

Jeu programmé dans un cadre scolaire et amélioré par la suite en travail personnel.

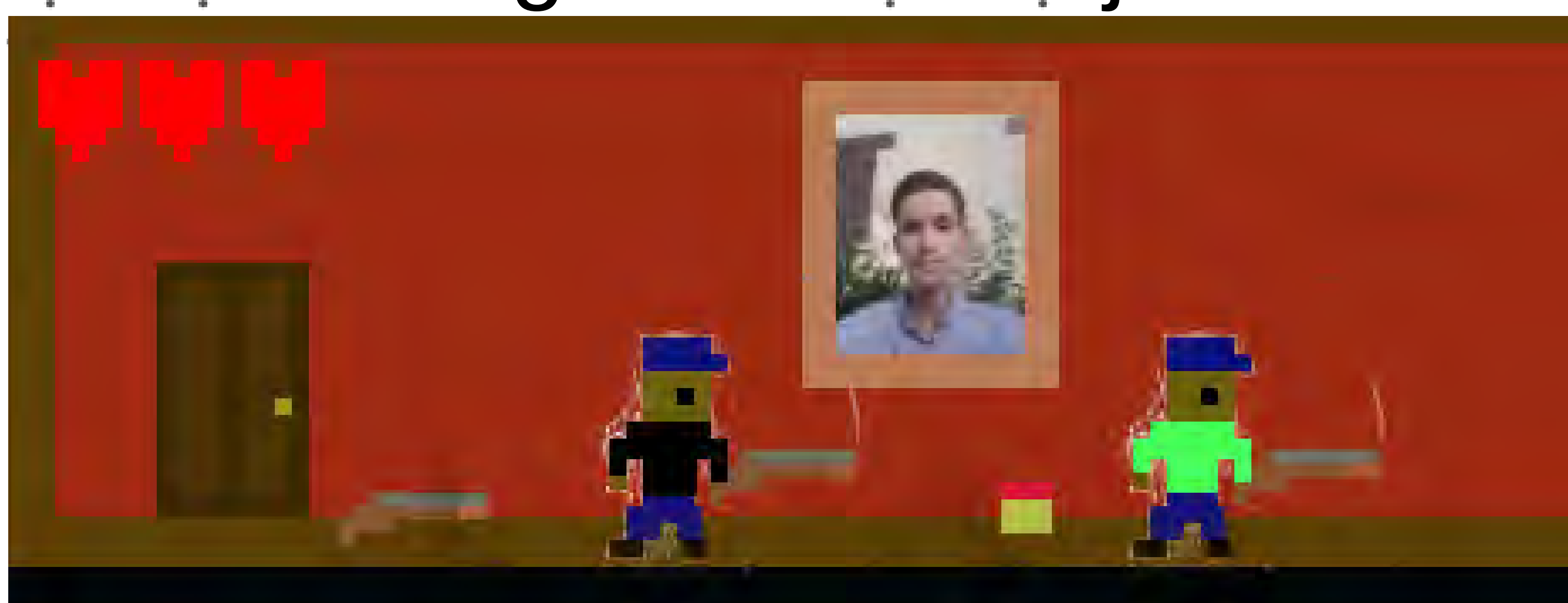
Ce jeu comprend plusieurs fonctionnalités dont deux modes de jeux multijoueurs. Travail réalisé en deux mois (hors travail scolaire) à l'aide d'une programmation objet.

Toutes les images du jeu ont été créées manuellement.

Le jeu contient aussi du son et une musique d'ambiance.

Jeu réalisé en Java

Images tirées du jeu



Mode de jeu SOLO:

Seul armé de votre torche, vous tentez de sauver votre fille face à des hordes de zombies !

Mode de jeu Multijoueur:

Tentez de survivre ensemble à cette infection en tuant un maximum de zombies !

Mode Maître du jeu:

Un autre joueur se joint à la partie pour essayer de vaincre les survivants !

