

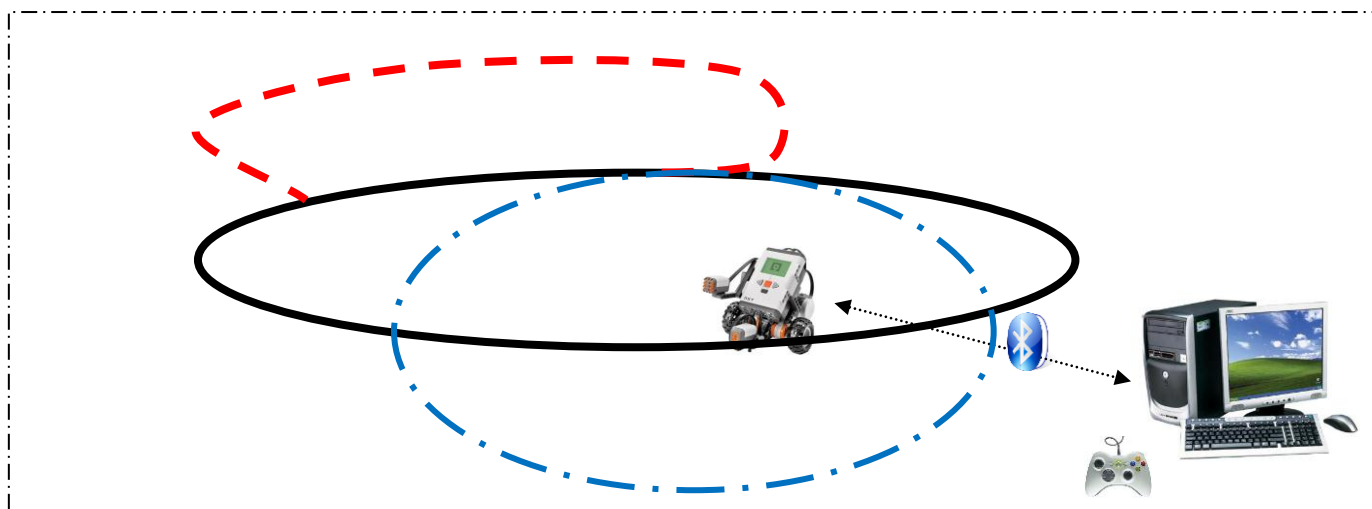
Cahier des charges du projet « Atlis »



Problématique

Programmer le robot NXT pour qu'il se déplace, en suivant une ligne selon différents parcours.

Contraintes associés à la problématique



La ligne peut être noire ou de couleur.

Le programme à réaliser doit permettre au robot :

- d'identifier les couleurs pour se déplacer sur une des lignes tracées au sol.
- de détecter un obstacle,
- d'afficher la distance par rapport à un obstacle dans une boîte de dialogue.
- de s'arrêter devant un obstacle et de déclencher une alarme sonore.

- de contourner un obstacle connu.

Le robot doit pouvoir être piloté avec une manette de jeu pour contourner un obstacle inconnu.

Les contraintes sont susceptibles d'évoluer au cours du projet.