



Le Journal de Oufff

Édito

Bonjour à tous !

Ainsi paraît le quatorzième numéro du journal de Oufff, confortablement installés dans notre stand, après un premier match révélateur.

Avant de vous dévoiler les facettes de ce match, nous allons vous emmener faire un (petit) tour pour comprendre comment le robot devient intelligent à travers les mains expertes de la Oufff team.

Je ne peux m'empêcher de faire un aparté pour remercier la Oufff team qui m'a accepté en tant que membre « supplémentaire » avec le nouveau titre de rédacteur, reporter.

Je vous invite à vous plonger dans cette ambiance très particulière que je vais tenter de vous faire découvrir.

Pilou

La Oufff Team



Dans ce numéro :

Ambiance à la coupe 2

L'outil d'édition de stratégie 2

2ième jour de coupe : Premier match 3

L'innovation du jour 4

Le classement 4

La vie du stand 4



Ambiance à la coupe

Pour se plonger dans l'ambiance de la coupe de robotique, suivez le guide.

Il est midi et déjà une file d'attente s'étend devant le bâtiment dans lequel deux membres de chaque équipe peuvent s'inscrire et récupérer un numéro d'identification.

Les équipes sont majoritairement composées d'étudiants de toute la France, représentant le plus souvent leur école. A priori rien ne les différencie des étudiants lambda mais ils se trahissent très vite si l'on tend l'oreille. Leurs discussions tournent invariablement autour de technologies de pointes (ou non), des derniers forfaits téléphone permettant encore plus de débit, etc. Vous vous en doutez n'est-ce pas ? Mais auriez-vous imaginé qu'il pouvait également y avoir des familles et surtout des bouts de choux hauts comme trois pommes qui n'ont pas froid aux yeux ! Oui ? Alors vous êtes de dignes admirateurs et nous sommes fiers de vous ! ;)



Après une attente interminable de près de 4h ! (et encore on a triché pour passer plus vite - oui ce n'est pas bien mais on n'en pouvait vraiment plus !), place à l'installation du stand ! Chaque équipe débarque avec son matériel : robots bien évidemment mais également matériaux divers (carton, bois, plexi, aluminium...), simili plateau de jeu, disqureuse, perceuse, oscilloscope, ordinateurs, mallettes... la liste pourrait tenir à elle seule sur plusieurs pages !

Et c'est parti ! Les PC sont allumés, les disquouses se mettent à tourner, les fers à souder chauffent et les geeks pianotent !

A côté de cette effervescence d'activité cérébrale et « physique », s'agitent des mascottes, des anges gardiens (bénévoles qui organisent la coupe de robotique), des animateurs et des caméras de télévision.

Rajoutez une pointe de musique hautement raffinée (le poussin piou-piou par exemple), des étudiants en manque de sommeil hurlant dans des mégaphones et vous commencerez à vous rapprocher de la vérité.

Pour une équipe aussi bien préparée que la nôtre, la journée est ponctuée majoritairement de temps d'attente. Attente pour le passage de la qualification, attente du premier match, attente des résultats, etc. Nous mettons donc à profit ce temps pour écrire le journal et pour développer de nouvelles pièces pour la coupe de l'année prochaine !

Bien entendu ceci n'est vrai que tant que le robot ne rencontre pas de difficultés majeures ou que la stratégie n'est pas à reprendre.

A ce propos, parlons stratégie ! Vous vous doutez bien qu'il faut un minimum d'intelligence dans ce robot pour qu'il puisse faire un maximum de point tout en évitant de rentrer dans l'adversaire ! Mais comment la Oufff team s'est-elle débrouillée?



La Stratégie

Commençons par une simple question : que se passe-t-il si le robot adverse vient malencontreusement se placer devant vous alors que vous l'aviez programmé pour qu'il avance tout droit ? Vous l'avez compris, il faut prendre en considération des éléments extérieurs qui peuvent être aléatoires.

