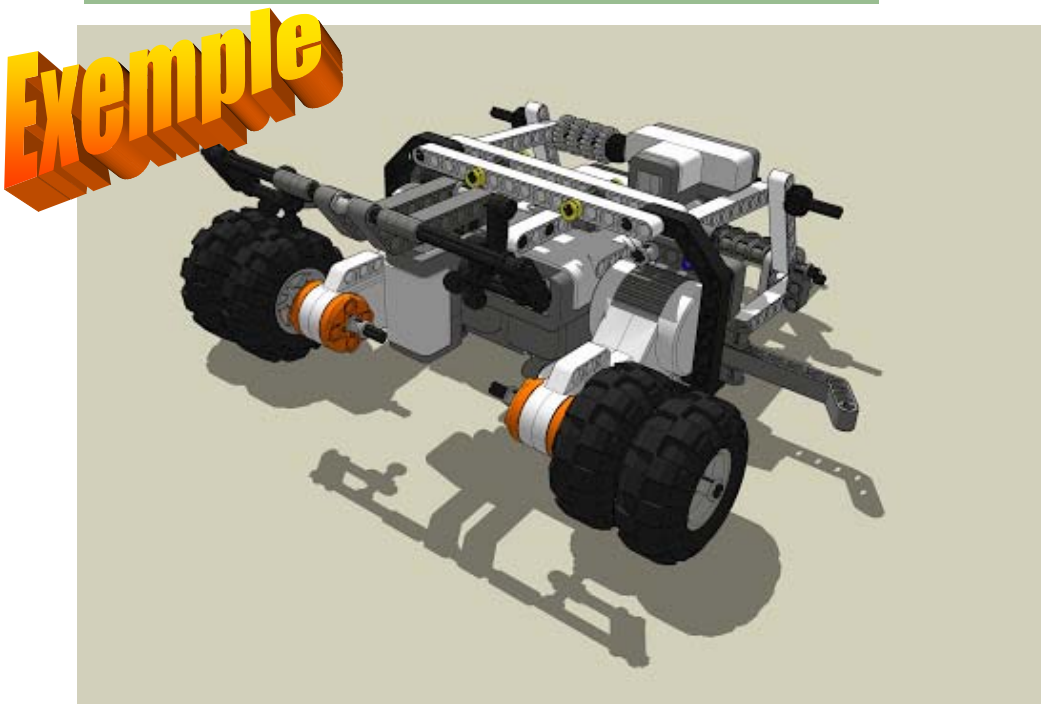
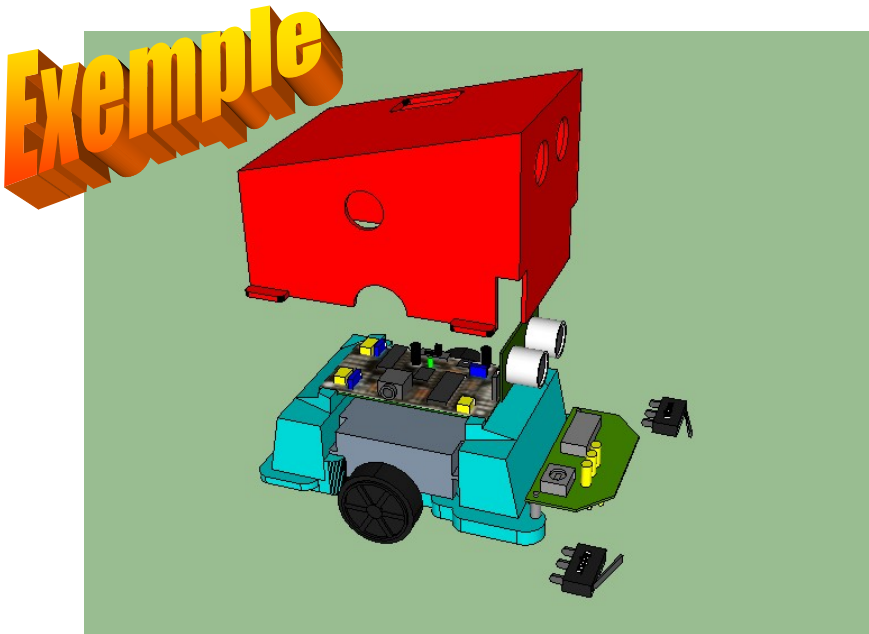


DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ	LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIÉTÉ	LA MODÉLISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTÈMES TECHNIQUES	ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE ET DE LA PROGRAMMATION
<b>3 ème</b>	Comment créer un robot ?		<b>Séquence 3-3 Séance 2</b>
Je vais apprendre ce qu'est : DAO	Je sera capable de : Imaginer des solutions pour produire des objets et des éléments de programmes informatiques en réponse au besoin. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Design.</li> <li>• Innovation et créativité.</li> </ul>		
Socle Commun : Traduire, à l'aide d'outils de représentation numérique, des choix de solutions sous forme de croquis, de dessins ou de schémas.			

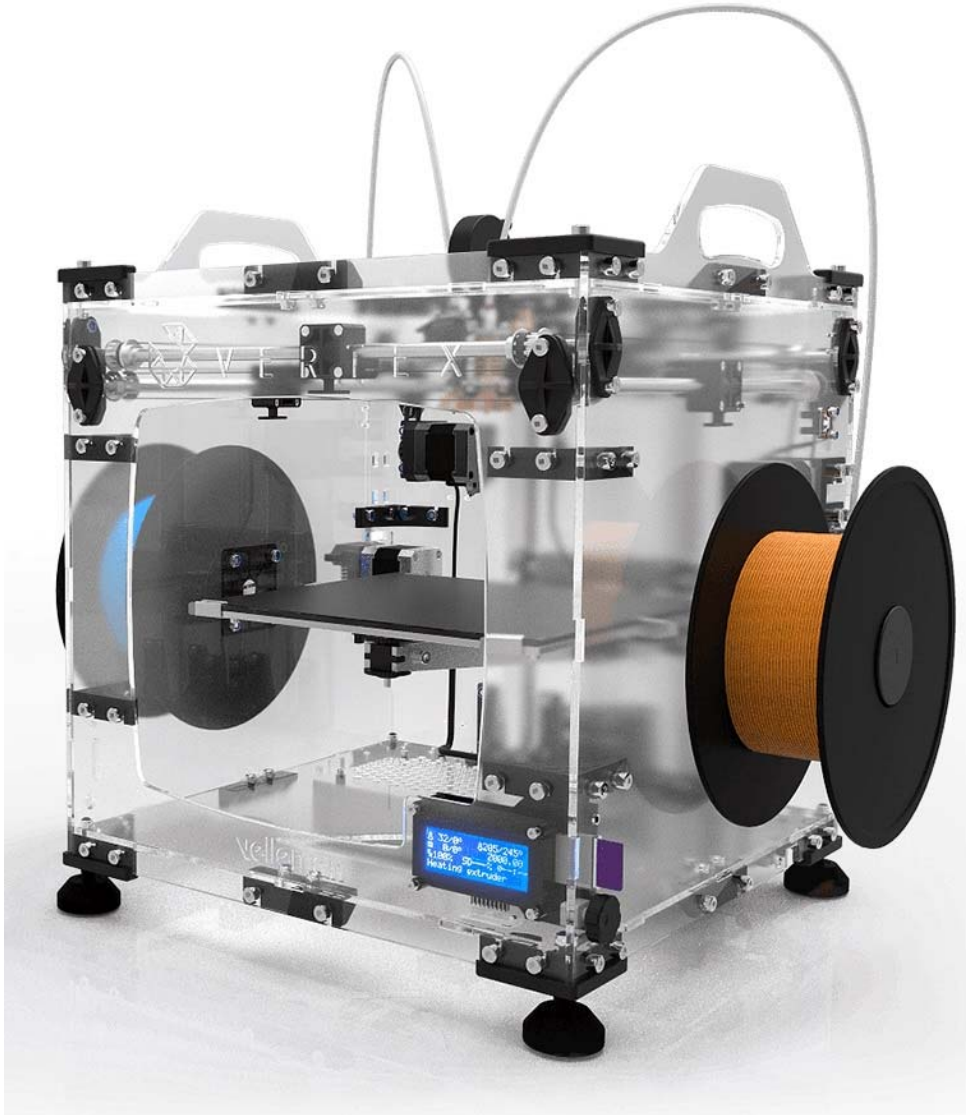
### Choix des solutions

Dessiner un capot partiel pour les roues avant et un pare choc qui sera relié au bouton Sensor du Robot