Espace réservé au textéz

MACHINE À COCKTAIL INTELLIGENTE

Une façon innovante d'obtenir des cocktails

OBJECTIFS:

Réaliser une machine à cocktail entièrement automatisée et autonome

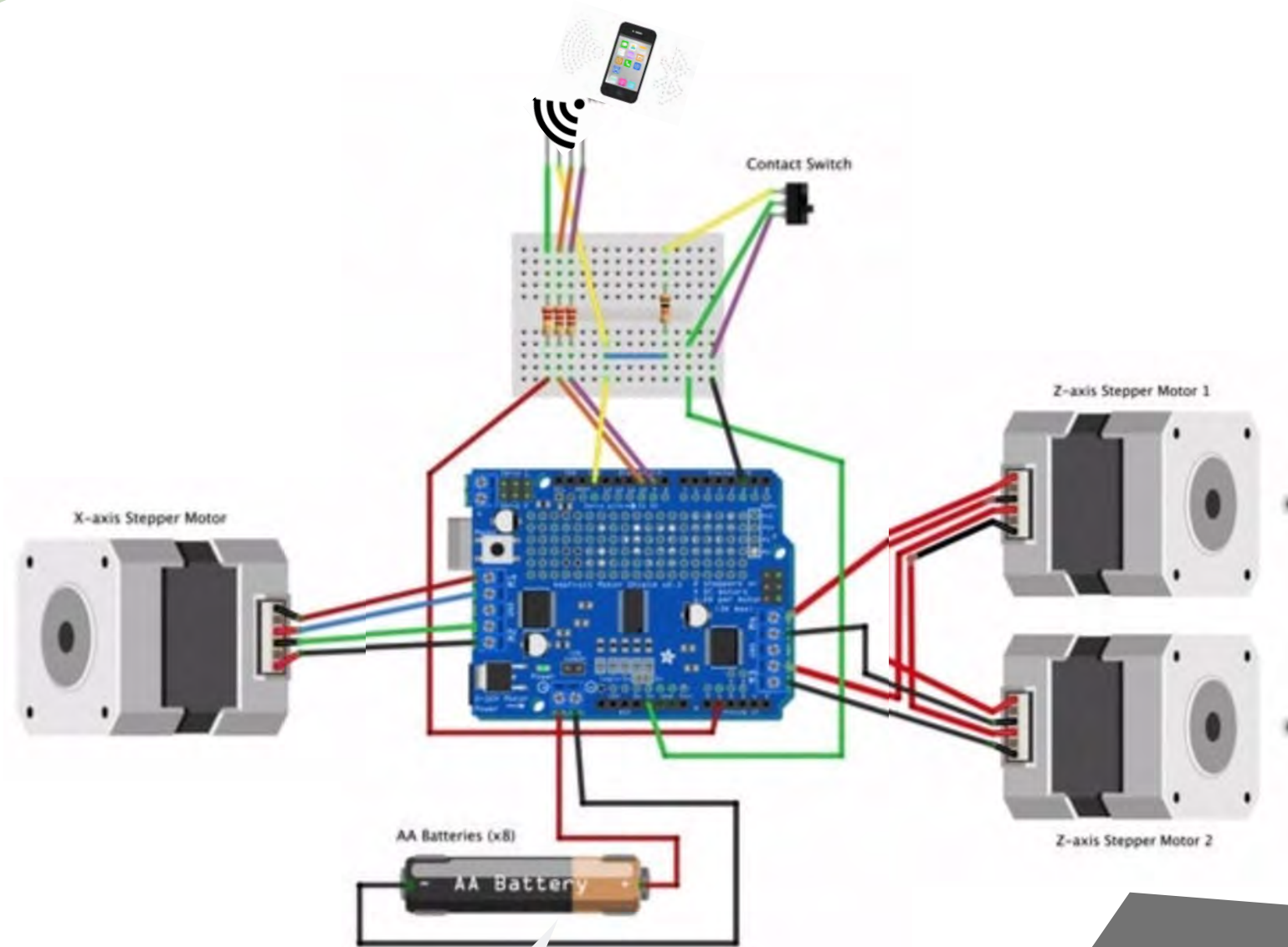
Permet aux utilisateurs d'obtenir 3 cocktails différents

