



# Le Journal de Ouff

## Édito

Bonjour à tous !

C'est parti, nous sommes dans le bain ! Nous reprenons nos marques dans un gymnase tout neuf et nous nous mettons au travail.

Après une première après midi et une nuit de dur labeur, nous avons levé l'ancre et nous sommes partis à la recherche des trésors de la coupe. La mer est difficile et les adversaires redoutables (110 équipes homologués aujourd'hui), surtout ce sacré Murphy ! Mais notre équipage est vaillant et nous ne nous laisserons pas abattre sans lutter !

Dans ce numéro 10 (oui déjà !) nous vous conterons le début de cette épopée pirate en commençant par l'installation de notre repaire, les entraînements et notre examen de

pirate. Puis vous vivrez notre première bataille. Enfin, nous vous présenterons l'arme stratégique dont nous disposons cette année ainsi que nos alliés sur les océans !

Et pour finir, nous ferons les comptes de notre maigre (enfin pour le moment !) butin du jour.

Amis pirates, bonne lecture et à bientôt !

La Ouff Team



### Dans ce numéro :

L'attente 2

Stand 24 2

Homologation : c'est fait ! 2

1er match 3

L'outil d'édition de stratégies 3

Nos amis pirates 4

Le butin 4



## L'attente...



Après une bonne nuit de sommeil, nous nous sommes présentés devant l'entrée du gymnase de La Ferté Bernard, lieu d'accueil des participants.

Nous arrivons toujours quelques heures avant l'ouverture des portes afin d'avoir un stand bien placé.

Nous vous faisons part des maigres observations qui nous ont occupé l'esprit.

Première constatation, le gymnase à été totalement refait. Une salle flambant neuve remplace le vieux bâtiment habituel.

Seconde constatation, les gens qui attendent avec nous font de plus en plus peur ! En effet la file d'attente est une concentration de geeks étranges... Le plus jeune doit avoir 14 ans, le plus vieux 70 ans. Celle qui a les cheveux les

plus longs n'est pas une fille. Le plus gros est serré dans un teeshirt XXL. Les plus en retard ont leur PC sur les genoux. Les plus vaillants sont là depuis 10h (l'ouverture est à 14h). Il y a des éléphants, des cerfs, des castors et des tas de mascottes étranges.

Un sandwich plus tard et nous voilà enfin dans l'arène...



La file...



Nouveau gymnase



Seconde salle

## Stand 24

Le stand numéro 24 nous a été attribué cette année. Rien de bien nouveau dans la disposition. Il y a toujours aussi peu de place et il faut ranger régulièrement pour éviter les débordements.



## Homologation : c'est fait !

Comme toujours, il a fallu régler quelques soucis de dernière minute avant de pouvoir s'homologuer dans de bonnes conditions. Une fois prêt, nous avons été dissuadés par la file d'attente (encore une) devant la zone d'homologation. Nous avons choisi de travailler la stratégie de match

en attendant qu'il y ai moins de monde. Et à force d'attendre, la file a diminuée et nous nous sommes présentés avec le robot... devant une porte close. Les homologations étaient terminées pour la journée.

Nous avons donc continué à

travailler pendant la nuit pour préparer le premier match et nous nous sommes représentés de bon matin pour l'homologation.



C'est parti !

La décision des arbitres a été sans appel : « Robot homologué » !

Le robot fleuretait avec les dimensions maximales autorisées, mais c'est passé. Nous avons marqué 8 points en plaçant un lingot sur le pont de notre navire et en jetant

une bouteille à la mer.

Nous voilà donc engagés dans la compétition. A l'abordage !



Un peu de sérieux



Délibération...

## 1er match contre BrickStory : défaite 2 à 11

Nous étions prêts, le robot aussi. Nous avons testé la stratégie toute la nuit et toute la matinée. Nous avons envisagés les pires cas. Nous remplissions le navire à chaque entraînement ! Et pourtant...

Murphy a frappé ! Sa loi s'est



BrickStory

appliquée : « Si une chose peut mal tourner, elle va infailliblement mal tourner. » Ce qui a mal tourné ? Un banal blocage contre un totem nous a arrêté net. Nous avons choisi une stratégie optimiste (et testée sans problème auparavant) qui apportait beaucoup de points en quelques phases. Un coup de poker qui n'a malheureusement pas marché puisque le blocage a eu lieu sur la première action.

Le robot étant sorti de sa zone, nous avons eu deux points.

L'équipe adverse n'a pas fait beaucoup mieux et leurs deux robots n'ont pas fait ce qu'ils devaient. Mais par chance, pour eux, une pièce s'est glissée sous l'un de leurs robots défaillants et a été rapportée sur le bateau. Ils ont donc marqué 1 point, plus 10 points pour la victoire du match.

On remballer les armes, on remet le cap sur notre repaire et s'entraîner encore un peu !



Salle Olympe



Go ! Go ! Go !

## L'outil d'édition de stratégie

Grace à Fifi, nous disposons cette année d'un puissant outil logiciel pour nous aider à créer et programmer les stratégie de match.

