



Le Journal de Oufff

Édito

Bonjour à tous !

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

La journée d'hier a été chargée ! Trois matchs à disputer et bien entendu, tout ne se passe pas comme prévu.

Petite baisse de moral à mi-journée, mais nous allons bien finir par dompter ce foutu robot !

Ce numéro 11 sort un peu en retard par rapport à ce qui était prévu, mais voici l'histoire des matchs 2 à 4. Nous vous racontons également comment se sont déroulés les tests. Et pour finir, nous ferons quelques corrections du numéro précédent. Quelques erreurs s'y sont glissées, dues à un manque de sommeil.

Pour terminer, nous vous donnons le score du dernier match contre ERACL (Centrale

Lyon) : victoire 25 à 5 sur la table maudite ! Nous vous raconterons ce match en détail dans le prochain numéro (publié normalement demain) avec notre classement final.

Le matériel est rangé, nous allons profiter des phases finales pour apprécier le travail des autres équipes avant de rentrer au port pour un repos bien mérité !

Bonne fin de coupe et bon week end à tous.

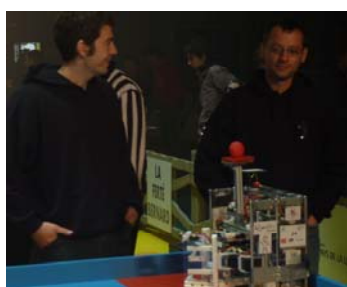
La Ouff Team



2ème match contre ARES ENSEA : victoire 25 à 6



Ce matin à 10h, nous avons disputé notre second match contre l'équipe ARES de l'ENSEA.



Le robot est bien parti. Il pousse le premier lingot, puis vient mettre la première bouteille à la mer, comme à l'homologation. Cette fois, le minimum de point est assuré ! Un côté du totem est ensuite

dépouillé et son contenu est poussé sur notre pont. Pas de chance, la pince a échappée le lingot et nous ne ramenons que quelques pièces. Des pièces se sont coincées sous le robot qui est freiné par les frottements.

Direction la seconde bouteille, en passant par le lingot et le groupe de quatre pièces placés au milieu de la table. Le robot attrape le lingot et des pièces dans sa pince, tourne et se bloque. C'est encore le frottement des objets que freine notre déplacement. Il manque un peu de puissance. Tant bien que mal, le robot continue lentement sa route vers la seconde bouteille. Il recule pour la pousser à la mer. Le robot adverse était passé par là et avait déjà poussé la bouteille par erreur, nous assurant 5 points de



bonus au cas où nous nous serions bloqué plus tôt ;-)

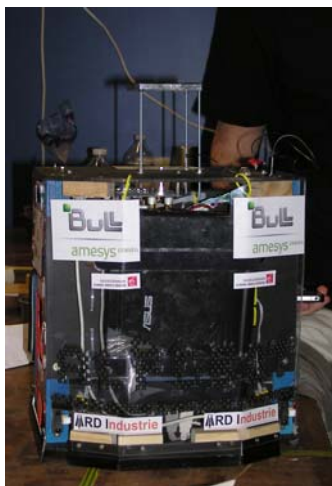
Après ce match, nous avons augmenté la vitesse et la puissance des moteurs pour éviter d'autres blocages.

Butin du match : 2 bouteilles, 1 lingot, 2 pièces + victoire = 25 points.

3ème match contre AlpoBot : défaite 10 à 34



Match suivant à 13h contre ALPOBOT. Ce fût une défaite.



Notre robot était bien parti. Il a placé le premier lingot dans le navire. Puis il s'est dirigé vers la bouteille la plus proche pour la mettre à la mer. Et l'a détectée comme un obstacle ! Le robot s'est alors arrêté devant son objectif. Comme prévu par le programme, le robot a ensuite enchaîné ses mouvements et s'est mis à reculer... dans le totem placé derrière lui. Un nouvel arrêt, avant de récupérer, correctement cette fois, sa trajectoire initiale.