Le tout pour un service simplifié



Le cocktail est directement commandé grâce à une application bluetooth pour choisir le cocktail adapté

Un moteur pas à pas pour commander le mouvement horizontal



Une alimentation qui fournit la puissance nécessaire aux moteurs

Deux moteurs pas à pas pour commander le mouvement vertical



E3 PROMO 2019



Aymeric SALLET
Hugo Deladriere
Antoine MOREAU
Manon THIBERGE



Filière Data Science et Intelligence Artificielle

Filière Biotechnologie et e-santé



Tutrice du projet
Madame Meline Demirci

create energy WITH your movements

Un simple mouvement entraîne le passage d'aimants à travers une bobine. Cela crée une tension qui sera ensuite transformée en électricité.

On peut ainsi recharger hors de chez soi une montre, un smartphone ou tout autre objet connecté.



Aimant + Bobine = Tension



Objectifs :

Conception du système

Design du modèle 3D

Réalisation de la carte électronique

Création d'un enrouleur de bobine





Contexte

- Création d'un objet connecté pour les entraînements d'un nageur.
- Inspiration d'un produit déjà existant: le TritonWear.
- Analyser le système du TritonWear, ses limitations et apporter des informations supplémentaires

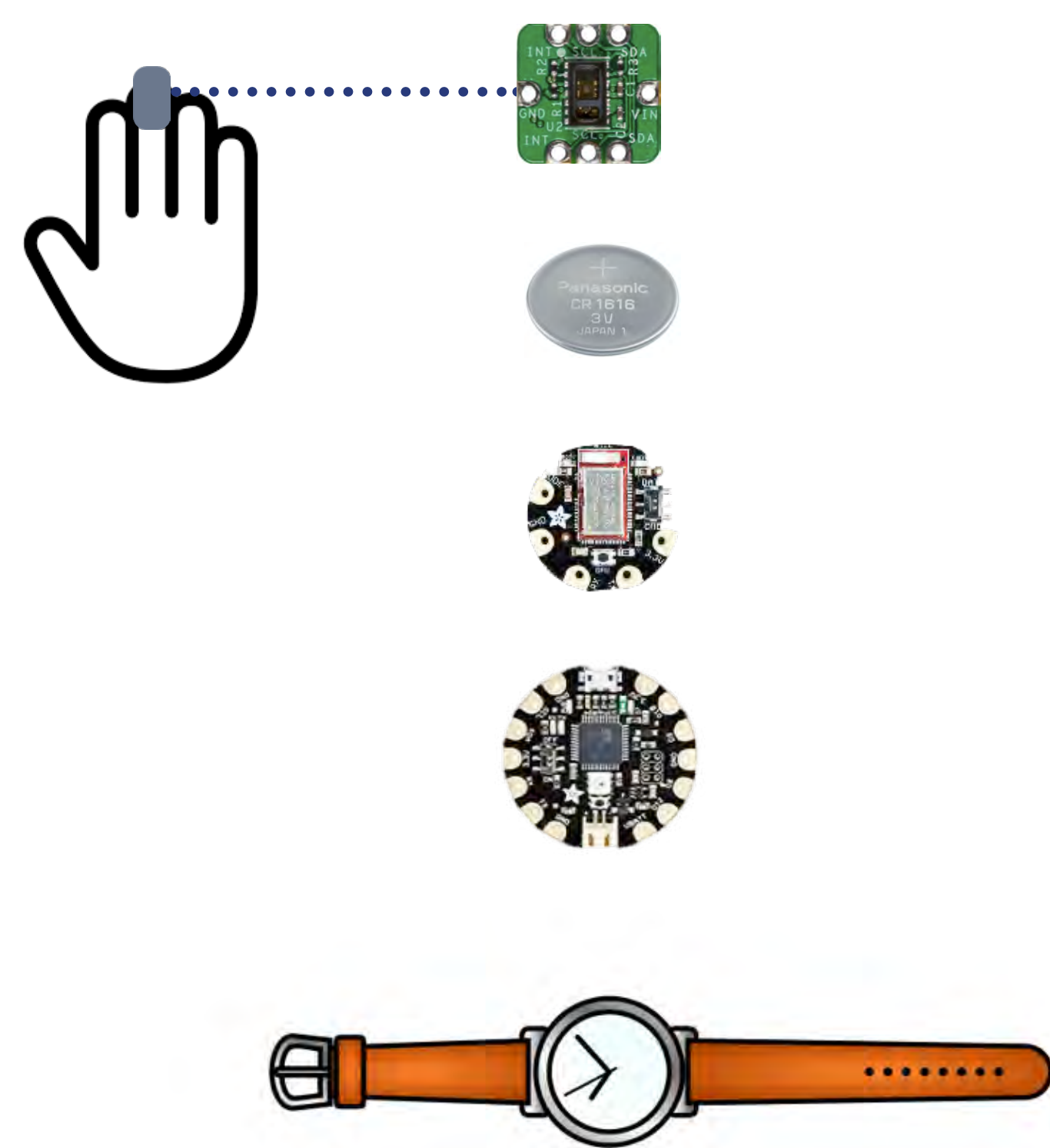
Objectifs

- ✓ Réalisation d'un bracelet étanche et connecté
- ✓ Mesurer des constantes vitales à l'aide d'un oxymètre: le taux d'oxygénation et fréquence cardiaque
- ✓ Traitement des données mesurées par le capteur
- ✓ Transmission en Bluetooth Low Energy (BLE), en temps réel vers une application Android
- ✓ Étude de la propagation radio dans l'eau

