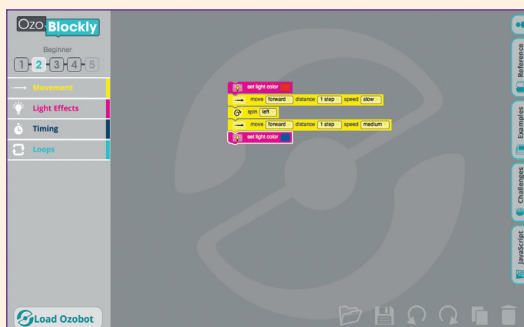


APPRENDRE À FAIRE

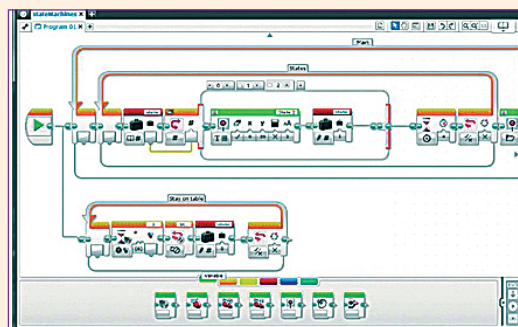


Comment change-t-on le comportement d'un objet ?

ÉTAPE 1 Créer un nouvel algorithme, dans une interface graphique qui en facilite l'écriture



Exemple d'interface graphique pour le robot Ozobot

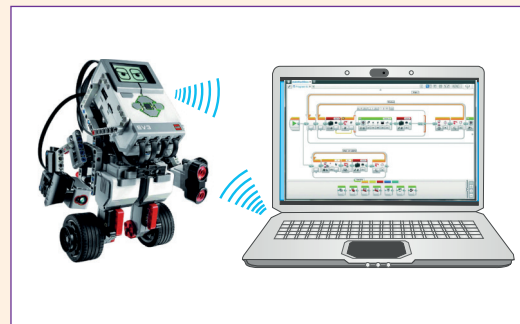


Exemple d'interface graphique pour le robot Lego Mindstorm.

ÉTAPE 2 Connecter l'objet à la machine qui a servi à créer l'algorithme

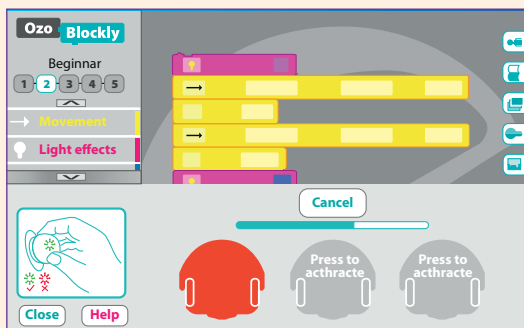


Pour le robot Ozobot, on le pose sur l'écran, dans une zone bien précise de l'interface graphique.

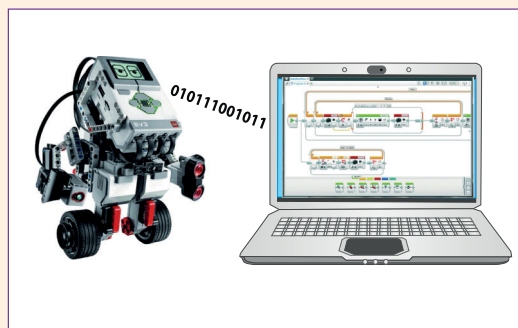


Pour le robot Lego Mindstorm, on le connecte à l'ordinateur, via une liaison sans fil.

ÉTAPE 3 Charger l'algorithme dans la mémoire de l'objet



Pour le robot Ozobot, des flashes lumineux envoient des informations sur l'algorithme. Le robot les reçoit grâce à ses capteurs de lumière et les enregistre dans sa mémoire.



Pour le robot Lego Mindstorm, la liaison sans fil envoie des bits de données correspondant à l'algorithme. Le robot les enregistre dans sa mémoire.