

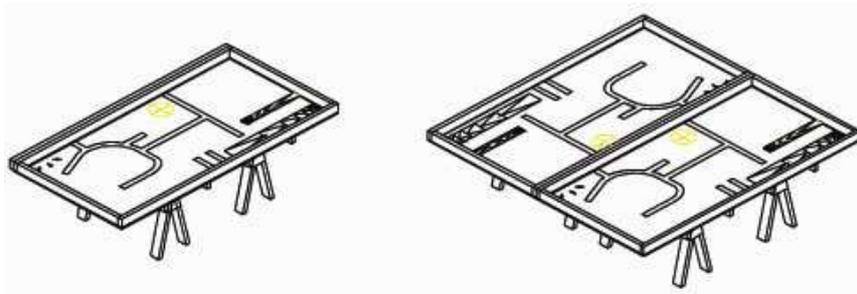
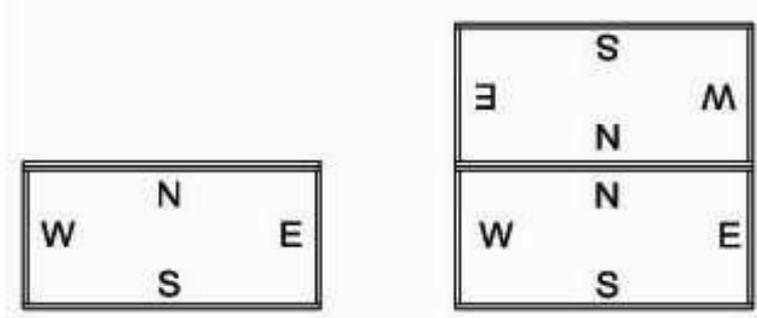
"SMART MOVE" L'AIRE DE JEU

Généralités

- L'aire de jeu est l'endroit où se déroule le concours de robot.
- Il consiste en un tapis de fond sur une table ou au sol, avec les Modèles de missions disposés dessus.
- Certains Modèles sont fixés sur le tapis avec du velcro.
- Le tapis et les pièces LEGO pour construire les Modèles de missions sont les deux parties de votre kit de jeu.
- Les instructions de construction pour les Modèles sur la table sont sur un CD dans la boîte de pièces LEGO.
- Nous recommandons de placer le tapis sur une surface lisse et de l'entourer avec un cadre.

Placement du tapis de jeu

- Aspirez le dessus de la table afin d'enlever toutes les particules et poussières qui pourraient modifier la trajectoire du robot. Ensuite, passez votre main sur la surface pour vérifier qu'aucune aspérité ne subsiste.
- Sur la surface nettoyée, déroulez le tapis de sorte que l'image soit visible et que le nord du tapis soit en face du nord de la table jumelle (seulement si vous avez deux tables.)
- Le tapis est toujours un peu plus petit que le cadre réglementaire, appuyez le tapis contre la face sud et centrez-le dans le sens est-ouest. (même espace aux deux extrémités).
- Avec l'aide de camarades, lissez le tapis en partant du milieu vers les bords, de manière à enlever toutes les petites vagues qui persistent. Il est possible que le tapis conserve une certaine ondulation, elle devrait se résorber en quelques jours.



Construction des Modèles de mission

Le temps pour construire tous les objets de la table est évalué à 2-3 heures pour une personne, il est dès lors préférable d'organiser une LEGO party qui transforme ce qui peut apparaître comme une corvée en joyeux moment de montage LEGO. Faire participer tous les membres de l'équipe permet à ceux qui ne sont pas familiers avec les briques de tester et de comprendre les principes de la construction avec les LEGO. C'est également un occasion de souder l'équipe autour d'un projet à la portée de tous.

Velcro

Les objets de mission peuvent être enlevés du tapis de jeu pour le transport et le rangement. Certains sont simplement posés sur le tapis, alors que d'autres sont fixés avec du velcro appelé "Dual Lock". Vous trouverez ces pièces de fixation autocollantes dans la boîte des pièces LEGO. Elles sont conçues pour être collées sur le tapis et sur les pièces, puis, en pressant les deux faces non collantes l'une contre l'autre, on

obtient une fixation stable, mais amovible des pièces sur le tapis. Les emplacements sur le tapis sont marqués d'un X et il faut placer les autocollants aux emplacements correspondants sur les objets LEGO. Ces autocollants sont identiques sur les deux parties (objets / table), il n'y a pas de côté doux / rugueux comme sur du velcro habituel.

Astuce: Pour placer les autocollants au bon endroit sur les objets, procédez de la manière suivante:

- Collez les carrés sur les marques X du tapis
- Placez un deuxième carré sur le premier, la surface collante en haut, accroché à celui fixé sur la table. Comme ces carrés collent fortement aux doigts, utilisez un morceau du support des autocollants (papier "gras" gris/brun) pour appuyer dessus et verrouiller la deuxième partie de velcro.
- Positionnez les objets au bon endroit selon le gabarit sur la table, et fixez-les par pression sur la surface collante. Votre objet est en place, et détachable.