Pour changer facilement la stratégie du robot, la Oufff team a amélioré son programme d'édition de stratégie, déjà utilisé l'année dernière: le « strategy generator V2.10 ».

Cet outil rend jaloux un certain nombre d'équipes parce qu'il permet, en plus d'élaborer une stratégie principale, d'élaborer des sous-stratégies et ce, de manière simple et intuitive ! Une visualisation permet d'appréhender les mouvements du robot, sa future position, les distances par rapport aux verres, etc.





La stratégie principale est l'intelligence proprement dite du robot et les sous stratégies sont les différentes actions à réaliser à chaque point prédéfini.

Bien entendu le programme associé est généré automatiquement et fonctionne parfaitement ! A chaque changement de stratégie, il suffit de mettre à jour les informations qui s'affichent sur l'écran et le tour est joué !

Premier Match

Allez, assez parlé et place à l'action !

Nous sommes prêts, robot en attente, à affronter nos premiers adversaires ! La pression monte car on n'est jamais à l'abri de malchance ou de bugs ! Mais pour ce premier match, ce fut royal ! Nos adversaires, les « Sudriabotik » ont deux robots en place ! Un doit théoriquement s'occuper des bougies et un autre plus imposant de l'empilement des verres.

3... 2... 1... partez !

Notre robot, fidèle à sa stratégie part immédiatement récupérer un maximum de verres ! Pendant ce temps notre adversaire déploie ses deux robots, timidement !

Ils sortent doucement de leur emplacement ce qui nous laisse le temps de faire une razzia sur la première rangée de verres ! Déjà 7 verres dans notre zone ! Le robot adverse qui éteint les bougies tourne un peu en rond dans son coin et son collègue essaie après notre passage de récupérer deux verres qui traînaient sur le plateau de jeu. Il réagit tout d'un coup de manière curieuse et se met à tourner sur lui-même ! On dirait qu'il effectue une sorte de danse de la pluie ! Notre robot continuant son chemin a failli lui rentrer dedans mais s'est arrêté avant et a reculé pour l'éviter. Il abaisse ensuite sa herse mais le robot adverse étant prêt à bouger dans tous les sens, notre robot a quasiment accroché les bras du robot adverse ! Mais oufff, il ne sont pas restés accrochés l'un à l'autre et notre robot poursuit sa course.

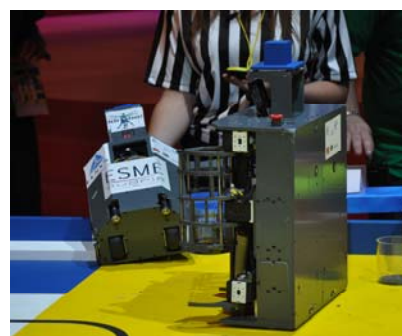
Le robot de la Ouff Team ouvre alors les cadeaux un à un tandis que le robot ramasseur de verre adverse va rencontrer son petit frère extincteur de bougie et le fait tomber !

La fin du match sonne et c'est donc une victoire pour la Ouff team !

L'arbitre nous attribue des points supplémentaires car le robot adverse a éteint une bougie de notre camp.

Victoire 69 à 1 ! Nous sommes classés à la 17ième place sur 103 équipes homologuées.

Pour information, il y avait environ 160 équipes avant homologation.

