

4ème	Roomba Tout un programme !!	Roomba 10
	<u>Séquence N°3</u> : La partie commande d'un automate	

Consigne : Suis les étapes de programmation (ci-dessous) afin de réussir à rendre autonome en déplacement le petit robot.

Crée le cartouche ci-dessus, lorsque le professeur a validé ton programme :

- Enregistre le, dans ton espace personnel en créant un dossier Roomba.
- Recopie, sur ton document Roomba 10 la consigne.
- Recopie, sur ton document Roomba 10 le programme que ton professeur a validé.

Ton document Roomba 10 sera consultable lors de l'évaluation, prends donc soin de prendre toutes les notes que tu souhaites

le logiciel est ROBOTPROG

Etape 1- Faire avancer le robot de 4 cases

Etape 2 – Faire avancer le robot de 2 cases qu'il pivote sur sa droite et avance de 2 cases

Etape 3 – Modifier le terrain, le rendre sans obstacle.

(Pour cette étape, explique comment tu procèdes pour modifier le terrain)

Etape 4 – Sur le terrain modifié, effectuer le programme 2 et modifie le afin le robot répète sans interruption ce programme
Le robot devra tourner en rond (en forme de carré) indéfiniment.

Etape 5 – Le robot devra avancer jusqu'à ce qu'il détecte un mur,

Etape 6 – Le robot devra avancer jusqu'à ce qu'il détecte un mur et changer de direction et avancer de 2 cases

Etape 7 – Le robot devra avancer jusqu'à ce qu'il détecte un mur et changer de direction modifier le afin qu'il répète sans interruption ce programme

Etape 8 – Le robot doit se déplacer sur tout le terrain en évitant les obstacles.

Etape 9 – En utilisant le programme de l'étape 8, marquer les cases que le robot emprunte