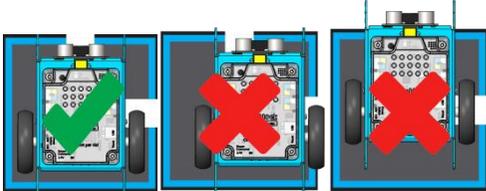
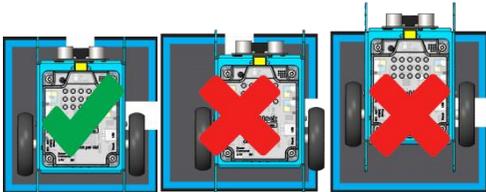
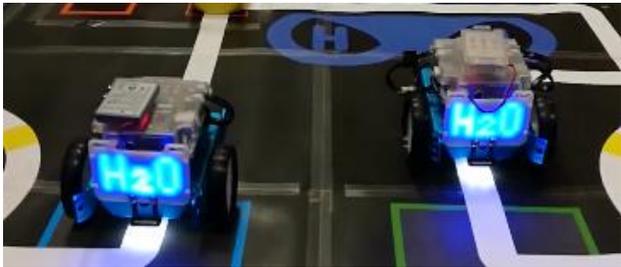


## Mission en alliance : L'électrolyse – 160 Pts

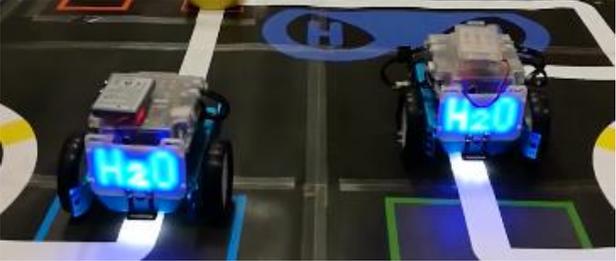
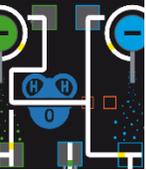
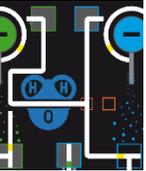
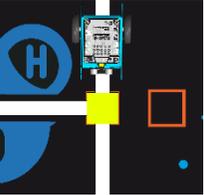
Programmer vos VObots afin d'activer l'électrolyse et transformer les molécules H<sub>2</sub>O en dihydrogène H<sub>2</sub> et dioxygène O<sub>2</sub>.

Votre VObot devra respecter le cahier des charges suivant :

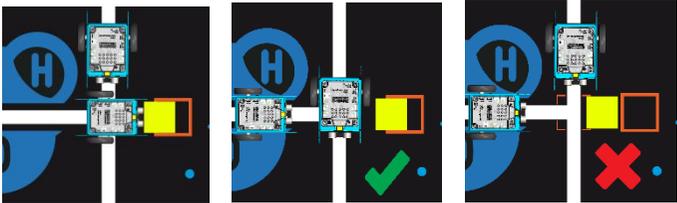
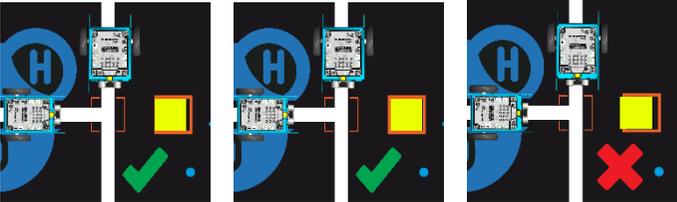
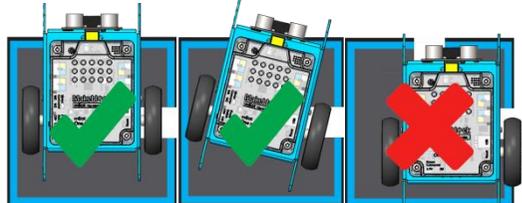
Étapes de votre équipe	Points de vérification des juges	Photos	Points
VObot 1 doit partir au niveau de la zone de maintenance.	Le robot démarre au centre de la zone de maintenance.		5
VObot 2 doit partir au niveau de la zone de maintenance.	Le robot démarre au centre de la zone de maintenance.		5
Afficher H <sub>2</sub> O sur l'écran LED du VObot 1 tout au long du parcours.	Le robot affiche H <sub>2</sub> O tout au long du parcours.		10

