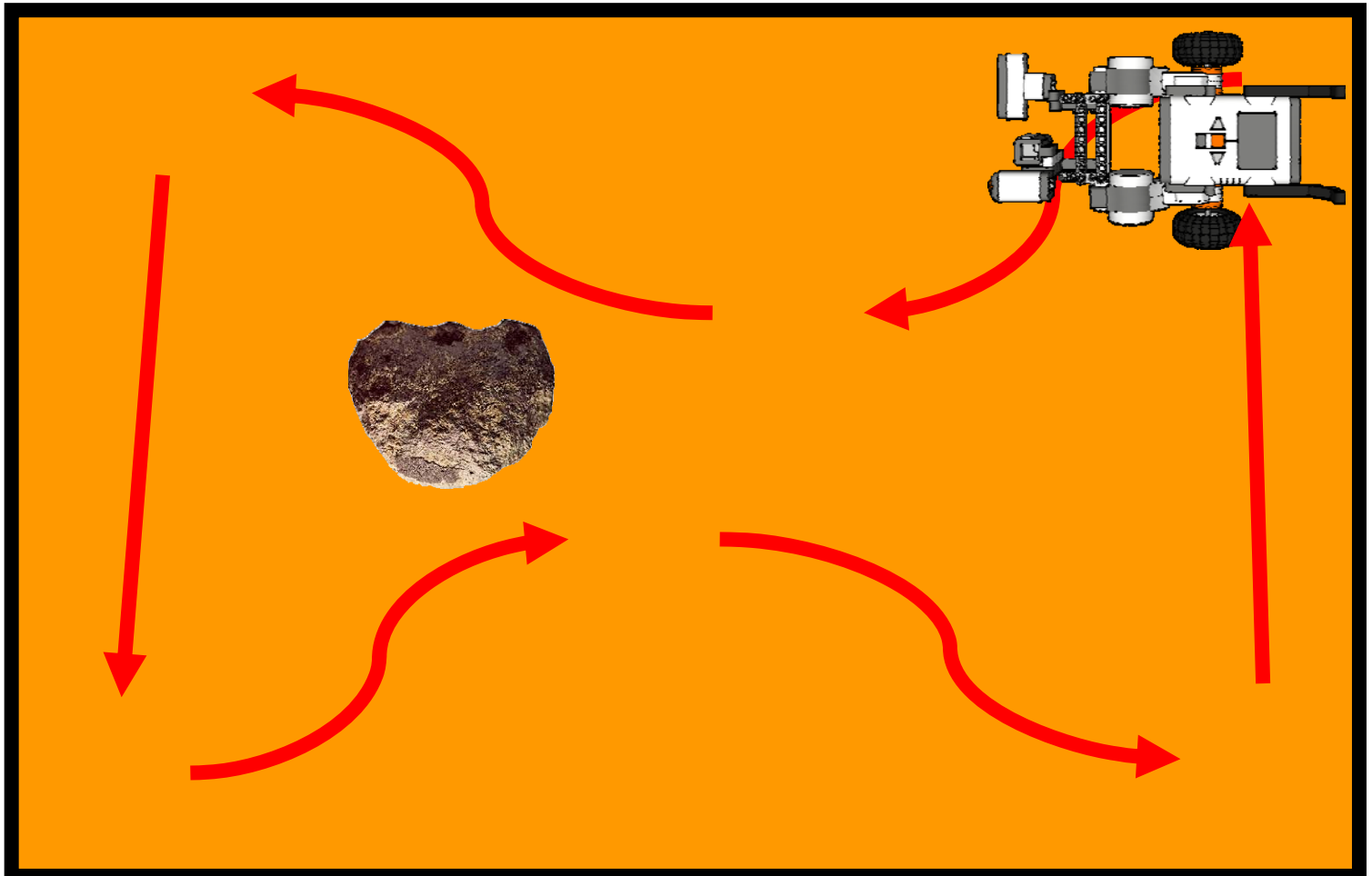


DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ	LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIÉTÉ	LA MODÉLISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTÈMES TECHNIQUES	ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE ET DE LA PROGRAMMATION
3^{ème}	Comment créer un robot ?		Séquence 3-3 Séance 4
Je vais apprendre ce qu'est : Programmation	<p>Je sera capable de : Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notions d'algorithme et de programme. • Notion de variable informatique. • Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles. • Systèmes embarqués. • Forme et transmission du signal. • Capteur, actionneur, interface. <p>Socle Commun : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.</p>		

Programmation

Réaliser l'organigramme puis la programmation pour permettre au robot de se déplacer et trouver un objet placé de façon aléatoire dans la zone d'exploration. Attention à empêcher au robot de quitter la zone d'exploration.



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
3^{ème}	Comment créer un robot ?		Séquence 3-3 Séance 1
Je vais apprendre ce qu'est :	Je sera capable de :		
	Socle Commun		

Choix des solutions

Dessiner un pare choc qui pourrais être monté sur le capteur de contact.