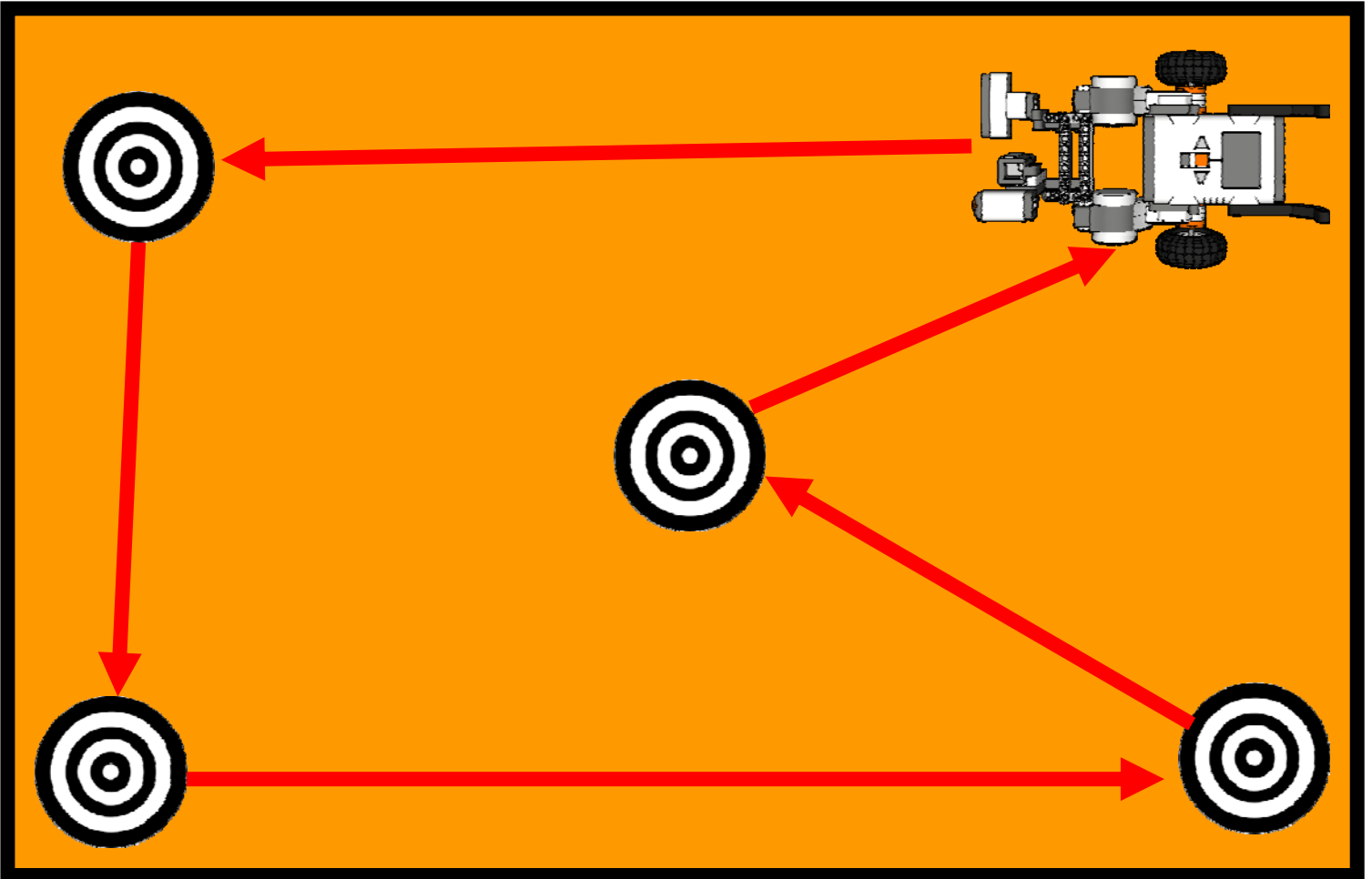
## Choix des solutions

Expliquer le principe de fonctionnement d'une imprimante 3D



## Programmation

Réaliser l'organigramme puis la programmation pour permettre au robot de se déplacer suivant le parcours donné par les cibles.



Installer une variable « compteur » pour que le cycle se réalise 3 fois

