

# 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