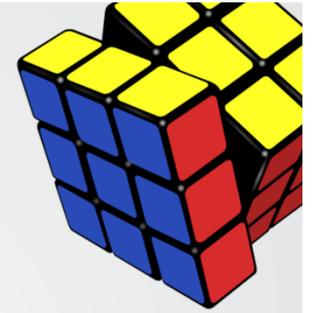


RUBIK'S Solver

...ou comment résoudre de façon totalement automatisée le célèbre
Rubik's Cube ?

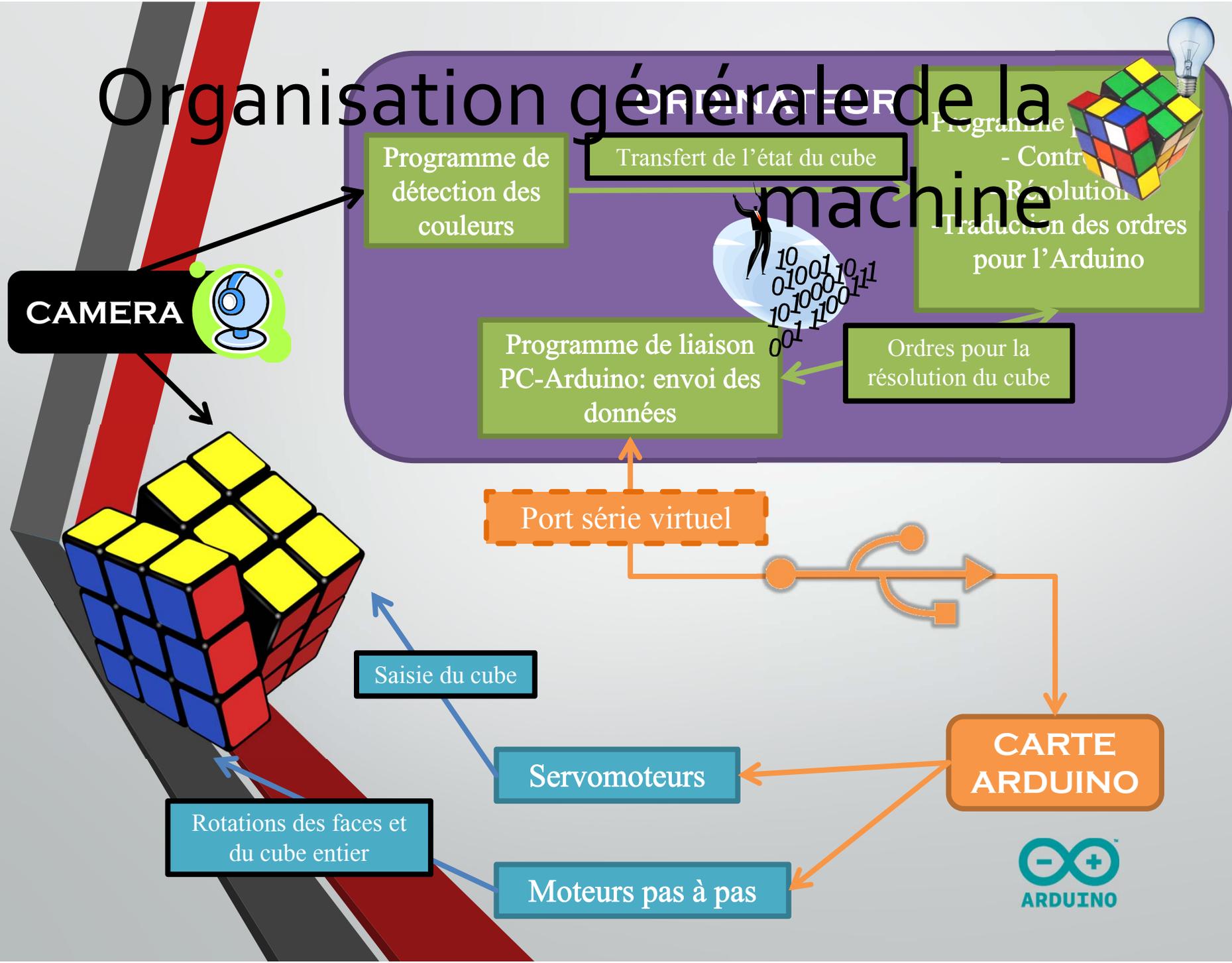


Informations générales