TritonWear



Prototype

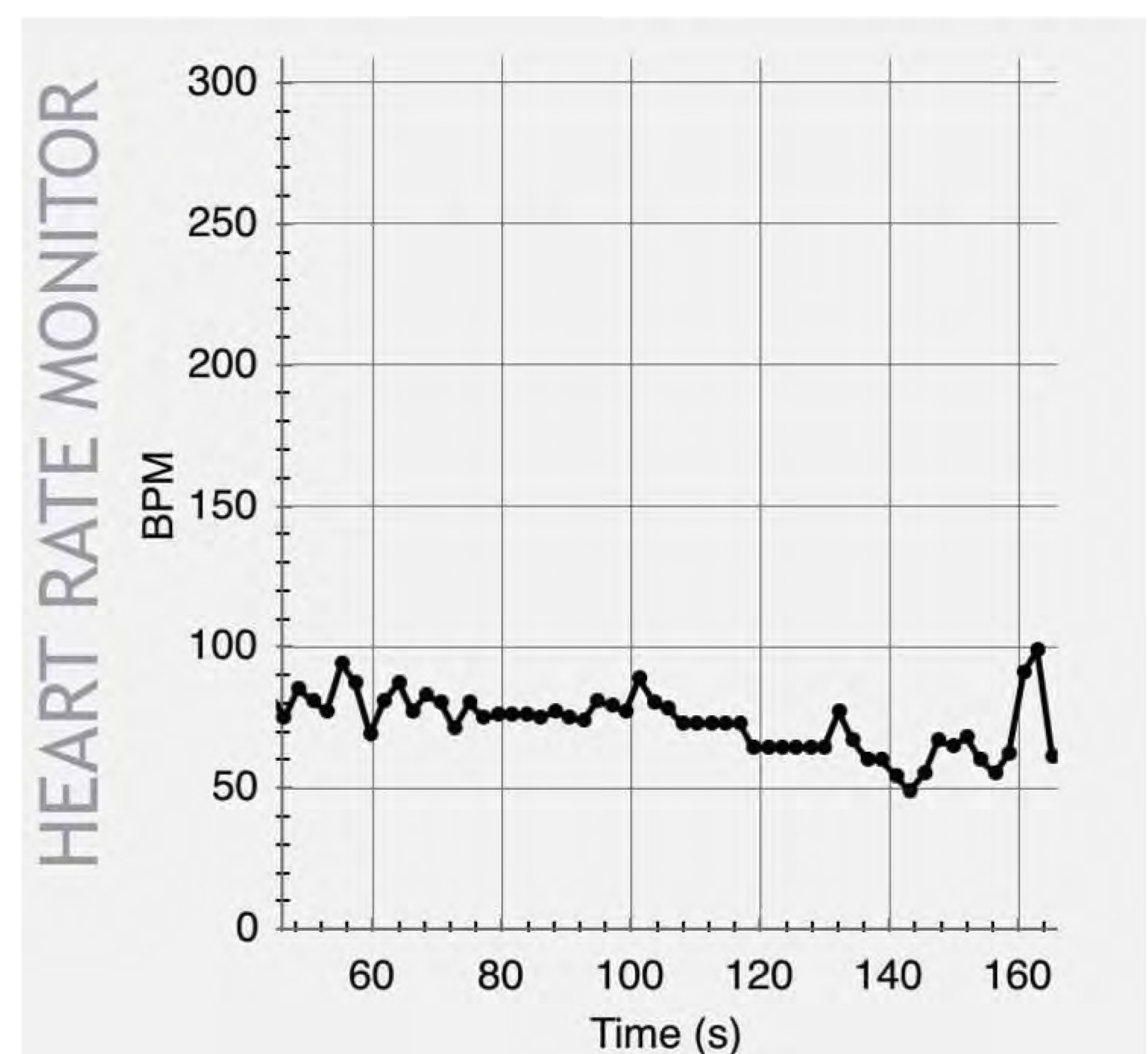


