



Fabriquez une bombe factice !

- [Liste des composants](#)
- [Vidéos du projet](#)

Liste des composants

- 1 x Afficheur - code : [36616](#)
- 1 x Buzzer SV35- code : [05486](#)
- 1 x Shield borniers EX015 - code : [38031](#)
- 1 x Carte compatible Nano 4.0 : [38802](#)
- 1 x Potentiomètre linéaire : [04506](#)
- 1 x Boutons noir - code : [07100](#)
- 1 x Boutons rouge - code : [07116](#)
- 1 x Coupleur - code [49184](#)
- 1 x Led verte - code [03027](#)
- 1 x Led rouge - code [03025](#)

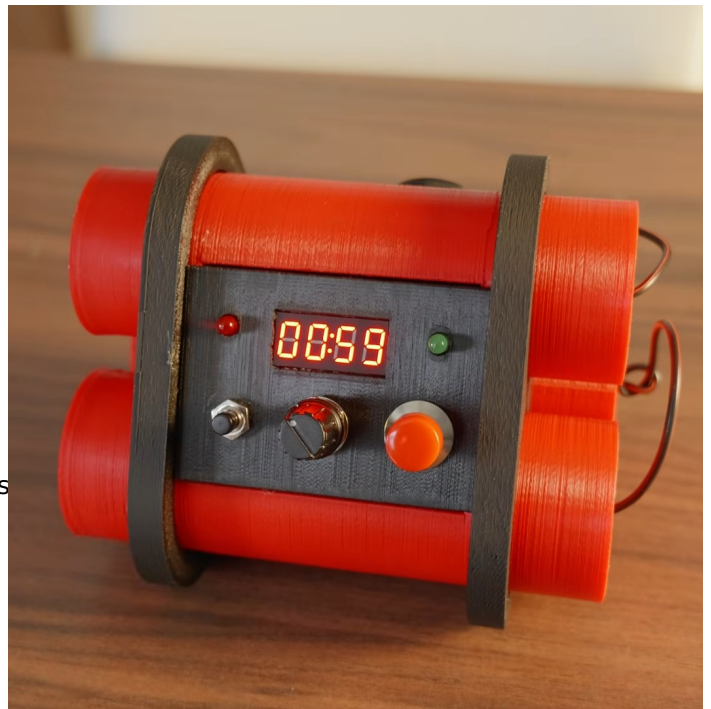
STL du projet : [lien des ressources](#)

1 - Présentation

L'objectif de ce projet est de concevoir une bombe factice équipée d'un minuteur paramétrable. Ce dispositif permet d'enrichir les parties de Paintball / Airsoft en intégrant des scénarios de désamorçage, offrant ainsi une expérience de jeu plus immersive et interactive.

Il s'agit d'un projet à but didactique mettant en œuvre des notions d'électronique, d'alimentation électrique, de modélisation et d'impression 3D.

Nous utilisons une carte Nano V4 comme microcontrôleur pour piloter l'ensemble du système. Cette carte est au format Nano, ce qui permet de réaliser un projet plus compact. Un buzzer sert d'avertisseur sonore et un transistor MOSFET permet de contrôler le buzzer. Pour le contrôle du minuteur nous utilisons un potentiomètre, un afficheur 4 digits et deux boutons-poussoirs. Le tout est alimenté par 2 accu 18650 de 3,7 V.

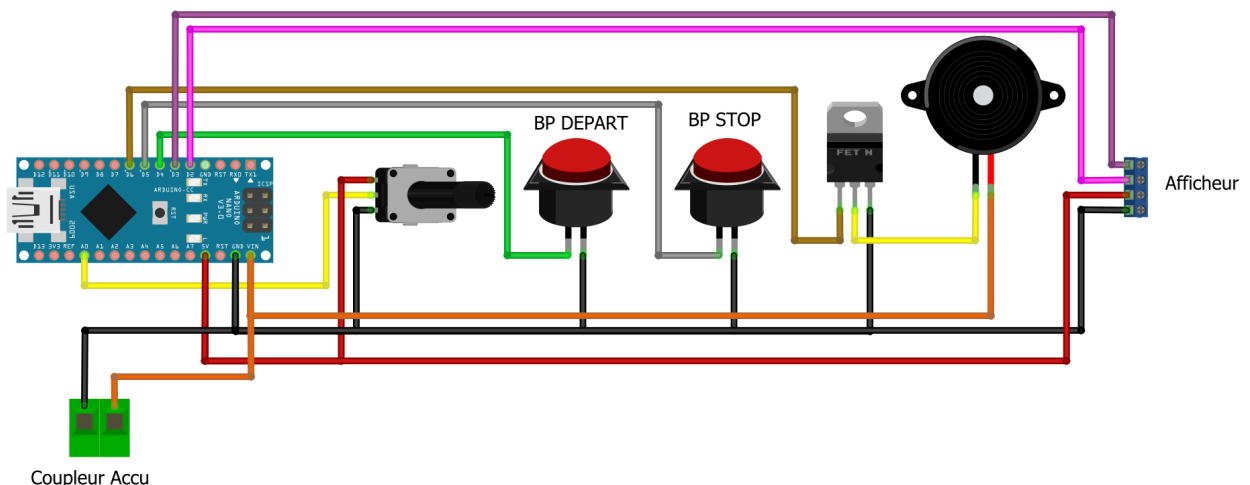


L'afficheur WPI425 se contrôle via 2 broches digitales (CLK et DIO) et se raccorde aux sorties D2 et D3 du microcontrôleur.

Les boutons poussoirs sont également reliés à des sorties digitales, ici D4 pour le bouton de départ et D5 pour le bouton d'arrêt.

Le potentiomètre doit être raccordé à une entrée analogique, ici A0.

Le transistor se relie de la façon suivante : GATE sur la broche D6, DRAIN sur la sortie - du buzzer et SOURCE à GND.



Vidéos du projet

[Voir la vidéo sur YouTube](#)

- [Liste des composants](#)
- [Vidéos du projet](#)