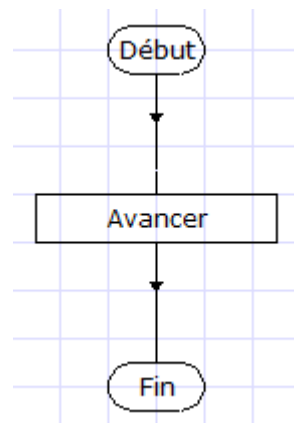


Compétence	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.		
Critère de réussite	3-4	Observable	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir un programme pour un système complexe (minimum 2 capteurs, 2 actionneurs) - Appliquer ses notions de programmation en situation concrète.


Exercice 1 : Avancer d'une case

1/ Reproduisez le logigramme suivant :



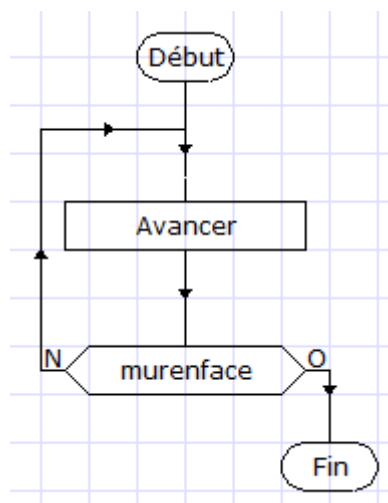
2/ Cliquez sur « vérifier l'organigramme » .

3/ Ouvrez le menu « « Lancer l'exécution » Exécution » puis sélectionnez « Initialisation »

4/ Cliquez sur 

Exercice 2 : Avancer jusqu'à un mur

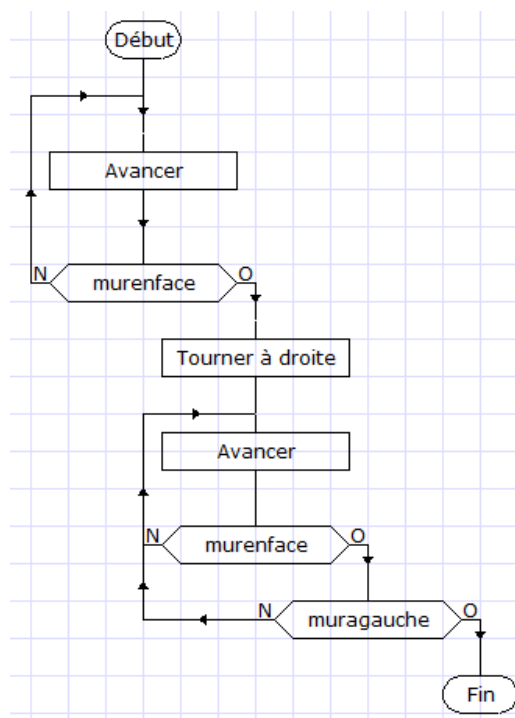
1/ Reproduisez le logigramme suivant :



2/ Exécutez le programme

Exercice 3 : positionner le robot dans un angle

1/ Reproduisez le logigramme suivant :

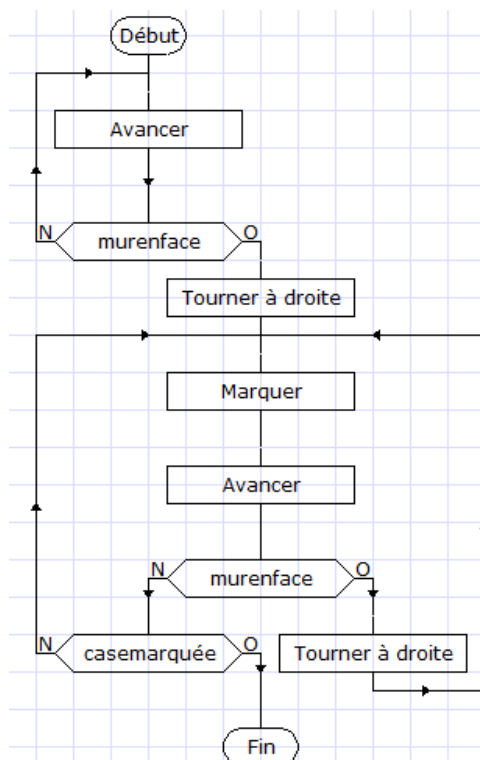


2/ Exécutez le programme

Exercice 4 : marquer chacune des cases du bord de l'air de jeu.

1/ Cliquez sur « configuration » puis sur « niveau » et sélectionnez le niveau 6

2/ Créer l'organigramme suivant :



3/ Exécutez le programme

