

|   |   |                  |
|---|---|------------------|
| Nom : ..... Prénom : ..... Classe : 3.....  |   |                  |
| <b>Séquence 6</b>   | <b>Thème de la séquence : L'exploration d'un espace inconnu</b> | <b>Séance 10</b> |
| <b>Compétences développées :</b><br>- Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades,<br>- Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple,<br>- Piloter un système connecté localement ou à distance. |   |                  |

Olivier Pinot, Seq6A10\_programmation\_drone.doc

### Situation déclenchante

|  |   |
|--|---|
|  | Observez le programme ci-contre.<br>Quel comportement du drone est attendu ?<br><b>Hypothèses des élèves :</b><br>.....<br>.....<br>.....<br>.....<br>..... |
|--|---|

### Problématique

Comment programmer l'interface de commande permettant de piloter le drone ?

### Travail à faire

1. Lancez l'application MakeBlock.
2. Cliquez sur « Créer ».
3. Cliquez sur + pour ouvrir un nouveau projet et choisissez le mode aérien.
4. Cliquez sur « Plus tard ».



5. Vous êtes à présent dans l'interface de programmation.

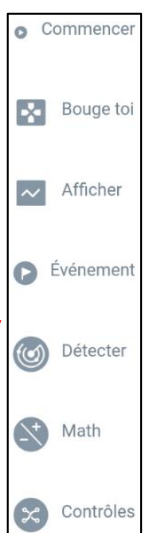


a. Placez un composant « Puissance » et cliquez dessus afin d'afficher le menu.

b. Cliquez sur « code » pour programmer le composant.

c. Reproduisez le programme de la situation déclenchante à l'aide des actions appropriées.

d. Appelez le professeur pour tester votre programme sur le drone à l'aide de la commande « Jouer ».



6. Votre hypothèse est-elle vérifiée ?

.....

.....

