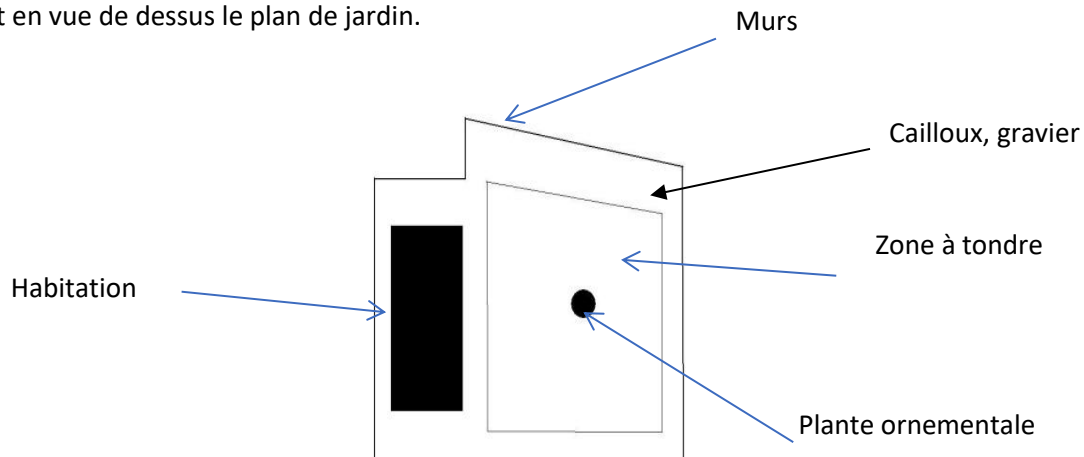


Nom : Prénom : Classe :		
Séquence 8	Thème de la séquence : La tonte automatique d'une pelouse	Séance 2
Compétences développées : - Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple - Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.		

Olivier Pinot, Seq8A2_ etapes_projet.doc

Situation déclenchante

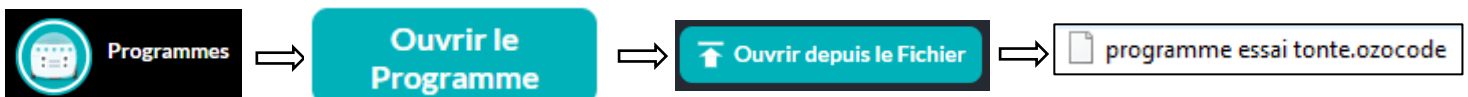
Soit en vue de dessus le plan de jardin.



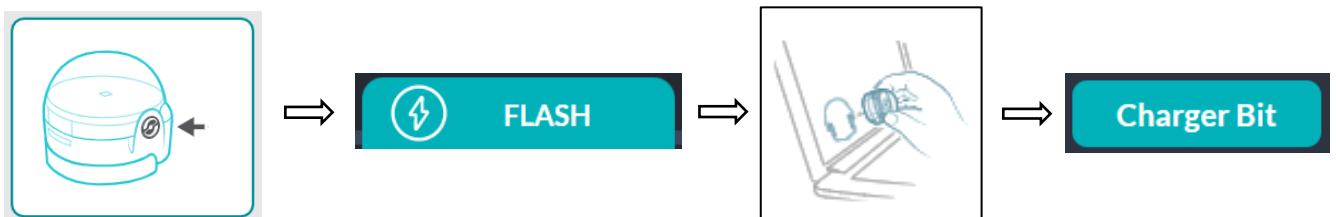
1. Se connecter au site : <https://ozoblockly.com/> puis cliquer sur la commande

Get Started

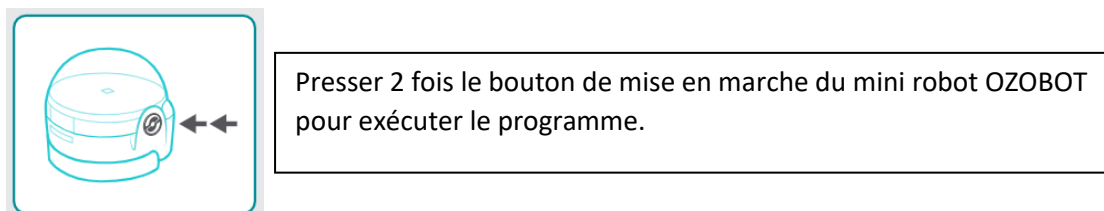
2. Ouvrir le programme « programme essai tonte.ozocode » disponible dans le dossier « Technologie » de votre classe.



