

K e r - B o l  
P r o j e k t



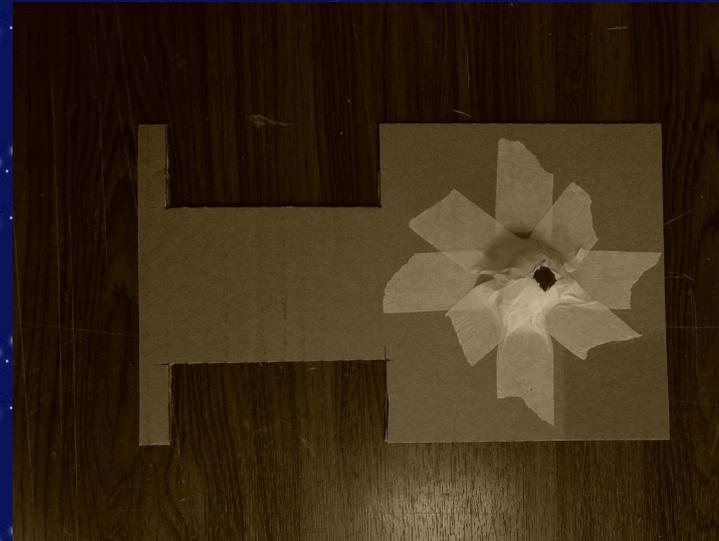
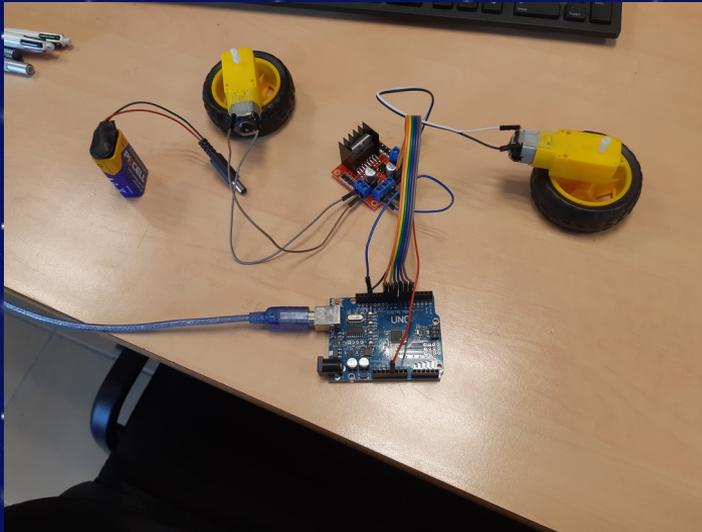
# D'où vient le projet ?

- Partir de l'intérêt des adolescent.e.s pour les jeux vidéos pour lancer un projet de bricolage/électronique/numérique.
- Volonté de créer un jeu physique en partant d'un jeu vidéo. En l'occurrence le jeu ROCKET LEAGUE, un jeu de football où les joueurs sont remplacés par des voitures télécommandées.



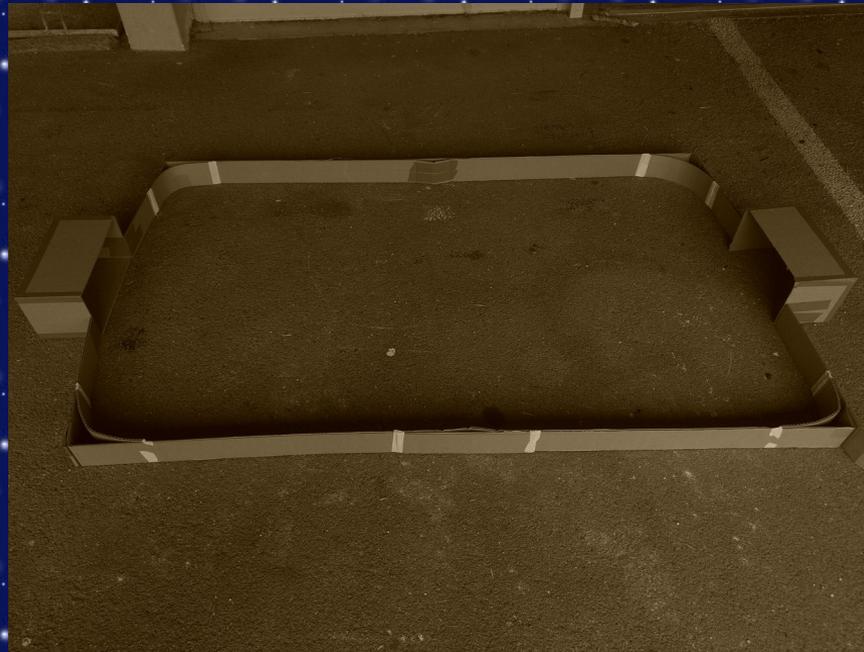
# B u t d u p r o j e t

- Comprendre comment est conçue une voiture téléguidée.
- Animation d'un temps convivial et ludique autour de la thématique d'un jeu vidéo.



