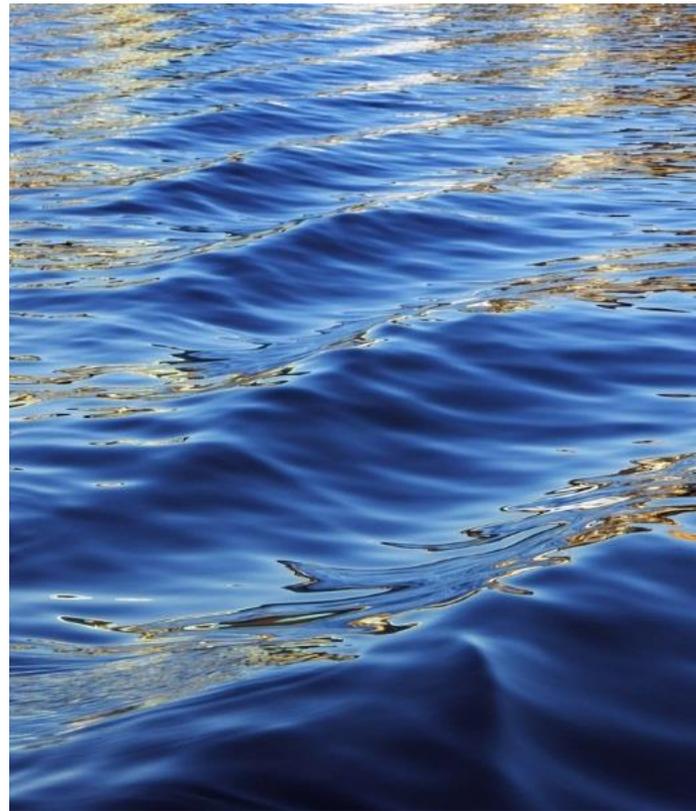


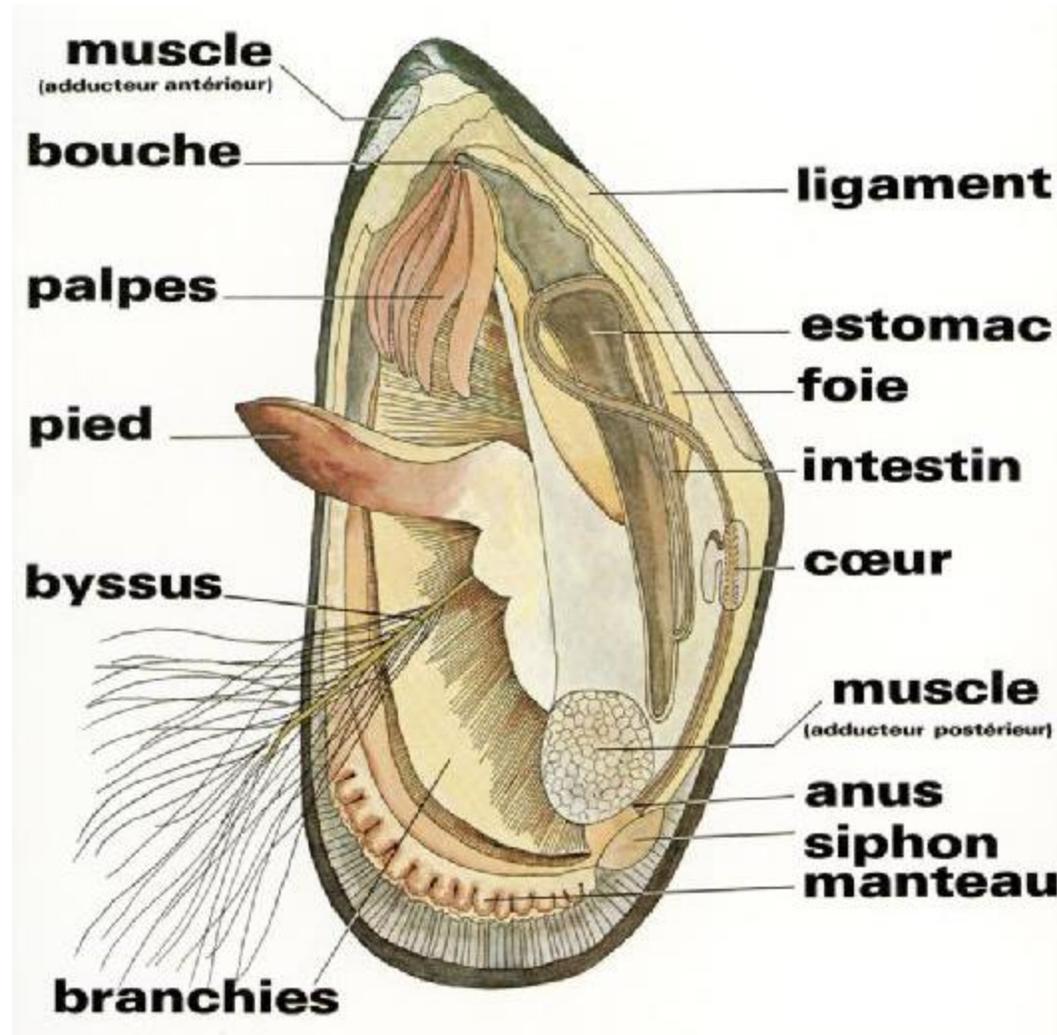


Bioteam