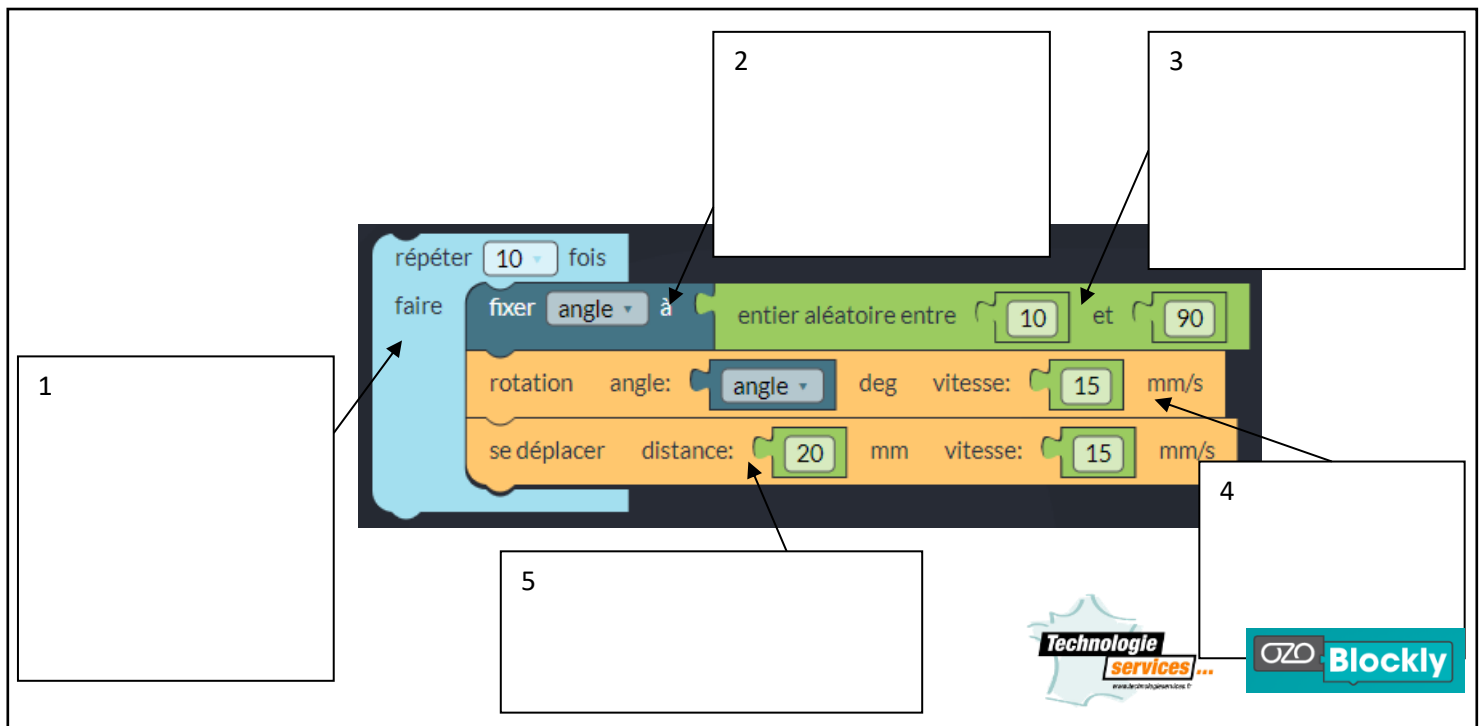
3. Télécharger le programme dans le mini robot OZOBOT.



4. Tester le programme sur le plan de jardin en document joint.



5. Quel scénario a voulu écrire le programmeur ? Recopier dans les cases ci-après les instructions du scénario : Répéter 10 fois, faire avancer le robot de 20 mm à une vitesse de 15 mm/s, attribuer une valeur à la variable « angle », faire tourner Ozobot de la valeur attribuée à la variable et à une vitesse de 15 mm/s, Prendre une valeur aléatoire entre deux limites spécifiées.



6. Que permettent de faire les instructions 2 et 3 ?

.....

.....

.....

7. Quel est l'inconvénient de ce programme ?

.....

.....

.....

8. Dans le film projeté lors de la séance 1, expliquer la solution technique qui a été retenue pour empêcher le robot tondeuse de sortir du jardin qu'il doit tondre.

.....

.....

.....

Problématique

Que devez-vous modifier sur le plan pour empêcher le mini robot OZOBOT de sortir de la zone de tonte ?

Hypothèses de la classe :

.....

.....

Travail à faire

Modifier le programme afin de prendre en compte les modifications de votre plan.

Choisir un niveau de programmation permet de faire apparaître / disparaître des menus de commandes (niveau 1 : outils de base, niveau 5 : tous les outils).

- Movement
- Line Navigation
- Light Effects
- Sounds
- Sensors
- Button
- Timing
- Terminate
- Logic
- Loops
- Math