Le totem est alors dépouillé de ses objets et ces derniers sont correctement amenés sur le pont du navire. Un peu déboussolé par tous ces événements, le robot a terminé sa course par quelques mouvements maladroits. Pendant ce temps, le robot adverse a fait sa quête tranquillement et a ramené un plus gros trésor. L'équipe adverse a donc remporté la partie et marqué les 10 points de bonus.

Nous avons donc encore eu droit à un coup du sort (c'est comme cela que nous allons appeler une mauvaise préparation) avec une mauvaise détection des obstacles dans les conditions de match. Nous avons eu quelques soucis de ce type sur le terrain d'entraînement mais nous avons corrigé le problème en res-

tant à bonne distance des bouteilles. Malheureusement, sur les terrains officiels, les bouteilles étaient plus brillantes et ont perturbé notre vision.

A la suite du match, le problème a été corrigé plus radicalement en désactivant les capteurs en cause de la fausse détection.

Butin récolté : deux lingots, deux pièces et deux points de défaite = 10 points.



L'entraînement : victoire à tous les coups avec 35 points

A défaut de marquer des points pendant les matchs nous en marquons à l'entraînement. Et pas qu'un peu : 2 bouteilles à la mer, 3 lingots et 6 pièces environ. Et avec 10 points de plus pour la victoire, nous faisons un score de $10 + 9 + 6 + 10 = 35$ points par match !



La stratégie est donc efficace, le robot relativement précis. Mais que se passe-t-il en match ??

Grace à de nombreux tests, filmés pour l'analyse, certains

points ont été vus et corrigés lors des tests :

- nos capteurs d'anticollision ont été perturbés par un système adverse. Il nous faudra envisager un autre système à l'avenir pour éviter ce genre de problème.

- toujours avec le système anticollision, nous avons détecté les bouteilles à mettre à la mer, avant d'arriver dessus. Du coup le robot s'arrêtait avant de faire son action. Bien que nous avons vu et tenté de corriger le problème lors des tests, nous avons été affecté en match.

- notre robot c'est bloqué plusieurs fois sur les totems en tournant ou en avançant. Nous avons revu les trajectoires pour passer plus loin des éléments de jeu bloquants.

- nous avons mis en place au niveau de la stratégie un système décisionnel afin de continuer le match en cas de blocage ou d'obstacle. Nos stratégies ont établi des trajectoires de replis pour chaque phase de jeu. Tout a été prévu pour permettre des prises de décisions plus élaborées lorsque nous serons capable de connaître la position de l'adversaire sur le terrain.

Malgré tous les essais et les améliorations, les différences entre les tables de jeux et celles d'entraînement, mais aussi l'environnement particulier des terrains de jeux (éclairage, éléments de jeux et terrain peu usés...) font que le comportement du robot peut énormément varier. A nous de mieux prendre en compte ces contraintes la prochaine fois.



4ème match contre GRIG : victoire 29 à 2

Cette fois c'est mieux ! Le robot a enfin fait ce qu'il devait, sans encombres !!

Il a déroulé toute la stratégie, sans aucun blocage, coinçage de pièce ou fausse détection.

Nous pouvons donc vous détailler ce que le robot était sensé faire depuis le 2nd match.

Première action : sortir de la zone de départ et pousser sur le pont le lingot situé sur notre droite. Nous réalisons cette action par l'arrière. Ensuite, nous poussons le levier pour mettre la bouteille qui est juste à côté, à la mer. Encore une fois, c'est en reculant que nous faisons cela. Vous l'aurez peut être reconnu, c'est ce que nous avons fait pour nous homologuer.

Ensuite, nous allons littéralement dépouiller le totem situé devant nous. Avec nos pinces, nous encerclons le totem et

nous faisons tomber quatre pièces et un lingot en reculant. Lorsque tout est à terre, nous recentrons les éléments grâce à un petit mouvement de pinces et récupérons quelques pièces restées à proximité.

Un petit déplacement et nous poussons tous sur le pont du navire. On tasse un peu. Nous reculons pour se dégager sans faire ressortir les objets et nous passons de l'autre côté du terrain, en direction de la seconde bouteille de notre couleur.