Résultats

Finger
Location

61
bpm

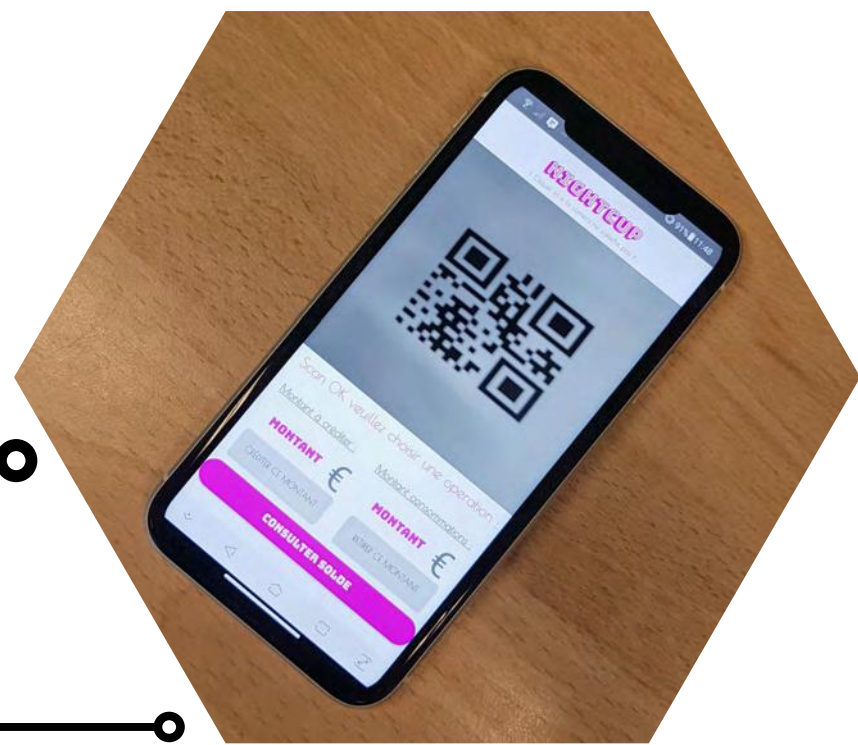