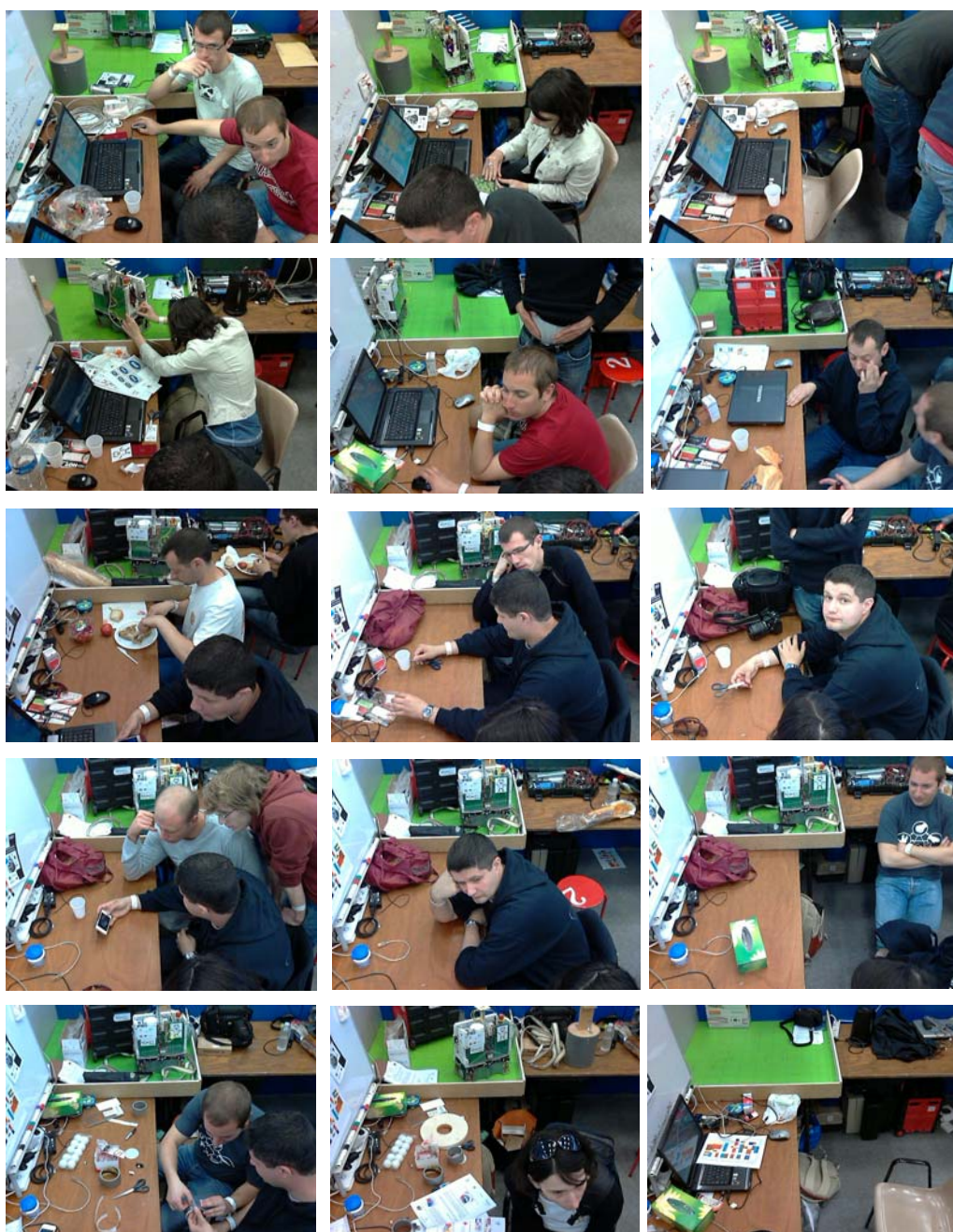


Le classement

Date	Heure	Adversaire	Résultat du match	Classement
Mercredi 8	17h40	Les arbitres	Homologation	Autorisé à jouer
Jeudi 9	14h30	Sudriabotik	Victoire : 69-1	17ième
Vendredi 10				
Vendredi 10				
Vendredi 10				
Samedi 11				

La vie du stand

Nous avons installé une webcam dans notre stand. Elle prend automatiquement une photo toutes les minutes. Voici quelques clichés soigneusement sélectionnés pour vous !



ASSOCIATION OUFFTEAM

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