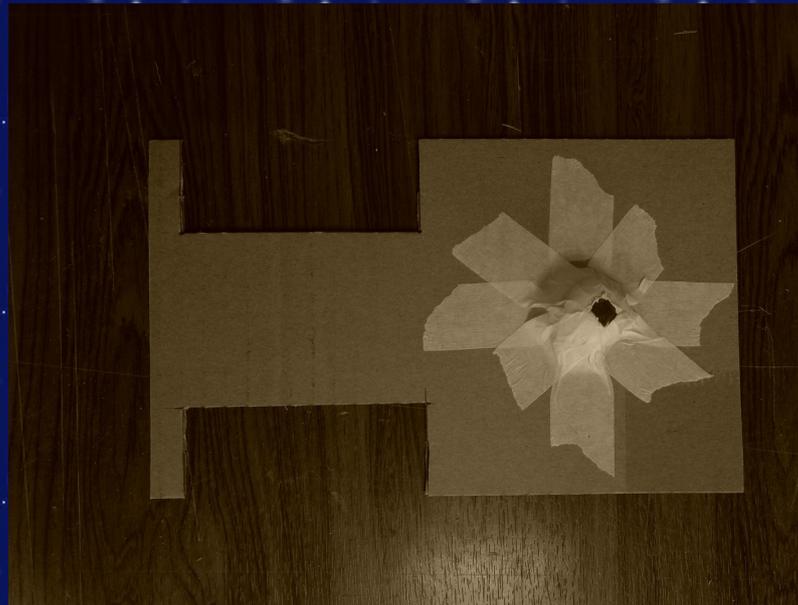
# Présentation du prototype

- Prototype d'arène réalisée en carton, les fixations sont faites à l'aide de scotch.



# Présentation du prototype

- Chassis du véhicule (verso), utilisation d'une bille pour faciliter les déplacements.



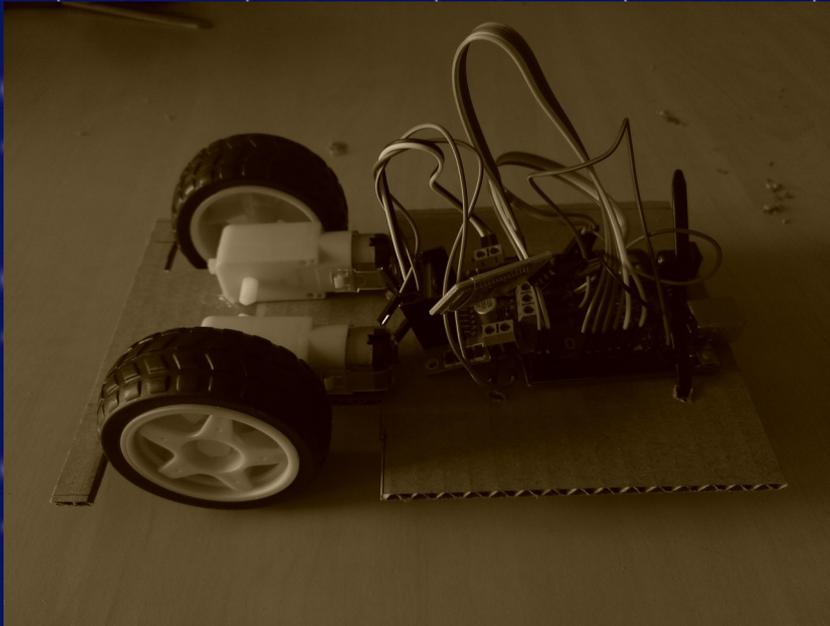
# P r é s e n t a t i o n d u p r o t o t y p e

- La manette est composée d'une carte Arduino nano, alimentée par une pile 9 volts, d'un module bluetooth arduino, et de 4 boutons visibles à l'extérieur de la manette. Le tout est disposé dans une boîte en carton pour protéger la carte.



# Présentation du prototype

- Pour réaliser le design du véhicule nous nous sommes inspirés d'un papercraft trouvé sur internet puis mis à l'échelle grâce au logiciel inkscape.



# E t a p r è s ?

- Réalisation d'un deuxième véhicule
- Possibilité d'implémenter un système de boost et une jauge de carburant.
- Continuer le projet sur d'autres sports que le football, par exemple Water Car Polo (utilisation d'une piscine gonflable à la place de l'arène et de bateau téléguidé à la place des voitures téléguidées).
- Poursuivre le design en personnalisants les véhicules (chapeaux, fanions...)
- Calcul des points automatisé grâce à un système de Led et de capteurs.
- Voiture destructibles.
- Créer une voiture dans une matière plus solide que le carton.

K e r - B o L

P r o j e k t