Concours Science Factor 2018-2019

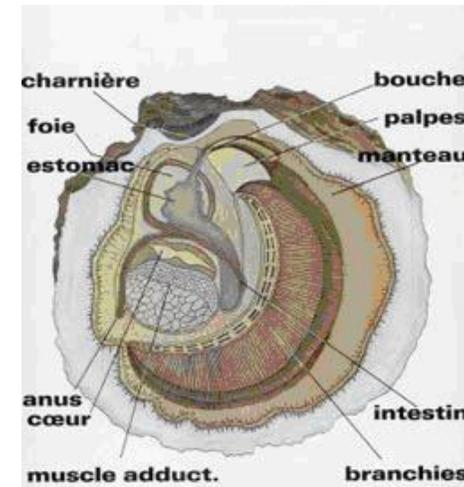
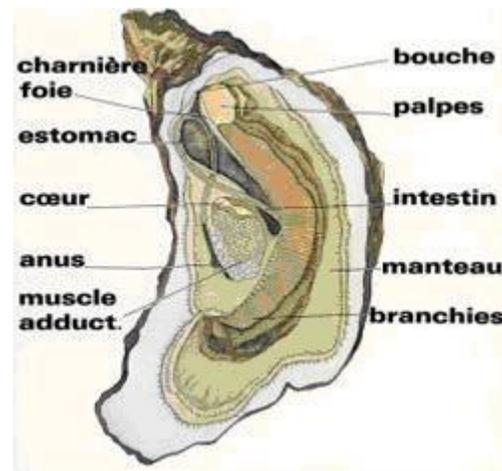


