

	ROBOT NETTOYEUR	Page 1 sur 1
	Programmation. Etape 1	Date :
		Note : .. / 20

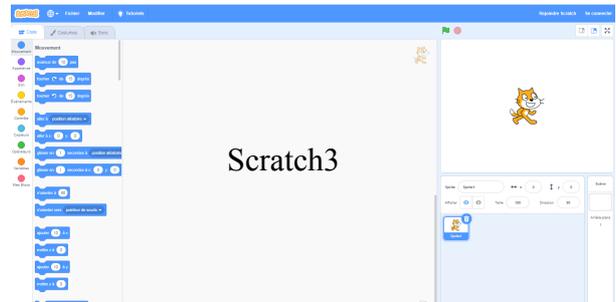
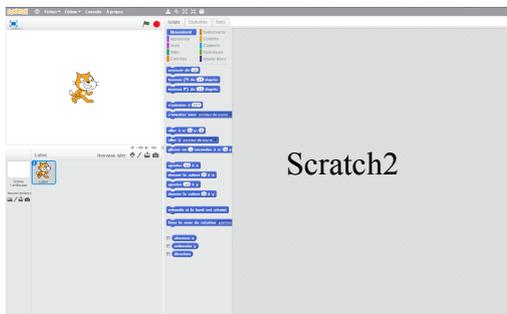
L'idéal aurait été de programmer le robot qui vous avez conçu.
 En attendant de nous retrouver, nous allons créer sur Scratch un environnement virtuel et un programme pour que notre robot nettoie la surface délimitée.

Nous allons procéder en plusieurs étapes, chacune correspondra à une séance de technologie (mais, je l'espère, durera moins d'une heure)
 Pensez bien à enregistrer votre travail à chaque fois car nous l'enrichirons à chaque nouvelle étape.

1) Télécharger Scratch... ou pas !

Vous pouvez télécharger Scratch2 (comme au collège) ou Scratch3 (ce sont les mêmes fonctions, mais la disposition est différente) ou encore utiliser Scratch en ligne.

Pour uniformiser l'aide et les corrections, j'utiliserai le visuel de Scratch3 qui est le même que la version en ligne.



Pour télécharger Scratch : <https://scratch.mit.edu/download>
 Pour travailler en ligne : <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>

2) Utiliser la version française

Utiliser le logo de la planète pour changer de langue



3) Créer la zone à nettoyer

Dans "scène arrière plan" (à gauche dans Scratch2, à droite dans Scratch3), choisissez le pinceau pour dessiner votre zone à nettoyer.
 Elle doit remplir une très grande partie de la fenêtre et les bords doivent être bien identifiables (pour que les capteurs de vos robots puissent les détecter plus tard).

4) Dessiner votre robot

Cliquez sur "Lutin 1" (S2) ou "Sprite1" (S3) puis sur l'onglet "costume".
 Vous disposez d'outils de base pour dessiner votre robot (celui fabriqué en classe).
 Soyez réalistes, sauf pour les capteurs de ligne que vous devrez choisir dans une couleur bien spécifique (aucun autre élément ne devra avoir la même).
 Utilisez toute la place disponible, nous pourrons réduire sa taille plus tard dans le programme.

Enregistrez votre travail et postez votre fichier sur l'ENT avant la fin de la semaine.

Bon courage.