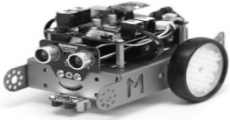


Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple. Piloter un système connecté localement ou à distance.	Date :	<b>Niveau d'acquisition exigé :</b> Je sais le faire Je sais en parler	Auto-évaluation :			
			De 1 à 3	> 3 à 5	> 5 à 6,5	> 6,5 à 8
	Compétence(s) : CT 4.2 et CT 5.4		N.V	CV+	V	V+

**Exercice n° 6 :** tu prends connaissance de l'algorithme. Ensuite, tu fais des essais pour trouver le programme sous le logiciel M Block. Tu pourras piloter le robot avec le clavier afin de vérifier que ton programme répond bien à ce que l'on veut. On veut piloter le robot (avancer, reculer, tourner à droite et tourner à gauche) avec le clavier d'un ordinateur.

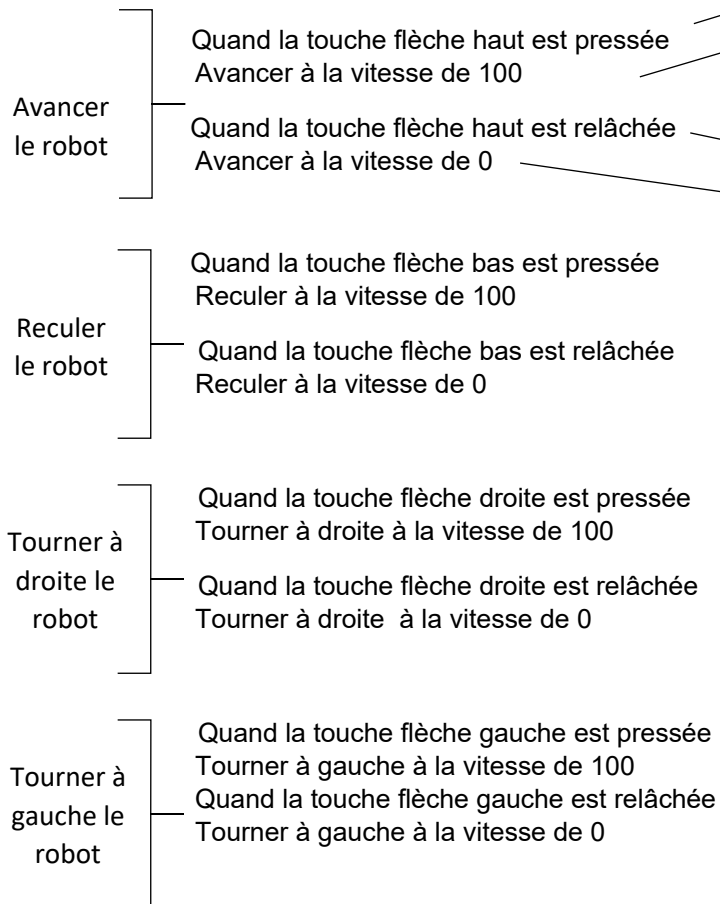
**Objectif :** être capable de piloter le robot avec le clavier d'un PC.



Je suis un robot et je **ne** comprends **pas** le langage humain (algorithme)

**Algorithme :** qu'est-ce qu'un algorithme ? Très simplement, c'est une méthode qui décrit des suites de conditions et d'actions à accomplir séquentiellement. Il aide le développeur à structurer ses idées afin de créer un programme machine.

**Un algorithme n'est pas compris par une machine.**



Tu réalises le programme avec le logiciel M.BLOCK (**voir document ressource**). **Nota :** Je suis un robot et je comprends ce programme sous forme de blocs imbriqués.

## Logiciel M block



Ce logiciel basé sur Scratch permet de programmer la gamme MAKEBLOCK (technologie ARDUINO). Le programme créé avec des blocs est automatiquement converti en langage ARDUINO.