Notre source d'inspiration: la moule

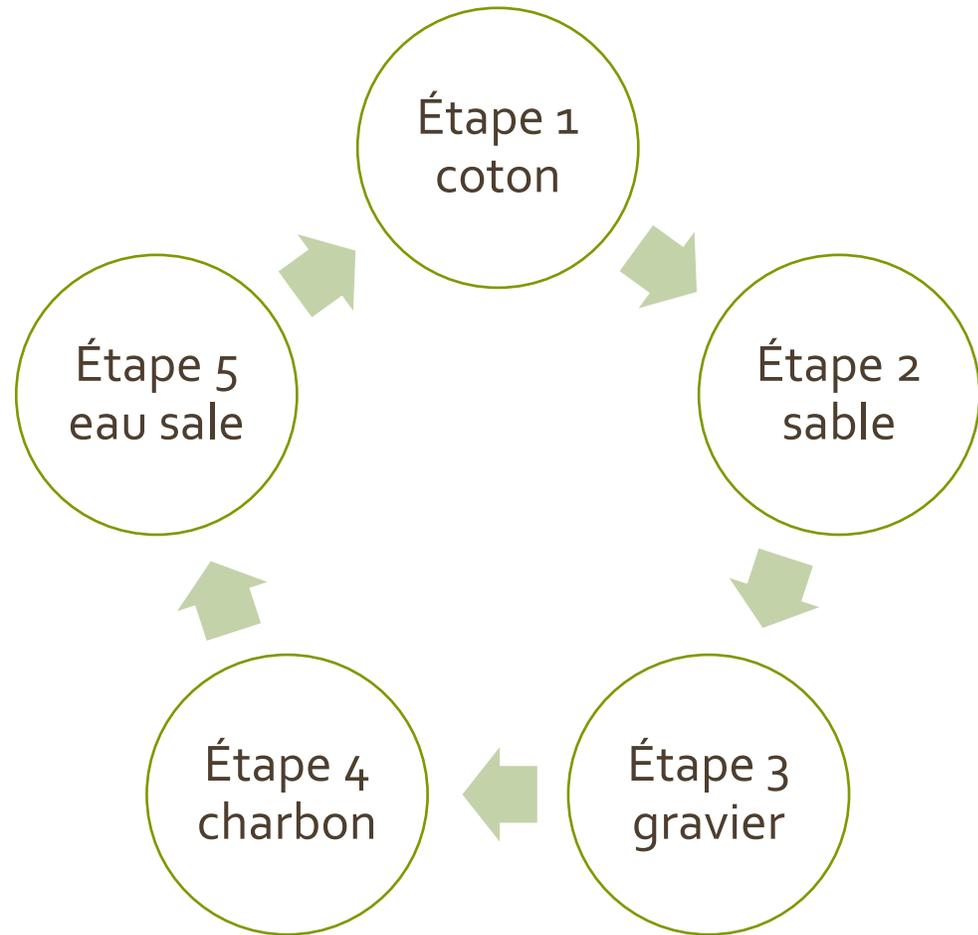


Informations de bases:

- L'huître, comme tous les bivalves, est un coquillage filtreur.
- Son alimentation résulte de deux actions : le pompage et la filtration. L'huître pompe l'eau de mer pour capter les particules nécessaires à son alimentation, et l'oxygène nécessaire à sa respiration. Elle pompe en moyenne 10 à 15 litres d'eau par heure.
- Des organes sensoriels qui se trouvent sur les bords du manteau régulent les entrées et sorties de l'eau qui la nourrit. Les palpes entourent la bouche et dirigent, grâce à leurs cils, la nourriture vers elle. L'huître s'abrite sous un tissu conjonctif qui s'appelle le manteau.



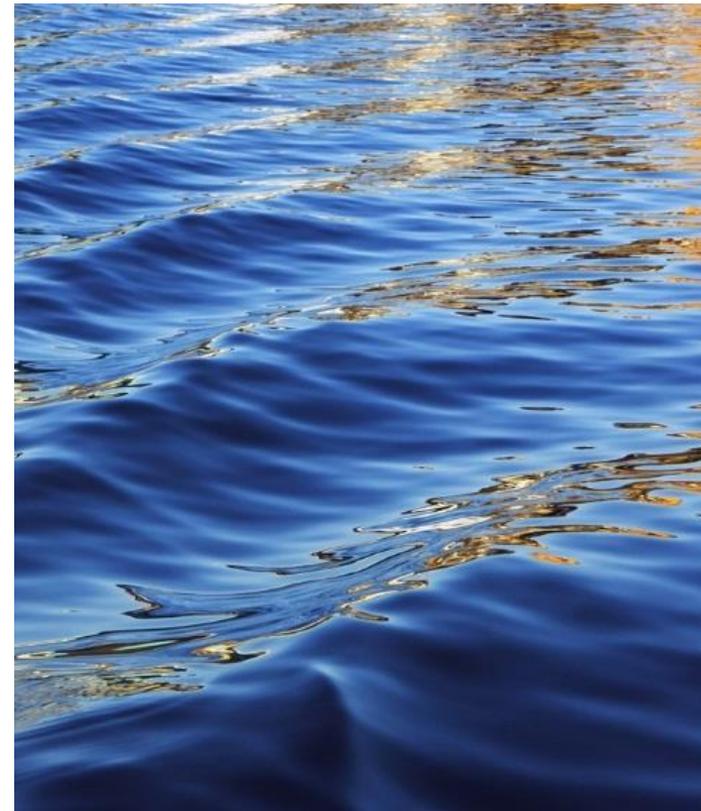
Matériaux utilisés pour notre expérience