Une stratégie est un ensemble de déplacements et d'actions (ouverture des pinces, prise d'objets...) réalisés par le robot durant un match. Les actions peuvent s'enchaîner successivement ou être définies selon l'environnement (présence d'un objet, détection d'un blocage...).

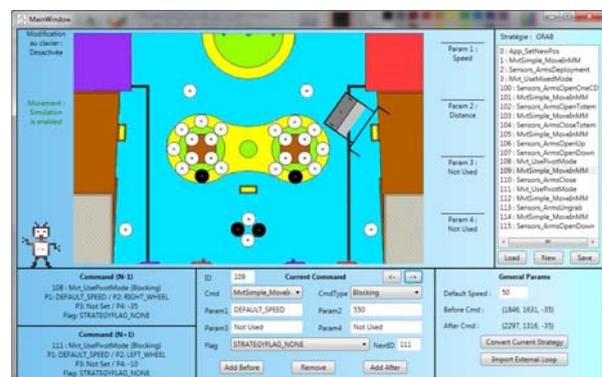
Jusqu'à cette année, la stratégie était définie et programmée point par point, en calculant à chaque fois les coordonnées des points de passage du robot. C'était long, factieux et

source d'erreurs. Tout ce temps n'était alors pas dédié à l'optimisation des trajectoires et de l'interaction avec le jeu.

Maintenant, nous utilisons l'outil pour créer les étapes de la stratégie et laissons ce dernier calculer les coordonnées et écrire le code correspondant pour programmer le robot. Celui-ci se déplace à l'écran, sur un terrain virtuel comportant tous les objets de jeu. L'encombrement du robot est pris en compte dans les différentes positions des bras utilisés cette année. Il est donc plus facile de vérifier si le robot peut tourner ou avancer sans obstacle.

Et surtout l'outil est capable

de générer le code pour les deux couleurs attribuables au robot (rouge ou violet) à partir d'une seule définition de



stratégie. Plus besoin de recalculer les points selon si l'on part de la zone rouge ou de la zone violette. Un gain de temps inestimable ! A nous d'utiliser au mieux cet outil pour faire des stratégies de Oufff.

## Nos amis pirates

Quelques têtes connues participent également à la coupe. Tout d'abord l'équipe Galiléo, là où nous avons tous commencé et qui est l'équipe de notre école d'ingénieur CPE-Lyon. Nous leurs avons proposé de s'installer juste à côté de nous, dans le même box. Ils sont donc l'équipe numéro 23. Ils sont quatre à la manœuvre et s'activent courageusement. A l'heure où nous écrivons, ils ne sont pas encore homologués. Mais nous essayons de les aider un peu avec quelques pièces et outils ou en les remotivant en leur contant les anecdotes historiques de l'équipe.

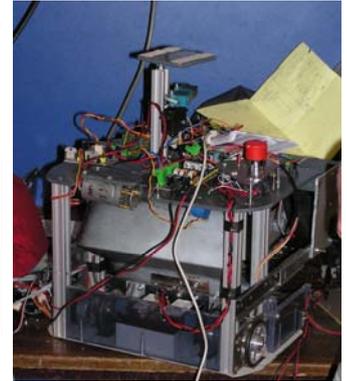


Nos voisins Galiléo ...

Une autre équipe, issue du ClubElek de l'INSA participe à sa première coupe: la TTT ou TeleTubbies Team. Ils sont deux (enfin quatre normalement, mais deux seulement ont eu le courage de monter à la Ferté Bernard. Bouhhh Christian, bouhhh Charlotte !!!) Et comme ce sont des furieux, ils sont venu avec leur boîte de LEGO et ont monté leur robot sur place, à la coupe ! Ils se sont homologués et peuvent participer à la compétition. Résultat de leur premier match contre EFREI Robotique : match nul avec 2 points de marqués.



... en plein travail ...



... sur leur robot

Un petit coucou à leur ancienne équipe, le ClubElek, qui participe comme tous les ans.

Bon courage et bonne chance à tous !

Pour suivre les aventures de la Ouff Team, inscrivez vous à la newsletter en envoyant un e-mail avec pour objet subscribe à : [news.ouffteam-request@ml.free.fr](mailto:news.ouffteam-request@ml.free.fr)



Tatos de la TTT en action



La TTT homologuée !

## ASSOCIATION OUFFTEAM

3 Place Carnot  
26100 Romans sur Isère  
[ouffteam@gmail.com](mailto:ouffteam@gmail.com)  
[www.ouffteam.free.fr](http://www.ouffteam.free.fr)



## Le butin

C'est ici que nous amassons notre trésor !

Date	Heure	Adversaire	Résultat du match	Classement	
Jeu	17	9h52	Les arbitres	Homologation	Autorisé à jouer
Jeu	17	15h20	BrickStory	Défaite - 2 points	77 ème avec 2 points
Vendredi	18	9h00			
Vendredi	18	13h00			
Vendredi	18	17h00			
Samedi	19	9h00			