

*joc de reflexes*

# *Índex*

1. Descripció del projecte.....pàg-1
2. Funcionament del projecte .....pàg-2
3. Funcionament del programa .....pàg-3
4. Pla de treball.....pàg-4
5. Llistat de materials.....pàg-5
6. Llistat de ferramentes.....pàg-6
7. Cartell.....pàg-7
8. Webs .....pàg-8
9. Opinió personal.....pàg-9

# *Descripció del projecte*

El projecte tracta d'un joc de reflexes, en el qual tindrem que demostrar les nostres habilitats.

Guanyarà el jugador més ràpid al pulsar el pulsador quan el seu LED estiga encés.

# *Funcionament del projecte*

El nostre joc Arduino consisteix en comprovar els reflexes de dos jugadors que deuen pressionar al seu polsador quan s'encén el diodo LED del seu lloc, SOL quan estiga encès, així que si s'anticipa, o arriba tard, fa que el mesurador de reflexes es col·loque més a prop de la victòria del contrincant, pel contrari, si encerta, més a prop de la seua.

El LED s'encén aleatòriament, i cada vegada que s'encerta se suma 10 graus a favor, i cada vegada que es falla, es resten. El primer que arribe a 80 GUANYA!



# *Pla de treball*

Primer haurem de fer la base, tallant la fusta grossa amb el xerrac i després fer la tapa amb la fusta prima, peguem tot amb cola i li donem una mà de pintura. Després passem al cablejat, fem forats per als polsadors y possem tosts els cables

# *Listat de materials*

Fusta contraxapada

Llistons de fusta

Pintura

Placa arduino

Pulsador

2 resistencias 10K $\Omega$

Protoboard

7 diodos led 1

Cables

2 pulsadores

Servomotor 180

7 resistencias 220 $\Omega$

# *Llistat de ferramentes*

Xerrac

Segueta

Serra de marqueteria

Regla

Llima

Cargol de bank

Tissores



# *Video*



# Cartell



## IMPULSEM LA ROBÒTICA TECNOLOGIES CREATIVES A L'AULA



### JOC DE REFLEXES

#### FUNCIONAMENT:

El nostre joc Arduino consisteix en comprovar els reflexes de dos jugadors que deuen pressionar al seu polsador quan s'encén el díode LED del seu foc. SOL quan estiga encès, així que si s'anticipa, o arriba tard, fa que el mesurador de reflexes es col·loque més a prop de la victòria del contrariant, pel contrari, si encerta, més a prop de la seua.

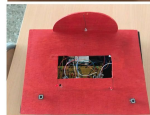
El LED s'encén aleatòriament, i cada vegada que s'encerta se suma 10 graus a favor, i cada vegada que es falla, es resten. El primer que arriba a 90 GUANVA!



#### RESPONSABLES:

- Carlos García Cano
- Eduardo Cerdà Vicente
- Carlos Miguel Katayky Tedin
- Hugo Blasco Cerdas

Professora: Mati Fenolosa



# *Web d'informació*

<https://www.tr3sdl.com/2011/12/tutorial-arduino-0006-el-chupitometro/>

# *Opini3 personal*

Durante estos meses nos hemos esforzado y estamos satisfechos con el trabajo, ha sido muy entretenido y divertido. Ha sido un trabajo muy difcíl y costoso pero todo ha salido bien. Hemos tenido nuestras dudas y complicaciones pero al final las hemos solucionado.