

reglement\_2026\_challenge\_bot\_si-cit\_v3.pdf

Lien vers TinkerKad, prendre activité escape Game: <https://www.tinkercad.com/joinclass/R9FK9NZYE>

### Ressources:

### Algorithme à programmer:

Le robot contourne les obstacles et se rend dans la pièce sombre. Là une LDR mesure l'intensité lumineuse émise par le robot. Le robot est capable d'envoyer des couleurs RGB. Le but de cette partie est de voir s'il est possible pour le robot de transmettre des intensités différentes, et donc des codes différents, vers l'Arduino. L'afficheur LCD affichera les consignes au fur et à mesure.

Sorti de la pièce noire le robot rencontre une barrière pilotée par un servomoteur. La barrière s'ouvre dès que l'énigme de la pièce noire est résolue et se ferme au bout d'un temps permettant au robot de sortir. Il doit ensuite actionner un buzzer qui permet de franchir la sortie et attaquer le suivi de piste.

Votre travail consiste à proposer le programme permettant de gérer l'escape game.

From:

<https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/> - **Wiki de Sébastien TACK**

Permanent link:

[https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=4b.\\_arduino\\_-\\_escape\\_game&rev=1772473709](https://mistert.freeboxos.fr/dokuwiki/doku.php?id=4b._arduino_-_escape_game&rev=1772473709)

Last update: **2026/03/02 17:48**

