

Difficulté : 1

Défi 1

Vous devez programmer le robot Thymio afin qu'il avance tout droit quand on appuie sur le bouton central. A vous de jouer !!!

Indice

Décomposez le comportement du robot en action simple : **Si.... Alors....**

Difficulté : 1

Défi 2

Vous devez programmer le robot Thymio afin qu'il s'allume en vert lorsqu'il détecte quelque chose devant lui.

A vous de jouer !!!

Indice

Décomposez le comportement du robot en action simple : **Si.... Alors....**

Difficulté : 1

Défi 3

Vous devez programmer le robot Thymio afin que la partie inférieure du robot se colore en bleu et la partie supérieure en rouge lorsque le robot entend (capte) du bruit (par exemple un claquement de mains). A vous de jouer !!!

ERUN Valbonne 2019

Difficulté : 1

Défi 4

Vous devez programmer le robot Thymio afin que le robot joue de la musique lorsque le robot reçoit un choc (comme par exemple une tape). A vous de jouer !!!

Difficulté : 2

Défi 5

Vous devez programmer le robot Thymio afin que le robot avance tout droit quand on appuie sur le bouton central et s'arrête quand il rencontre un obstacle comme un mur. A vous de jouer !!!

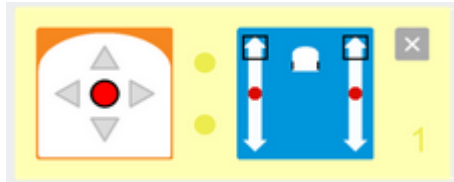
Difficulté : 3

Défi 6

Vous devez programmer le robot Thymio afin qu'il avance tout droit quand on met sa main devant **et** qu'il recule tout droit quand on met sa main derrière **et** qu'il s'arrête quand on enlève la main. A vous de jouer !!!

Solution 1

Si j'appuie sur le bouton central, **alors** le Thymio avance tout droit.



Solution 2

Si le robot Thymio détecte quelque chose devant lui à l'aide de ses capteurs avant **alors** le robot va s'allumer en vert.



Solution 3

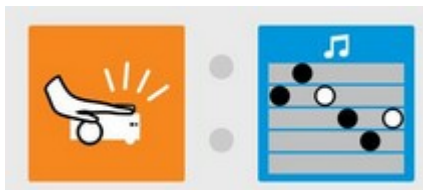
Si le robot Thymio entend (capte) du bruit **alors** la partie inférieure du robot va se colorer en bleu et la partie supérieure en rouge.



ERUN Valbonne 2019

Solution 4

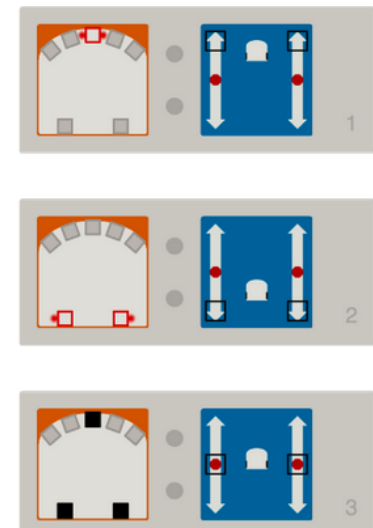
Si le robot Thymio reçoit un choc **alors** le robot joue de la musique.



Solution 5



Solution 6



Difficulté : 3

Défi 7

Vous devez programmer le robot Thymio afin qu'il avance tout droit et s'arrête quand il arrive au bord de la table.

A vous de jouer !!!

Difficulté : 3

Défi 8

Si on appuie sur un bouton flèche, alors le robot tourne en rond et allume les lumières du haut et du bas en blanc. Si on appuie sur le bouton rond, le robot s'arrête et éteint les lumières.

A vous de jouer !!!

Difficulté : 4

Défi 11

Réalise un programme qui permette au robot Thymio de se déplacer sur la table. Le robot doit éviter (contourner) les obstacles sur son chemin. Le robot ne doit jamais s'arrêter et ne doit pas tomber de la table. A vous de jouer !!!

Indice

Essaye de décomposer le comportement du robot en action simple : Si.... Alors.... :

Si le robot ne détecte rien alors....

Si le robot détecte un obstacle devant lui alors...

Si le robot détecte le bord de table alors...

Difficulté : 3

Défi 9

Si j'approche ma main à gauche du robot, il doit pivoter à droite. Si j'approche ma main à droite du robot, il doit pivoter à gauche.

A vous de jouer !!!

Difficulté : 4

Défi 10

Le robot doit suivre une route bordée d'obstacles et s'arrêter au bord de la table.

A vous de jouer !!!