Notre expérience

Mise en pratique



Ajouter un titre de diapositive - 2

Nous avons réalisé le filtre



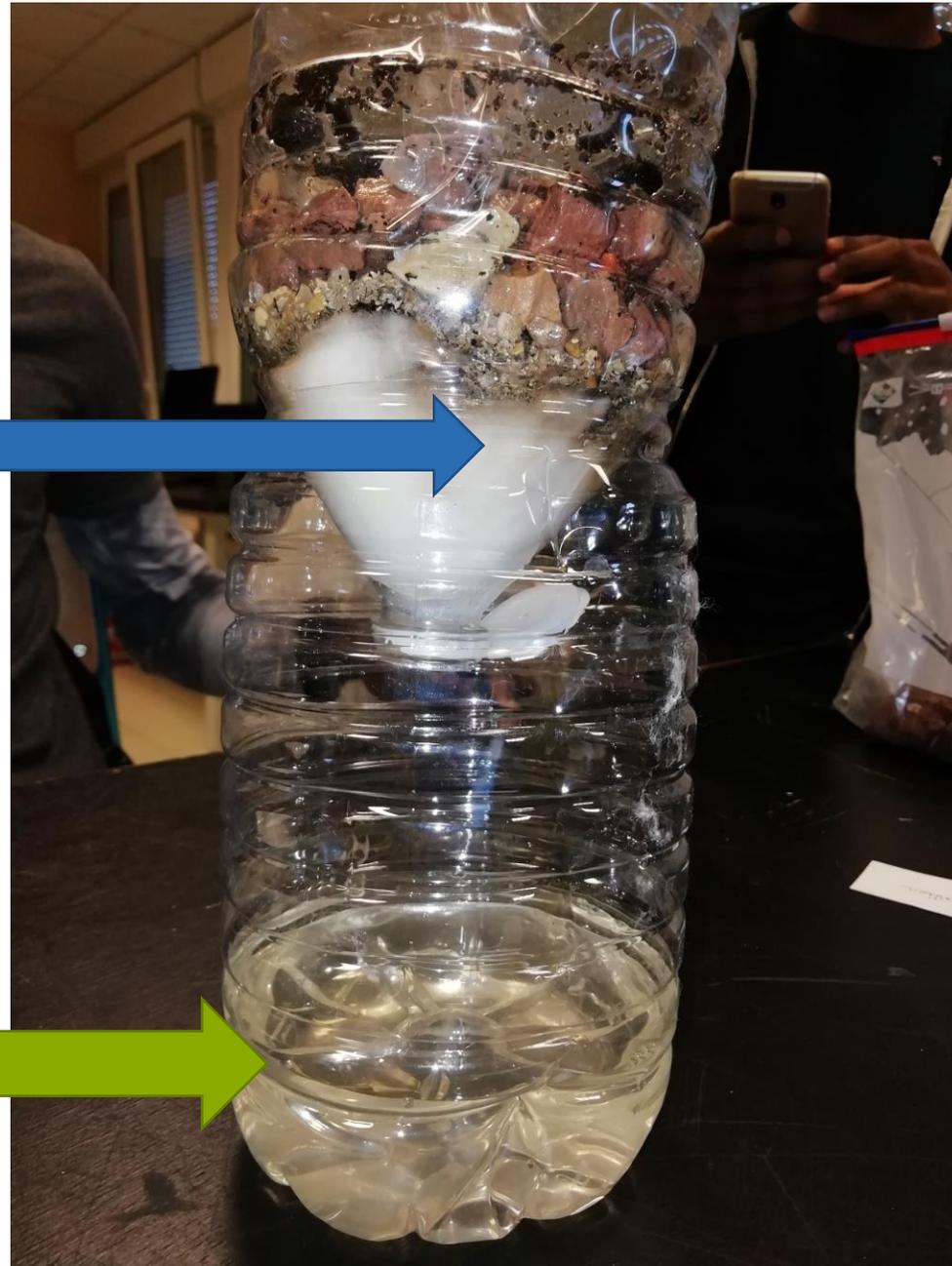
Nous avons volontairement sali l'eau avec de la terre pour vérifier le résultat plus facilement.



Résultat:

Filtre

L'eau ressort du filtre beaucoup plus propre



Notre expérience a été concluante, nous passons à l'étape suivante

- Réalisation du prototype:
 - Plan pour les coques avec une imprimante 3D
 - Plan pour le bacs afin de pouvoir changer les filtres si nécessaire
 - Taille pour pouvoir mettre les pompes
 - Alimentation en énergie par des turbines sur l'extérieur afin de pour utiliser les courants marins
- Matériel nécessaire:
 - Imprimante 3D
 - Sable
 - Gravier
 - Coton
 - Pompe à eau
 - Moteur résistant à l'eau
 - Aquarium