Ernö
RUBIK

Organisation générale de la machine



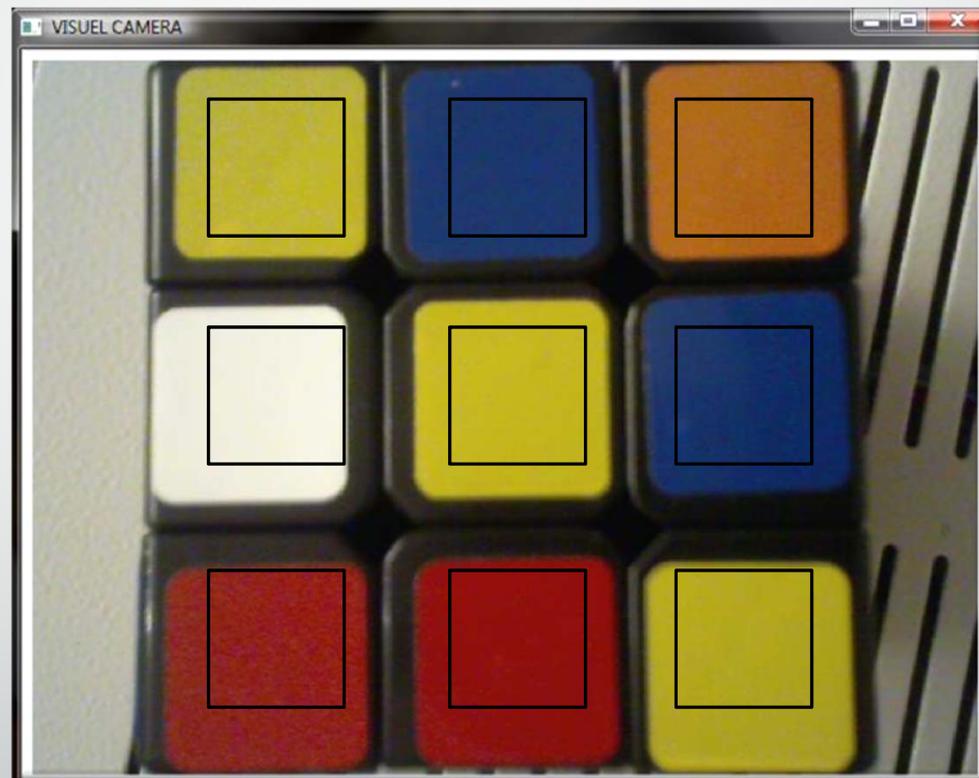
Détection des couleurs



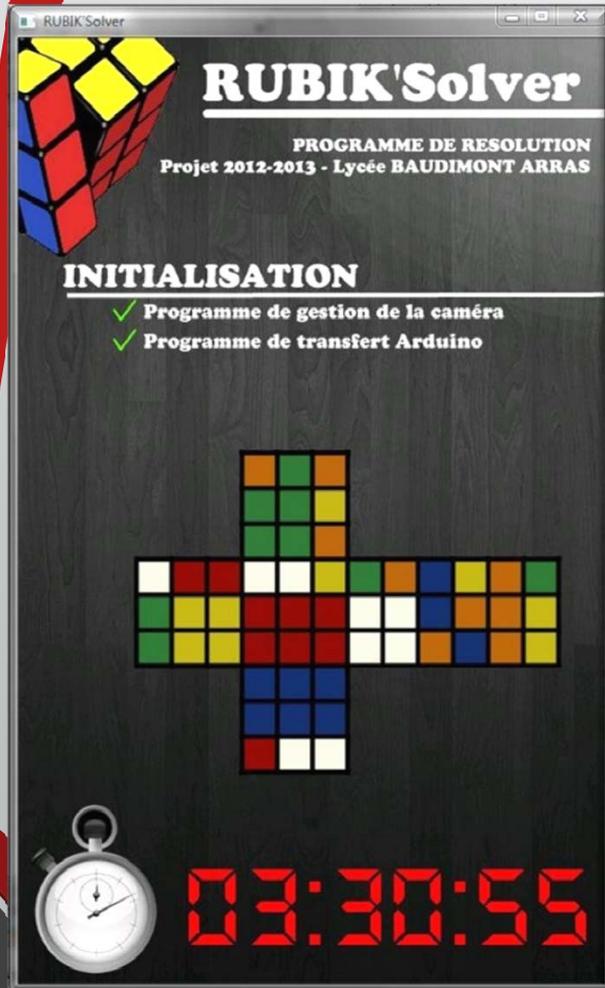
- Visuel par caméra (récupération d'images)

