

ARDUINO CONCEVOIR UN ESCAPE GAME ROBOTIQUE

reglement_2026_challenge_bot_si-cit_v3.pdf

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

Ressources:

- Librairie mBot: [bibliotheque_arduino_mbot](#)
- <https://www.redohm.fr/2015/12/les-servomoteurs/>

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. Tentez de proposer le code sur TinkerrKad puis progressivement se rendre sur la maquette et tester votre solution dessus. Bon courage.

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=1772473980

Last update: 2026/03/02 17:53