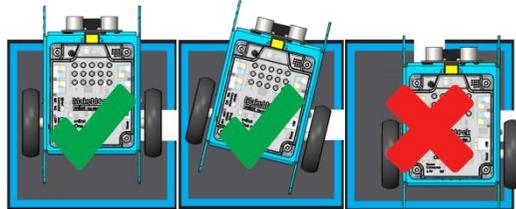
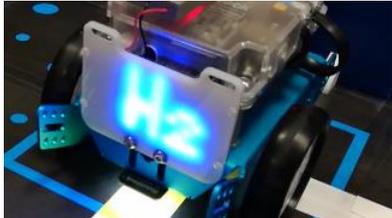


VObot

<p>Afficher H2O sur l'écran LED du VObot 2 tout au long du parcours.</p>	<p>Le robot affiche H2O tout au long du parcours.</p>		<p>10</p>
<p>Suivre une ligne blanche VObot 1</p>	<p>Le robot devra suivre la ligne blanche du parcours</p>	 <p>Vous pouvez valider cette étape si le robot suit bien une ligne blanche quelques soit le nombre d'obstacles touchés.</p>	<p>10</p>
<p>Suivre une ligne blanche VObot 2</p>	<p>Le robot devra suivre la ligne blanche du parcours</p>	 <p>Vous pouvez valider cette étape si le robot suit bien une ligne blanche quelques soit le nombre d'obstacles touchés.</p>	<p>10</p>
<p>Le VObot 1 s'arrête devant le cube et attend qu'on lui libère le chemin</p>	<p>Le VObot 1 reste immobile devant le cube et redémarre une fois le chemin libéré par le VObot 2</p>	 <p>Le robot doit s'arrêter devant le cube sans le toucher et ne pourra redémarrer que lorsque le VObot 2 aura libéré l'accès.</p>	<p>20</p>



<p>Le VObot 2 pousse le cube afin de libérer le VObot 1</p>	<p>Le cube est déplacé par le VObot 2, suffisamment pour libérer le VObot 1</p>	 <p>Le VObot 2 doit pousser suffisamment le cube pour que le VObot 1 puisse passer (aucun point attribué si le passage est trop étroit).</p>	<p>20</p>
<p>Le cube est déplacé exactement à son emplacement final</p>	<p>L'arbitre vérifie que le cube ne dépasse pas du carré orange</p>	 <p>20 pts attribués si le robot dépose de manière précise le cube à son emplacement réservé.</p>	<p>20</p>
<p>Le VObot 1 s'arrête dans la zone de maintenance suivante</p>	<p>Le VObot 1 devra s'arrêter dans la zone de maintenance suivante (2 roues à l'intérieur de la zone).</p>	 <p>Si les roues sont à l'intérieur de la zone d'arrivée, vous pouvez valider les pts.</p>	<p>15</p>

<p>Le VObot 2 s'arrête dans la zone de maintenance suivante</p>	<p>Le VObot 2 devra s'arrêter dans la zone de maintenance suivante (2 roues à l'intérieur de la zone).</p>	 <p>Si les roues sont à l'intérieur de la zone d'arrivée, vous pouvez valider les pts.</p>	<p>15</p>
<p>Afficher sur l'écran LED du VObot 1 le texte : O2</p>	<p>A la fin du parcours l'arbitre devra vérifier la présence du texte O2 sur la matrice LED du VObot 1</p>		<p>10</p>
<p>Afficher sur l'écran LED du VObot 2 le texte : H2</p>	<p>A la fin du parcours l'arbitre devra vérifier la présence du texte H2 sur la matrice LED du VObot 2</p>		<p>10</p>

**Total : 160**