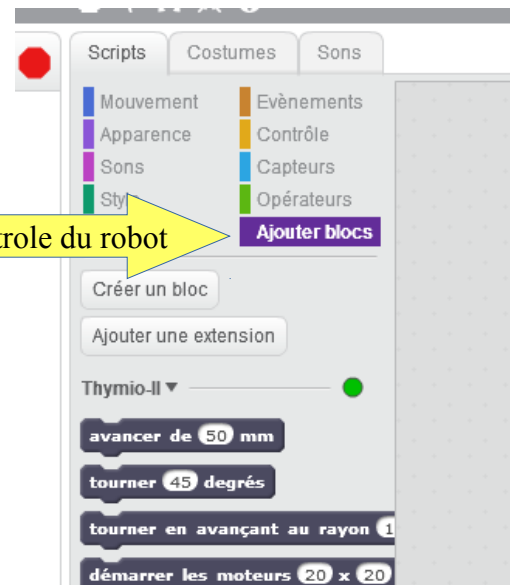




Blocs de controle du robot



- 1) Brancher le robot Thymio
- 2) Ouvrir le logiciel Scratch2-Thymio en faisant une recherche dans le menu "démarrer" de windows

Mission 4

Ecrire un programme qui doit

- démarrer en appuyant sur le drapeau
- faire l'action : "si on touche l'avant du robot alors les lumières du dessus s'allument".
- et l'action "si on touche l'arrière du robot alors les lumières s'éteignent".
- les deux actions précédentes peuvent être faites autant de fois qu'on veut.



Appeler un professeur pour vérifier le programme

Mission 5

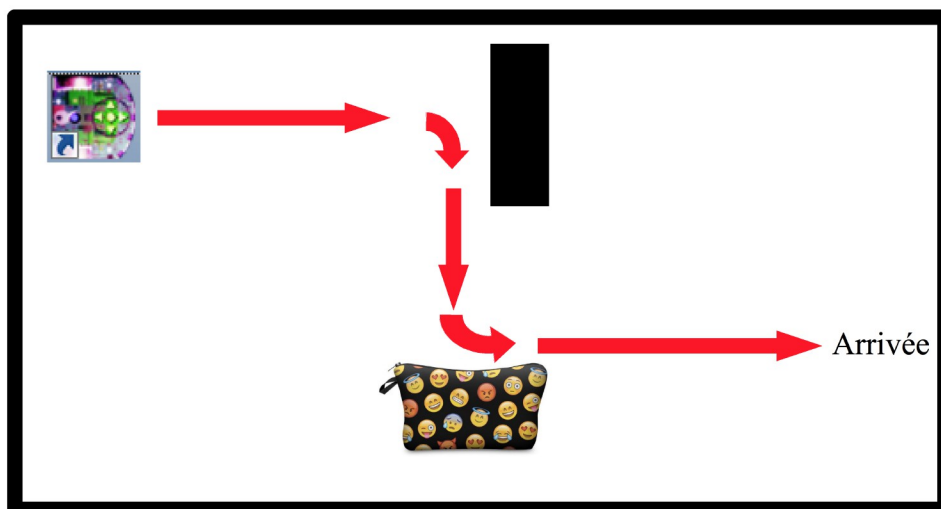
Ecrire un programme qui démarre dès que le drapeau est pressé et qui fait que le robot avance en continu et ne s'arrête que s'il détecte un objet devant lui.



Appeler un professeur pour vérifier le programme

Mission 6

Ecrire un programme qui démarre dès que la touche "espace" est pressée et qui doit faire le parcours suivant (tourner à droite quand la bande noire est détectée et tourner à gauche à la trousse) :



Appeler un professeur pour vérifier le programme

Départ



Arrivée