les **dimensions réels** sur une **planche**. Nous avons aussi commencé à peindre les **morceaux du haut en vert** pour représenter **les feuilles** et les **copeaux de bois** pour représenter **le tronc d'arbre**.



Étape 4 - Realisation des points

4) Par la suite, nous sommes allés sur **SolidWorks** afin de créer **des points** qui vont permettre de **pouvoir jouer au flipper**. Nous l'avons découpé au **découpe-laser**. Ces points vont **permettre de jouer au flipper**.



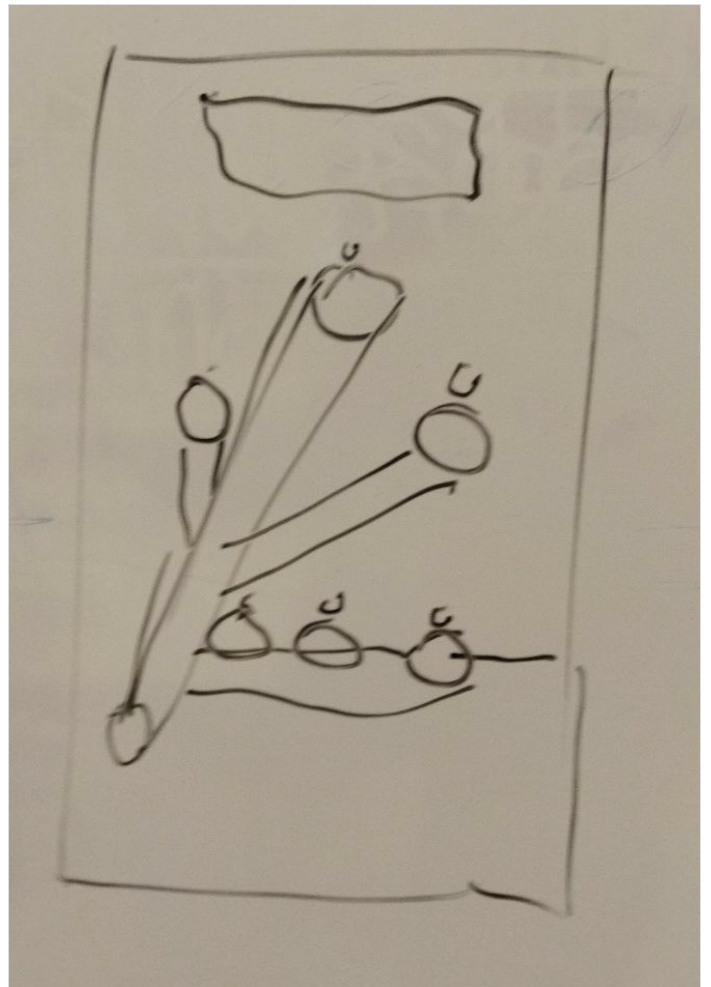
Étape 5 - Réalisation des trous

5) De plus, nous avons créé des trous naturels, de différentes tailles. Par la suite, nous avons placé **des clous** devant les 5 trous qui vont permettre *d'aider le joueur* à faire rentrer la balle dans le trou.



Étape 6 - Réalisation de la récupération avec des tuyaux (schéma)

6) Enfin, nous avons fait **un schéma sur le tableau** d'une récupération de la bille avec des tuyaux de papier toilette. Nous allons par la suite **le créer puis les coller ou scotcher**.



Étape 7 - Réalisation de la récupération avec des tuyaux

7) **Pour finir**, nous avons fait la récupération avec les tuyaux grâce a des rouleaux de papier toilette. Par la suite nous l'avons scotcher sur notre flipper pour récupérer la bille.



Étape 8 - Création d'une récupération d'eau

Par la suite, nous avons pris des bouteilles et nous les avons couper pour avoir juste le bout de la bouteille qui va permettre de récupérer la bille sans qu'elle tombe.



Étape 9 - Création du tableau

Pour finir, nous avons *créé un tableau* qui va permettre d'inscrire les prénoms, le nombre de lancers avec le score affiché et enfin le score total qui va permettre de désigner le vainqueur. Nous avons aussi créé un code couleur (rouge = négatif et vert = positif)

The image shows a hand-drawn table on graph paper. The table has 5 columns and 6 rows. The columns are labeled 'Prénom', '1', '2', '3', '4', and 'Total'. The rows are for entering names and scores. To the left of the table, there is a legend: a green square next to 'Positif' and a red square next to 'Négatif'.

Prénom	1	2	3	4	Total

Notes et références

On a gardé notre idée principale sur tout le projet, malheureusement il n'y avait plus de capteurs pour faire la partie informatique. On s'est donc focalisé sur le côté créatif que sur le côté informatique.