

- 3 On complète le programme d'affichage par l'instruction

led matrix PortC clear screen

Après l'avoir testé, que fait cette instruction ?



- 4 On veut que l'écran affiche vos initiales pendant 2 secondes.

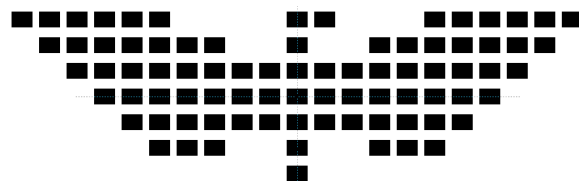
À l'aide de l'instruction :

led matrix PortC x: 0 y: 0 show string Hi

Après l'avoir testé, Complétez le programme de droite.



- 6 On veut que l'écran à DEL affiche le dessin bitmap de droite



Après avoir trouvé le programme, indiquez quelle instruction complète le programme de droite.



- 7 Combien de **pixels** comporte l'écran à DEL du robot weeebot ?:

Traduction à compléter

Screen écran To show

To Clear

string

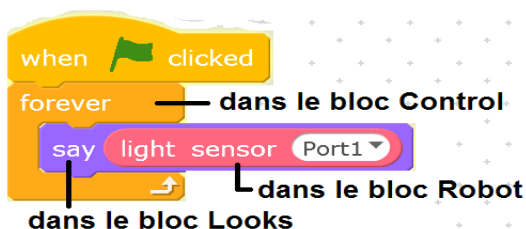
To wait

Number

F) Découverte et utilisation du capteur d'intensité lumineuse

- 1 Créer le programme de droite dans la fenêtre d'instruction.
Puis lancer le programme en cliquant sur le drapeau vert au dessus de la scène

Qu'observez vous sur l'écran de l'ordinateur ? :



- b Posez les 2 mains sur la vitre sur le toit du robot jusqu'à la couvrir entièrement, que se passe-t-il sur l'écran ?:

c **Qu'indique la donnée** **light sensor** Port1 ?

d **Où est implanté ce capteur de lumière ?**

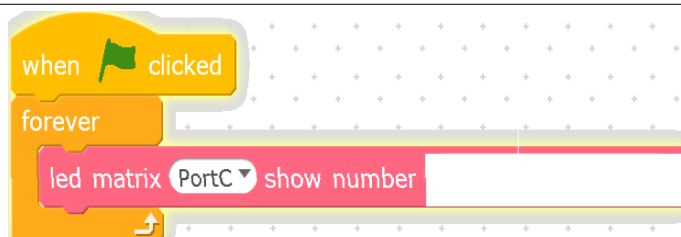
exercice

2 On voudrait que la donnée

light sensor Port1

S'affiche sur l'écran du robot (led matrix)

Compléter la dernière instruction du programme de droite.



G) Découverte et utilisation du capteur d'intensité sonore (sound sensor)

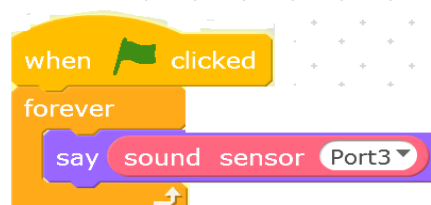
La donnée **sound sensor** Port3 Est présente parmi les instructions du bloc robot

Votre travail est de déterminer quel est le rôle de cette donnée et de localiser son implantation dans le robot.

1 a Voici à droite le programme qui vous permet de comprendre son rôle.

Quelles actions allez vous faire pour tester son action ? (que signifie « sound »

1 b en anglais ?)



2 Vos conclusions

c **Qu'indique la donnée** **sound sensor** Port3 ?

d **Où est implanté ce capteur ?**

Traduction à compléter

Light		Sensor	Capteur
Sound		Forever	
To Say			

3) Un exercice de d'application

Préliminaires : Vous allez utiliser 2 instructions très utiles du bloc d'instructions « Control »

La boucle. »infinie «

La suite des instructions contenue dans ce blocs est répétée indéfiniment. (vous l'avez utilisé dans les exemples de la page précédente)

La condition

Si la condition indiquée dans le  est vrai alors les instructions 1 sont exécutées.

Sinon ce sont les instructions 2 qui sont exécutées.