- Récupération de plages de données (composantes de pixels)

- Comparaison par rapport aux plages du centre
- Localisation spatiale des couleurs

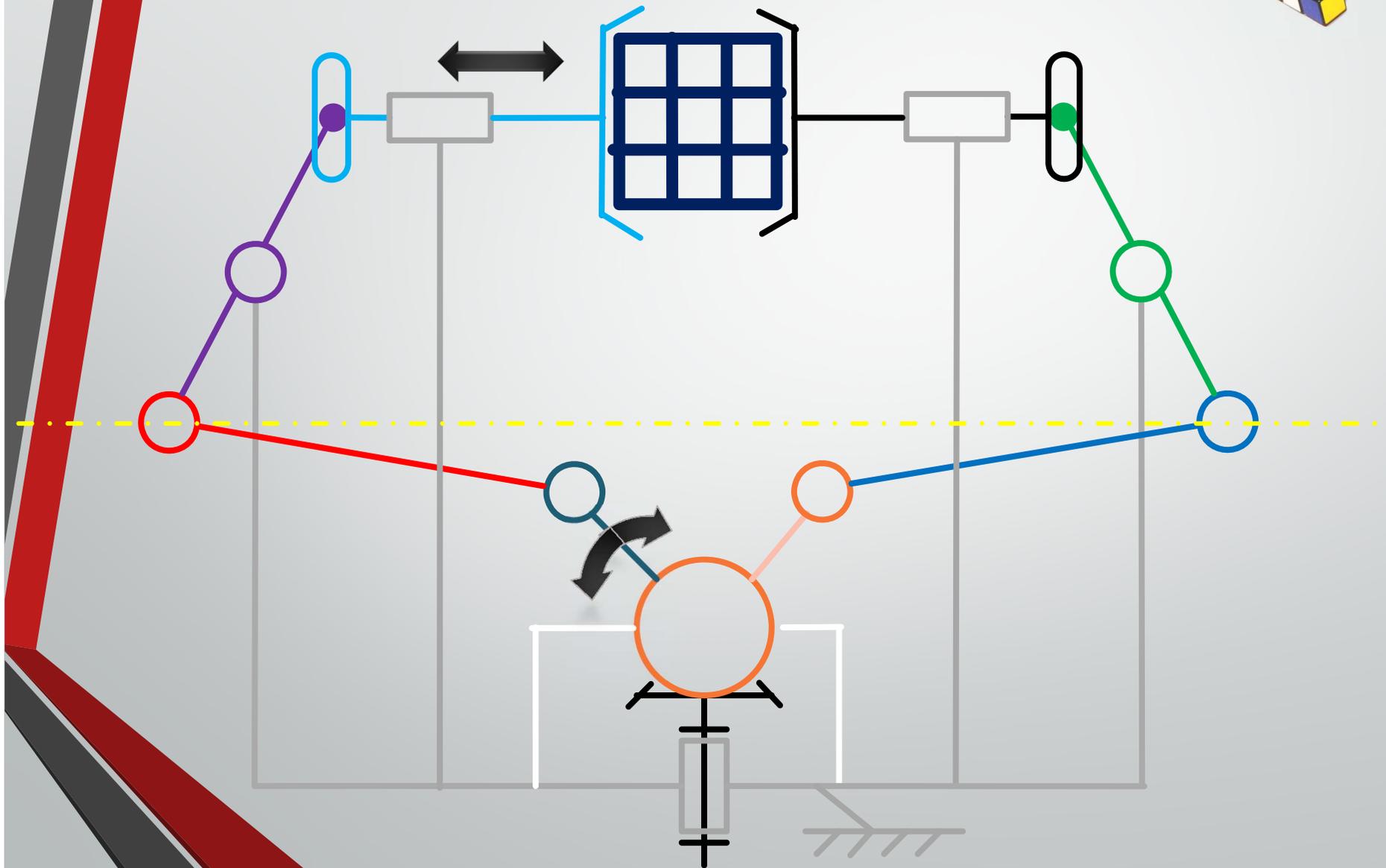
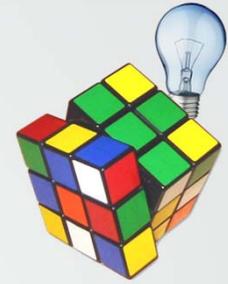


