

LE JEU DU MOULIN

Réalisation d'un robot jouant au jeu du moulin

BUT

Le projet consiste à concevoir un robot étant capable de jouer au «jeu du moulin» et pouvant mener une partie entière contre un joueur humain.

DÉMARCHE

La réalisation comprend 3 parties distinctes :

- Construction du robot et du plateau de jeu
- Programmation du jeu et de ses règles
- Programmation de la tactique de jeu

RÉSULTAT

Les 3 parties sont abouties.

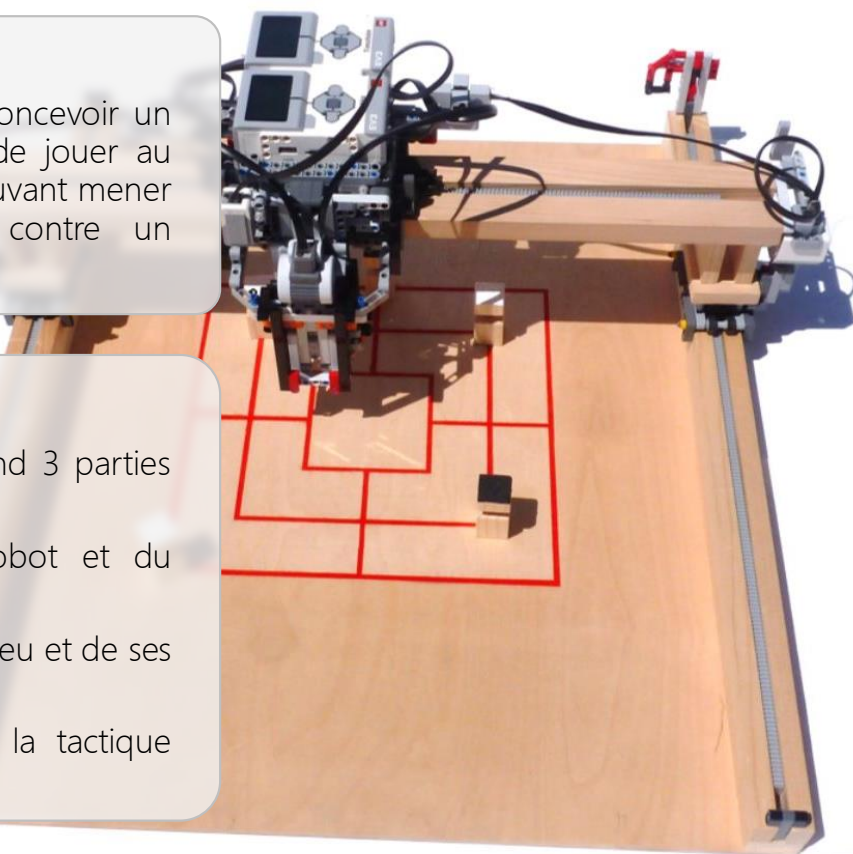
Le robot joue une partie entière avec des tactiques plus ou moins intelligentes.

L'ensemble fonctionne très bien même s'il subsiste quelques bugs.

OUTILS UTILISÉS

Robot : 2 kits de robotique Lego Mindstorms.

Langage de programmation : Java.



TIMOTHÉE HIRT

hirt.timothée@gmail.com
Lycée Cantonal de Porrentruy
Maître responsable : Olivier Dubail
Années 2016-2017

Vidéo : <https://youtu.be/7UJHR9g1kc8>