Mise en place des modèles de missions

Pont

Vérifiez bien la position exacte du pont avant de le fixer sur les velcro. Ensuite, fixez-le en un ou deux endroits puis sur toute la longueur en partant du sud au nord. Après avoir collé les 6 plots de fixation, utilisez trois paires de carrés pour fixer le panneau rouge au bord de la table. Une paire à chaque bout et une au milieu. Dressez le pied de la partie articulée noire du pont en posant son extrémité sur le point noir du tapis.

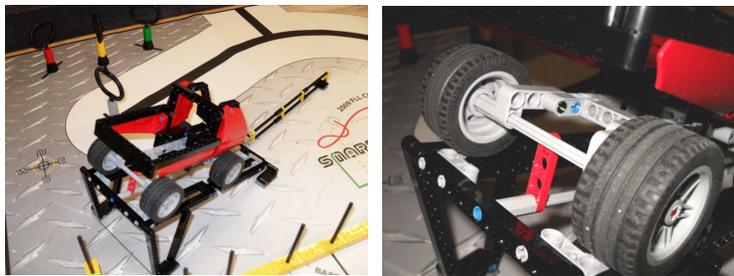


Rampe de "Crash test"

Faire attention de ne pas tordre le modèle lors de sa fixation. Positionnez la structure avec le levier rouge au point le plus haut. (vérifier à l'oeil).

Camion

Le camion est dirigé vers le bas de la rampe avec l'arrière retenu par le levier rouge de la rampe. Le camion doit être centré sur la rampe et parallèle à celle-ci.



Pare-chocs

Utilisez les pièces velcro pour fixer les 4 pare-chocs comme illustré sur le tapis. Lorsque chaque modèle est fixé, vous devez les activer. Levez la roue verte, attendez quelques secondes que le pare-choc noir arrête d'osciller et abaissez la roue. La boule sous le milieu du pare-choc doit être posée dans le creux.



Murs de guidage

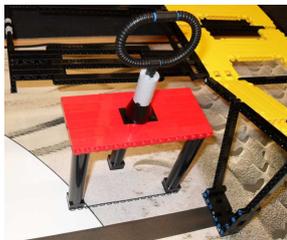
Utilisez le velcro pour attacher les murs. Deux d'entre eux sont au sud-est et un est au nord de la Base.

Dynamomètre

Fixez-le, le Modèle est au milieu de la moitié Est du tapis et les deux extrémités sont identiques. Après l'avoir fixé, essayez-le pour vérifier que les roues tournent librement. Si ce n'est pas le cas, assurez-vous que le Modèle est correctement fixé sur toute sa longueur, vérifiez qu'il y a du jeu nord-sud sur les axes et qu'ils ne soient pas tordus.

Murs-capteurs

Dressez quatre d'entre-eux sur leur marques au nord-est. Le dernier est posé à plat au dessus des trois grandes colonnes cylindriques. Placez les bases carrées de ces colonnes sur leurs emplacement à l'ouest du pont, dirigées contre le nord. Ensuite, posez délicatement le mur de capteur en équilibre sur les colonnes, avec les parties saillantes vers le sud.

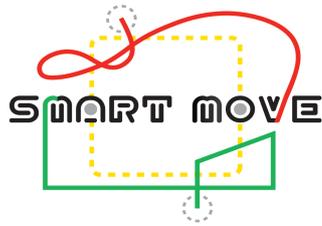


Lampes d'alarme

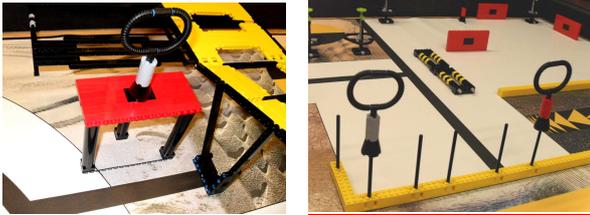
Posez chacune des 8 alarmes lumineuses sur leur petit cercle noir. 5 entre la base et le pont et 3 au nord du mur de guidage est.

Boucles

Il y a 11 boucles, 8 sont placées sur la tapis conformément aux marques colorées. Les deux grises et une rouge qui restent sont placées sur les autres constructions avec leurs boucles alignées parallèlement à la longue bordure de la table. Placez une boucle



grise centrée sur le mur de capteur au sommet des trois colonnes, l'autre grise centrée sur l'axe sud-ouest du mur de guidage sud et la rouge centrée sur l'axe le plus à l'est du mur de guidage sud. Vérifiez que les boucles soient toutes verticales.



Entretien du plan de jeu

Bordures de la table: Enlevez tout éclat de bois et bouchez les trous éventuels.

Tapis de jeu: Vérifiez que le tapis touche la bordure sud de la table et qu'il est centré est-ouest. Evitez de nettoyer le tapis avec des produits qui laissent des résidus. Utilisez un aspirateur et / ou une patte à poussière pour enlever tout débris sur et sous le tapis. Lors du rangement du tapis, prenez garde qu'il ne soit en contact avec un objet coupant ou pointu qui peut le couper / le déformer, ce qui peut altérer le fonctionnement du robot.

Modèles de mission: Gardez les objets dans leur configuration originale en les ré-emboitant régulièrement par de pressions appropriées. Assurez-vous que les axes de rotation tournent librement et remplacez les axes tordus.