Au passage, nous ouvrons les pinces pour récupérer le lingot et les pièces situées sur le passage. Nous refermons les pinces pour garder les objets avant de reculer sur la bouteille.

Pour terminer, nous fonçons vers le bateau pour déposer le contenu de la pince sur le pont avant la fin des 90 secondes de match !! On retasse

un peu. Et c'est fini !!

Pendant ce temps là, les deux robots adverses sont sortis de leur zone de départ et se sont bloqués rapidement.

Butin récolté : 2 bouteilles à la mer, 3 lingots, 3 pièces (plus 1 non complètement dans la zone, donc non comptabilisée) et 10 points bonus pour la victoire. Ce qui nous donne : $10 + 9 + 3 + 10 = 34$ points ! Comme à l'entraînement !

Sauf que... pour que la mise à la mer d'une bouteille soit valide, il faut que le levier que nous poussons soit complètement poussé. Or l'arbitre a estimé que celui de la première bouteille ne l'était pas complètement ! Il manquait quelques millimètres. Malgré nos contestations, c'est l'arbitre qui décide et nous nous sommes pliés à son jugement : 5 points en moins. Nous marquons donc 29 points sur ce match.



Errata

Quelques erreurs se sont glissées dans les numéros précédents et dans les e-mail. Voici quelques corrections :

JDO n°10, page 3 : La photo de l'équipe BrickStory n'est évidemment pas la bonne.

JDO n°10, page 4 : Ptit'Ju n'est pas dans la TTT, désolé. C'est Christian qui est le quatrième de l'équipe et qui n'est pas monté. Donc bouhhh Christian.

JDO n°10, page 4 (toujours) : Pour leur 1er match, la TTT a rencontré EFREI Robotique et a marqué 2 points (match nul).

JDO n°10, page 4 : Nous avons été homologués à 9h52 et non à 10h82.

E-mail live Match 3 :Alpobot a marqué 34 points et non 24.

Plus plein de fautes d'orthographe et de grammaire ! Une version corrigée du n°10 va être publiée.

Désolé pour ces erreurs que nous mettrons sur le compte de la fatigue ;-)

Dormir ?

Dormir : activité optionnelle à la coupe mais vivement conseillée quand même !

Quand elle est pratiquée à la coupe, c'est souvent à des horaires improbables voir parfois de façon soudaine. Les séances durent rarement plus de 6 heures et sont espacées en moyenne de 18 heures. En cas de manque, vous pouvez substituer l'activité par des boissons à base de caféine.

Cette activité peut être pratiquée au camping (nous avons abandonné cette option il y a 2 ans), à l'hôtel (l'année passée) ou dans l'internat du lycée. Parfois même dans les stands, bien que cela soit déconseillé (nous n'avons jamais testé). Bien qu'individuelle, l'activité peut être pratiquée en groupe. Attention cependant aux ronfleurs !



Notre chambre à l'Internat

Si vous êtes à l'internat, vous pouvez profiter, selon les horaires, du doux réveil par la cloche du lycée. Vous pourrez également profiter du confort des douches, des sanitaires (chauffés contrairement à

ceux du camping) et d'un lit confortable.

Bonne nuit !

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

ASSOCIATION OUFFTEAM

3 Place Carnot
26100 Romans sur Isère
ouffteam@gmail.com
www.ouffteam.free.fr



Le butin

C'est ici que nous amassons notre trésor !

Date	Heure	Adversaire	Résultat du match	Classement
Jedi 17	9h52	Les arbitres	Homologation	Autorisé à jouer
Jedi 17	15h20	BrickStory	Défaite - 2 points	77ème avec 2 points
Vendredi 18	10h00	ARES	Victoire - 25 points	53ème avec 27 points
Vendredi 18	13h00	Alpobot	Défaite - 10 points	63ème avec 37 points
Vendredi 18	17h00	Crig	Victoire - 29 points	48ème avec 66 points
Samedi 19	9h00	ERACL	Victoire - 25 points	91 points