

Véli-Flappi

But du jeu : allumez le plus de lampe et produire le plus d'énergie en 3min

1. Demander aux équipes de choisir 1 cycliste et son nom de groupe, il a 3 essais

2. Après la préparation décrite en annexe, faire un décompte (3, 2, 1, go) et lancer le minuteur

3. Quand le minuteur sonne, le cycliste doit s'arrêter et prendre le meilleur score des 3 essais

4. Scanner le QR code et inscrire l'énergie produite maximum effectuée sur la feuille excel dédiée au jeu

GIM'Eole



2024

Préparation du jeu :

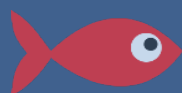
1. Brancher l'arduino au secteur

2. Vérifier que l'afficheur affiche « 0 » à la puissance (W) et à l'énergie (J) avec le temps à 0s. (Sinon appuyer sur le bouton de la carte derrière la carte.)

```
Ve (V) = 0.25  
Ie (A) = 0.031  
Puis (W) = 0  
E(J) = 0 / 0s
```

3. Pour relancer à "0" il faut reset en appuyant sur le bouton de l'arduino derrière la trappe

4. Faire attention que l'étudiant pédale doucement au départ.



2024