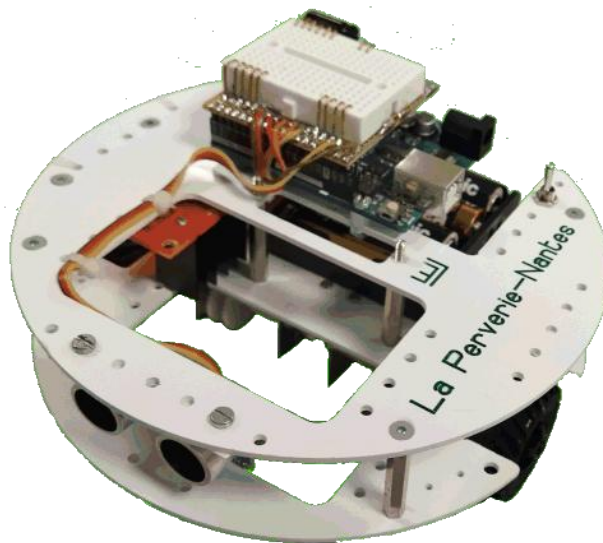


Lancement du projet robot.

Chaque îlot dispose d'un robot mobile autonome.

Ce robot devra parcourir une trajectoire le plus rapidement possible pour franchir la ligne d'arrivée.

Il devra éviter les obstacles pour atteindre la ligne d'arrivée.



Les robots s'affronteront deux à deux et acquerront des points en fonction de leur performance.

Vous allez devoir développer le programme du robot.

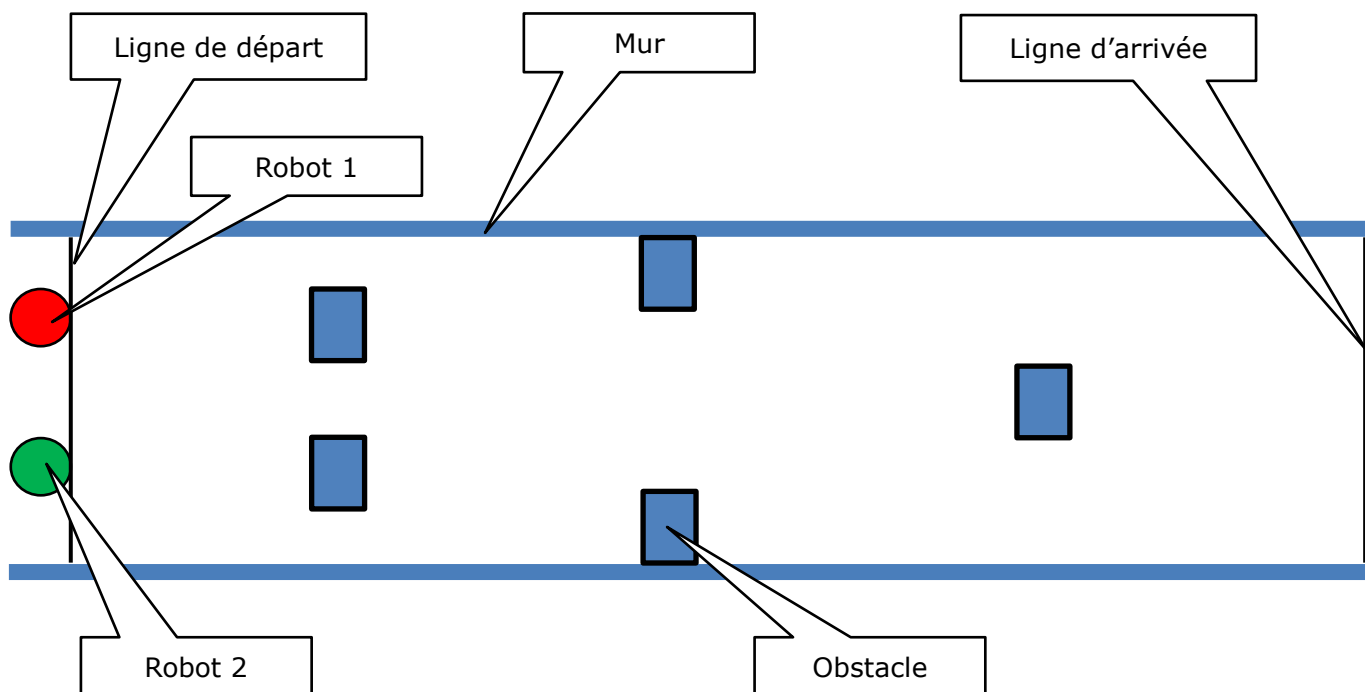
Quelques précisions :

- Le parcours est symétrique pour chaque robot et connu d'avance (voir verso de la feuille).
- Chaque robot est placé sur sa position de départ par tirage au sort.
- Le robot est complètement autonome (aucune action extérieure après le départ).
- La manche dure 3 minutes.
- Le franchissement de la ligne de départ en sens inverse est éliminatoire.
- Tout contact avec un obstacle, un mur ou le robot adverse entraîne des pénalités.

Le vainqueur est celui qui parcourt le trajet le plus vite.

Le programme du robot peut être modifié entre deux manches.

Vous pouvez ajouter des éléments au robot (coque, décoration,...) mais ceux-ci doivent être retirés du robot en fin de séance. Leur installation ne doit entraîner aucune détérioration du robot (pas de perçage, de collage,...)



Le schéma n'est pas à l'échelle.