Programme de résolution

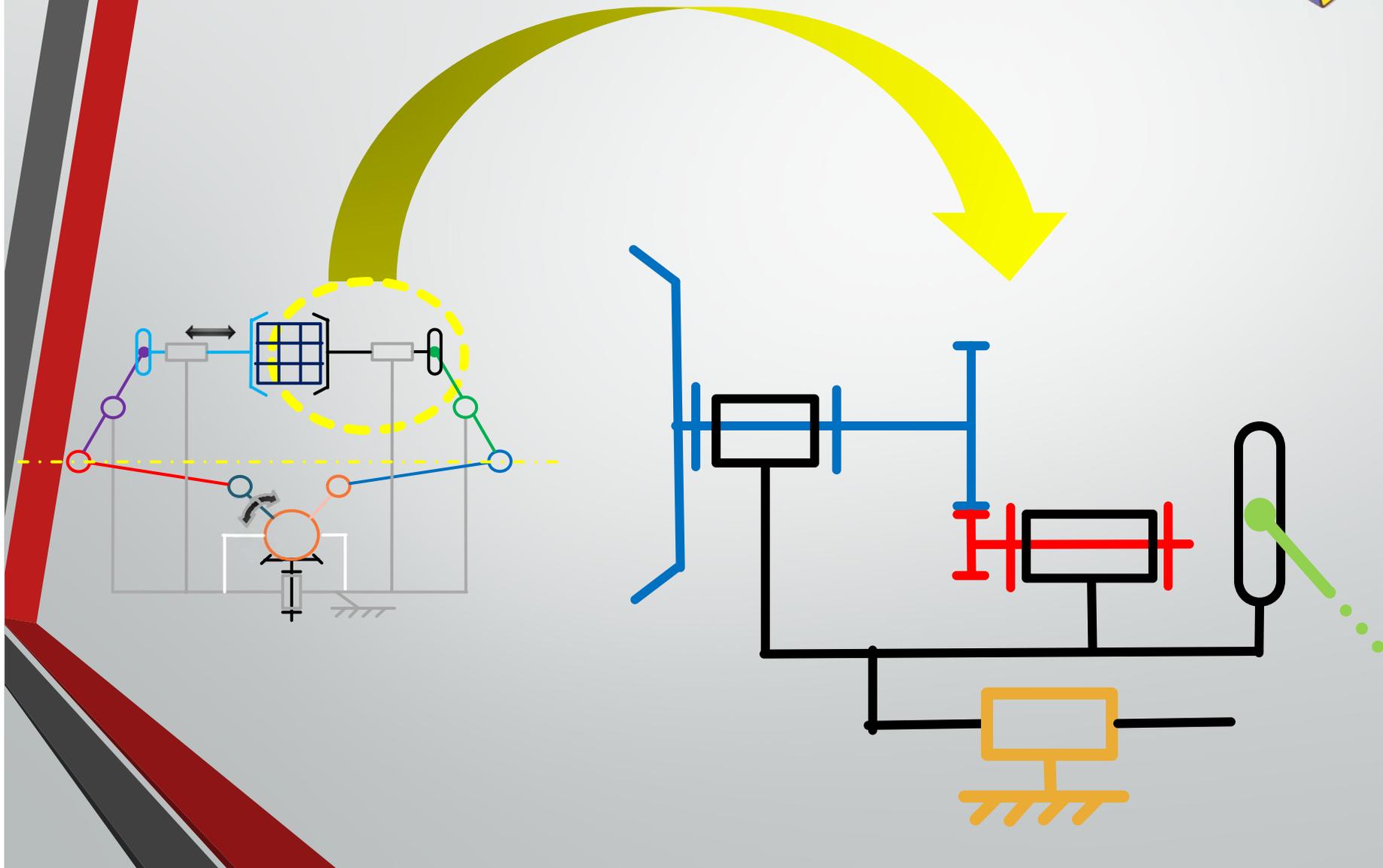


- ✓ Environ 120 mouvements de résolution
- ✓ Listes de mouvements et d'ordres
- ✓ Gère les autres programmes
- ✓ 4000 à 5000 lignes de code
- ✓ 1/2 seconde pour résoudre le cube
- ✓ Fonction de pause, de chronomètre, et d'affichage en temps réel du patron du cube

