

3°



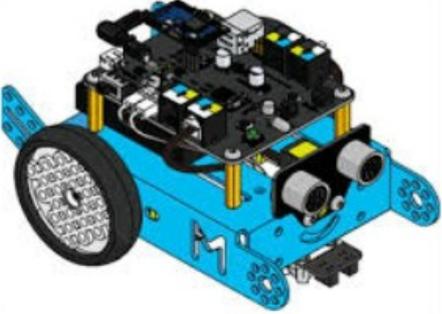
# L'informatique et la programmation

# DECOUVERTE DE MBLOCK

CT 4.2 : appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.  
CT 5.4 : piloter un système connecté localement ou à distance.

Réalisez et testez les programmes suivants puis complétez le tableau :

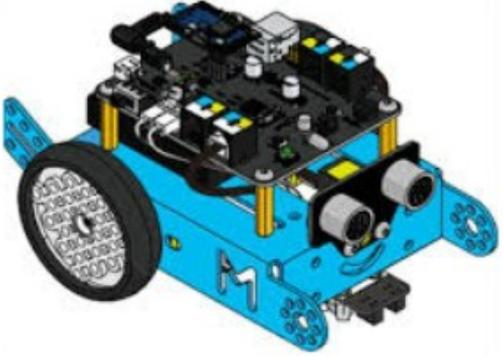
Nom de l'actionneur :	Nombre :
Fonction :	

<p>1</p> 	<pre> quand [drapeau] est cliqué   régler la DEL de la carte [tout] en rouge [150] vert [0] bleu [0]   attendre [3] secondes   régler la DEL de la carte [DEL droite] en rouge [0] vert [0] bleu [255]   attendre [3] secondes   régler la DEL de la carte [DEL gauche] en rouge [0] vert [255] bleu [0]   attendre [3] secondes </pre>
--	---

Nom de l'actionneur :	Nombre :
Fonction :	

<p>2</p> 	<pre> quand [drapeau] est cliqué   jouer la note [A3] [Un demi] temps   jouer la note [A3] [Un demi] temps   jouer la note [A3] [Un demi] temps   jouer la note [F3] [Un demi] temps   jouer la note [C4] [un quart] temps   jouer la note [A3] [Un demi] temps   jouer la note [F3] [Un demi] temps   jouer la note [C4] [un quart] temps   jouer la note [A3] [Un demi] temps </pre>
---	--

Nom de l'actionneur :	Nombre :
Fonction :	

<p>3</p> 	<pre> quand [drapeau] est cliqué   activer le moteur [M1] à la puissance [100]   activer le moteur [M2] à la puissance [100]   attendre [2] secondes   activer le moteur [M1] à la puissance [-100]   activer le moteur [M2] à la puissance [-100]   attendre [2] secondes   activer le moteur [M1] à la puissance [100]   activer le moteur [M2] à la puissance [-100]   attendre [2] secondes   avancer à la vitesse [100]   attendre [2] secondes   avancer à la vitesse [0] </pre>
---	--