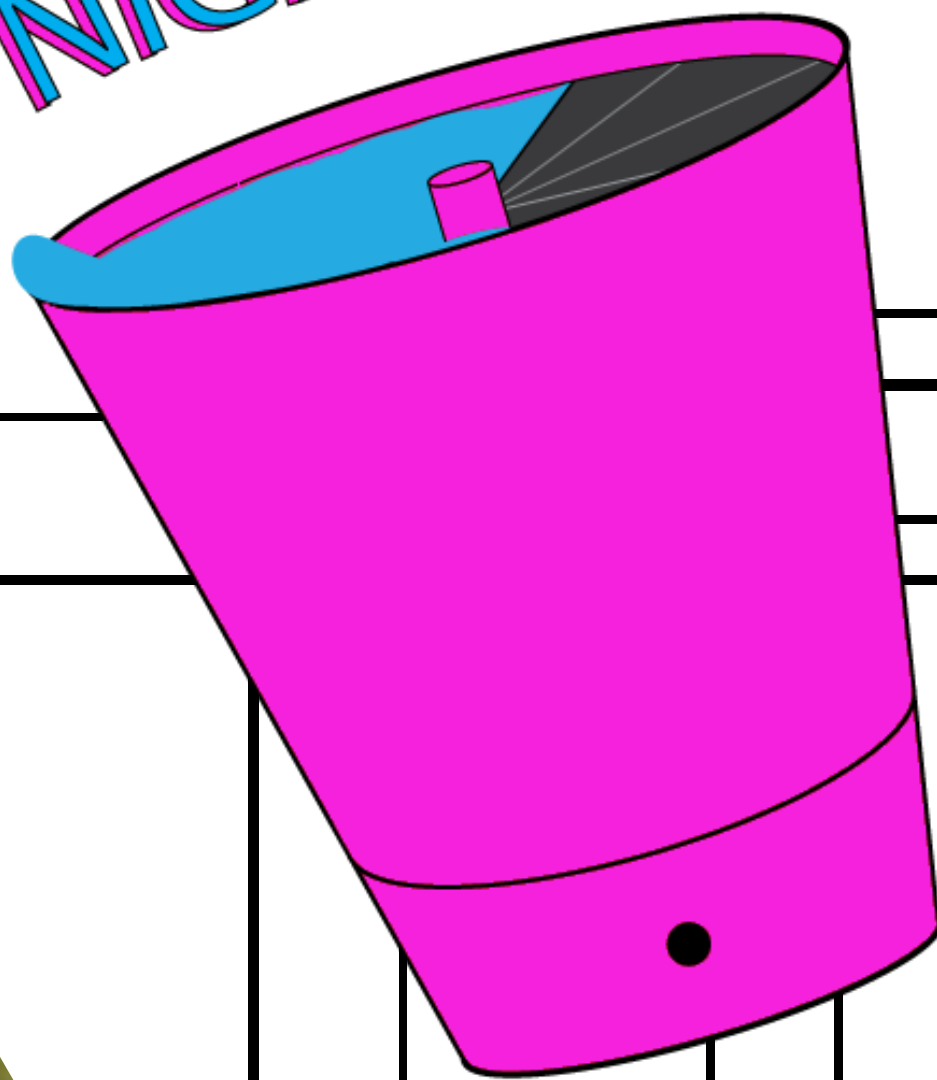
98
SpO2 (%)



