	ROBOT NETTOYEUR	Page 1 sur 1
	Programmation. Etape 3	Date :
		Note : .. / 20

Nous allons maintenant mettre en mouvement notre robot

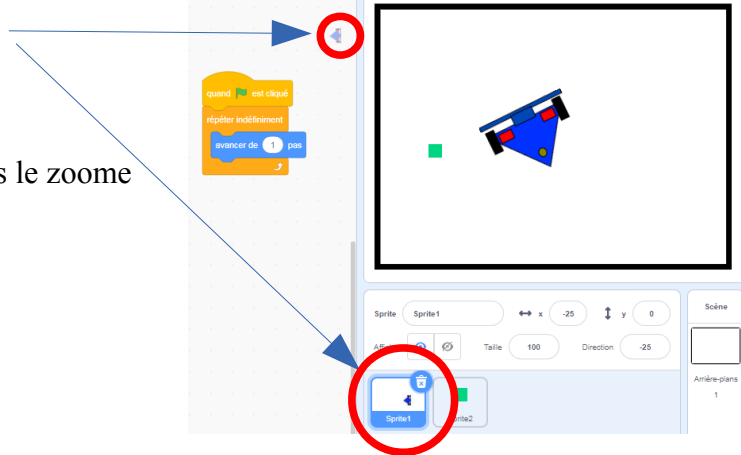
Il y a sans doute plus simple pour faire avancer notre robot, mais les choix que je vais vous imposer permettront plus tard une inter-action avec les gravats

1) Créer un programme pour le déplacer

Vérifiez bien que vous avez sélectionné le bon personnage. (Là, programme du robot)

Sans surprise (il suffit de recopier) :


Et pour ceux qui ont un petit écran, je vous le zoome



Problème : lorsqu'il arrive en bout de course, il va tenter de continuer.

Mais comme nous avons dessiné des capteurs de détection de ligne, nous utiliserons les couleurs de ces capteurs et la couleur de la ligne pour remplir, dans l'ordre :



Pour choisir la bonne couleur, cliquer sur la pastille puis choisissez la pipette  . Venez ensuite sélectionner sur le capteur, ou sur la ligne, la couleur exacte

Vous pouvez déjà tester, ça devrait fonctionner

2) Modifier le programme pour la suite

Nous n'allons pas faire tourner notre robot avec la fonction "tourner"

Nous allons créer une variable ("pour tous les sprites") et nous utiliserons la fonction "s'orienter" avec la valeur de cette variable.

Bien sûr, à chaque fois que le robot franchira la ligne, on augmentera la variable de 115.

POUR LES PLUS A L'AISE:

3) Fluidifier le mouvement

Le "virage" du robot se fait d'un seule coup. Vous pouvez vous amuser à modifier le programme pour donner au retournement un rendu plus réaliste.

