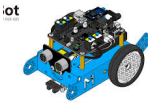


3°




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>
---	--