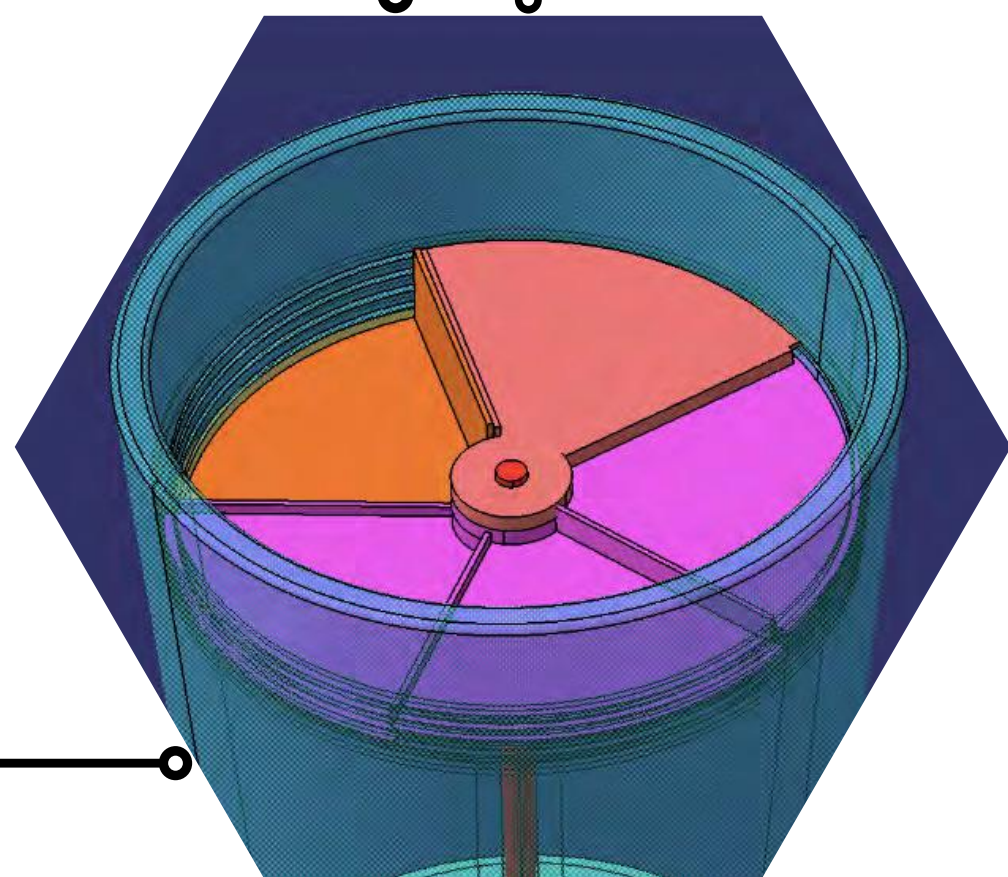
Le NightCup
est conçu avant tout pour
votre sécurité. Il s'ouvre
seulement si vous êtes porteur du
bracelet qui lui correspond et se ferme
automatiquement lorsque vous vous en
éloignez. Ainsi, il ne peut y avoir
aucune contamination de votre
boisson par un agresseur.



NIGHTCUP



Fini
les pertes de cartes
bancaires et de porte-monnaie!
Grâce au QRcode du bracelet et à
l'application, vous disposez d'un solde
pour vos dépenses. Vous pouvez alors
payer à l'entrée ou à la sortie de la boîte
de nuit, et ainsi, laisser toutes vos
affaires au vestiaire.



Un bracelet est
attribué à chaque
utilisateur, il est connecté à un
verre grâce à un système de
communication infrarouge. C'est grâce
à ce bracelet que le verre détecte
votre présence et qu'il s'ouvre et
se ferme quand il le
faut.



Fini les
éclaboussures! Un système
de pales rotatives reliées au moteur
par un axe central permet la fermeture
du verre. En appuyant sur le bouton, vous
pouvez fermer votre verre tout en le
gardant à la main : vous pouvez ainsi
vous déplacer et danser avec votre
boisson en toute sérénité.