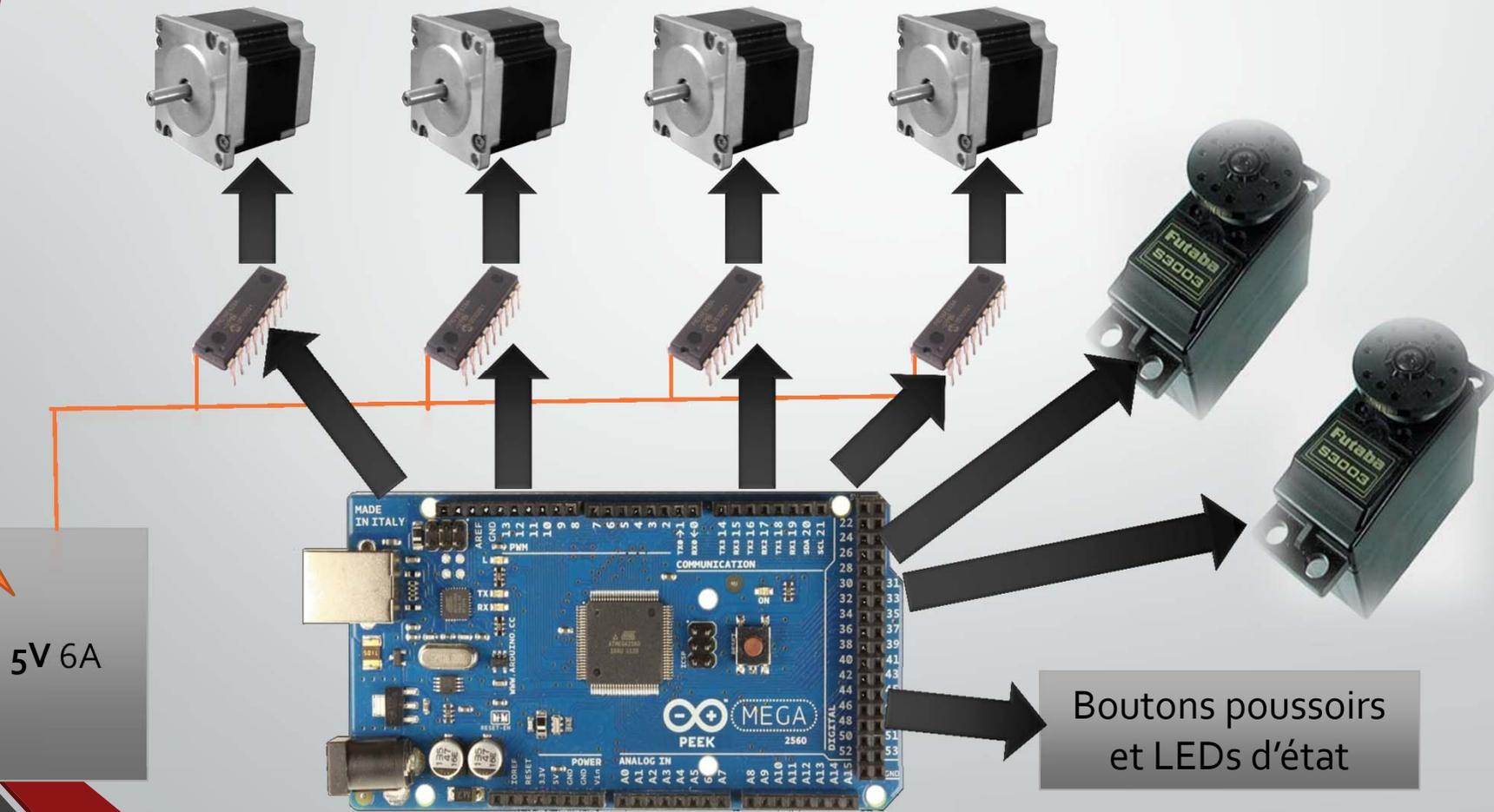
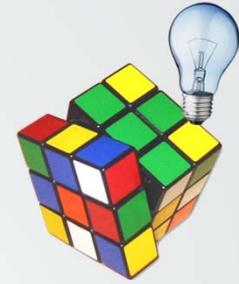
Systeme de prehension de cube



Précis du système de rotation des faces



Electromécanique



Montage



Soudure des éléments
de commande de la machine

Réalisation des liaisons
électriques entre les
cartes

