

SHIFUMI

1. Présentation

Une partie de shifumi oppose 2 adversaires sur plusieurs rounds. A chaque round, chacun des participants doit choisir un symbole : pierre (P), feuille (F) ou ciseaux (C).

- La pierre l'emporte sur les ciseaux, perd contre la feuille et fait égalité face à la pierre.
- Les ciseaux l'emportent sur la feuille, perdent contre la pierre et font égalité face aux ciseaux.
- La feuille l'emporte sur la pierre, perd contre les ciseaux et fait égalité face à la feuille.

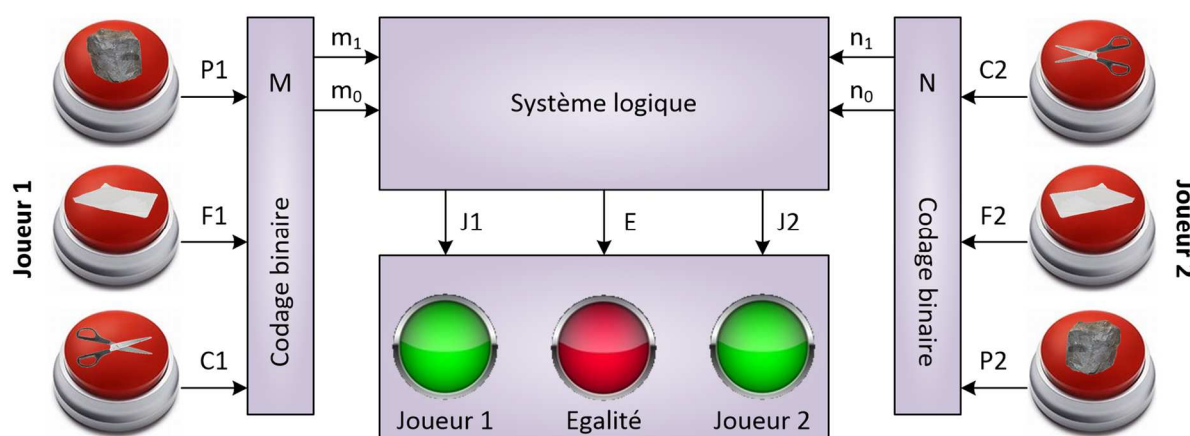


La comparaison des symboles permet d'accorder le gain du round à l'un ou l'autre des participants. En cas d'égalité, le round doit être rejoué. Le vainqueur est le premier avoir gagné 3 rounds.

2. Cahier des charges

2.1. Objectif

Le système doit permettre à chaque participant d'appuyer sur un bouton poussoir représentant chacun un symbole différent (P, F ou C). Le système compare le choix des joueurs et allume le voyant de celui qui l'emporte (J1 ou J2). Un troisième voyant (E) s'allume en cas d'égalité.



2.2. Matériel à disposition

Les matériels suivants sont à votre disposition :

- Alimentation 230 V AC / 24 V DC
- Module logique programmable Zelio Logic® 24 V DC
- Boutons poussoirs
- Voyants lumineux 24 V DC



2.3. Fonctionnement souhaité

Lorsqu'un joueur sélectionne un symbole, un nombre (M pour le joueur 1 et N pour le joueur 2) est envoyé en binaire (codé sur 2 bits) vers le système logique. Dans le cas du joueur 1, les bits m_1 et m_0 (m_0 étant le bit de poids faible du nombre M) prennent les valeurs suivantes :

	M	
	m_1	m_0
Pas de sélection	0	0
Pierre	0	1
Feuille	1	0
Ciseaux	1	1

Les valeurs sont les mêmes pour le joueur 2 avec les bits n_1 et n_0 pour le nombre N.

Les voyants J1, J2 et E restent éteints tant que les deux joueurs n'ont pas sélectionné un symbole.

3. Contraintes de réalisation

- Alimentation électrique : une alimentation 230 V AC / 24 V DC.
- Carte de commande : module logique programmable Zelio Logic® + logiciel Zelio Soft 2®.
- Matériaux pour les différents supports : en PMMA (plexiglas), épaisseur 3 ou 5 mm.
- Pièces planes obtenues par découpe laser.
- Réalisation des pièces avec le logiciel SolidWorks® ou Onshape®.
- Réalisation des schémas électriques avec le logiciel QElectroTech.

4. Remarques

- La facilité de montage et de démontage doit être prise en compte lors de la réalisation.
- Les pièces et supports nécessaires seront découpés par un professeur. Les fichiers au format Dxf doivent être remis impérativement sur clé USB.
- Enregistrer régulièrement votre travail dans votre espace personnel et sur une clé USB lors de l'utilisation des logiciels.
- Penser à prendre des notes régulièrement pour préparer votre restitution orale.

5. Consignes de sécurité



**TOUS LES MONTAGES DOIVENT ÊTRE RÉALISÉS HORS TENSION ET VÉRIFIÉS
PAR LE PROFESSEUR AVANT LA MISE SOUS TENSION**



VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À UTILISER LA DÉCOUPE LASER SEULS



**UTILISER LES ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION INDIVIDUELS CHAQUE FOIS
QUE CELA EST NÉCESSAIRE**

6. Répartition des tâches

Élève n°1 : Réalisation du codage binaire

- Réalisation de deux supports pour les boutons poussoirs avec croquis et mise en plan des pièces avant découpe.
- Réalisation du circuit de commande des boutons avec schéma électrique.
- Réalisation d'un programme générant les codes binaires :
 - ☞ Etablir les tables de vérité du codage binaire des deux joueurs (si les joueurs appuient sur plusieurs symboles simultanément, il faudra considérer qu'ils n'ont pas fait de sélection) :
 - $(m_1, m_0) = f(P1, F1, C1)$
 - $(n_1, n_0) = f(P2, F2, C2)$
 - ✂ Donner les équations de chaque sortie et les simplifier si possible.
 - 🔌 Programmer ces équations. **Attention** : les variables m_1 , m_0 , n_1 et n_0 sont des variables intermédiaires, pas des sorties !
- Intégration des boutons sur les supports réalisés.

Élève n°2 :

- Réalisation du support des voyants avec croquis et mise en plan des pièces avant découpe.
- Réalisation du circuit de commande des voyants avec schéma électrique.
- Réalisation d'un programme de test des voyants :
 - ☞ Etablir la table de vérité du système logique qui compare les choix des joueurs :

m_1	m_0	n_1	n_0	J1	E	J2
0	0	0	0			
1	1	1	1			

- ✂ Donner les équations de chaque sortie et les simplifier si possible.
- 🔌 Programmer ces équations. **Attention** : les variables m_1 , m_0 , n_1 et n_0 sont des variables intermédiaires, pas des entrées !
- Intégration des voyants sur le support réalisé.

Mise en commun :

- Réalisation du schéma électrique complet.
- Réalisation d'un programme de fonctionnement complet
- Prototypage et mise en fonctionnement du système.



ATTENTION A LA PRESENCE DU 230 V AC

7. Restitution : POSTER A2

Réalisation d'un POSTER numérique, format A2, à envoyer en pdf par mail à l'adresse : projet.jf.versailles.1STI@gmail.com, avec pièce jointe « **POSTER_titre du projet_noms_prenoms** »

Contenu :

- Présentation du projet : croquis ou synoptique.
- Plans 2D (avec les cotes)
- Assemblage Plan 3D
- Photos de votre réalisation
- Solutions retenues (croquis, plans, calculs, schémas électrique, algorithme, programmes, ...)
- Difficultés rencontrées. Modifications éventuellement apportées.
- Bilan du projet.