

CONCEVOIR METTRE AU POINT

UN PROGRAMME C6 C9

Programmer avec blockly 2

Objectifs visés : C6 C9 Concevoir mettre au point un programme

Matériel dont je dispose :

Le logiciel le blockly , le robot loupot ,un circuit

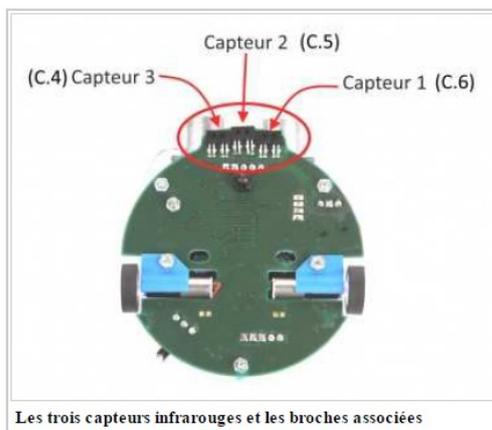
Ce que je dois rendre :

Un programme pilotant le robot pour parcourir le circuit proposé.

Problématique:

En utilisant le document ressource , effectuer la programmation pour le suivi de ligne du parcours mis à disposition.

Le robot loupot possède 3 capteurs infra rouge montés sous le châssis.



Si la broche est activée c est qu il y a une ligne noire sous le capteur .

Il est donc nécessaire de concevoir le programme de suivi de ligne pour parcourir l ensemble du circuit.

Il est nécessaire d utiliser les entrées pour connaître l état des capteurs.

CONCEVOIR METTRE AU POINT

UN PROGRAMME C6 C9

Programmer avec Blockly 2

The image shows a Blockly script with the following blocks:

- si entrée B.0 est activée (if digital input B.0 is active)
- faire attendre indéfiniment (do forever loop)
- si entrée B.0 est activée (if digital input B.0 is active)
- faire (do)
- sinon (else)
- lire valeur analogique en B.0 et stocker dans varA (read analog value from B.0 and store in varA)
- lire température en B.0 et stocker dans varA (read temperature from B.0 and store in varA)
- lire distance ultrason en B.0 et stocker dans varA (read ultrasonic distance from B.0 and store in varA)
- lire distance ultrason en (mode 2 broches) trigger B.0 echo B.0 et stocker dans varA (read ultrasonic distance in 2-pin mode, triggered by B.0 and echoed by B.0, store in varA)
- lire valeur infrarouge B.0 et stocker dans varA (read infrared value from B.0 and store in varA)
- ☑ télécommande infrarouge (+1) (checkbox checked)
- ☑ Temps écoulé (checkbox checked) 500 (value)
- compter pulsations en B.0 pendant 1000 ms et stocker dans varA (count pulses on B.0 for 1000 ms and store in varA)
- entrée B.0 (input B.0)

Callout 1: Entrée numérique (valeur 0 désactivée ou 1 activée) (Digital input (value 0 deactivated or 1 activated))

Callout 2: Entrée analogique (valeur variable) (Analog input (variable value))

Callout 3: Mise à la valeur 1 de la variable (Set variable to value 1)

CONCEVOIR METTRE AU POINT

UN PROGRAMME C6 C9

Programmer avec Blockly 2

