



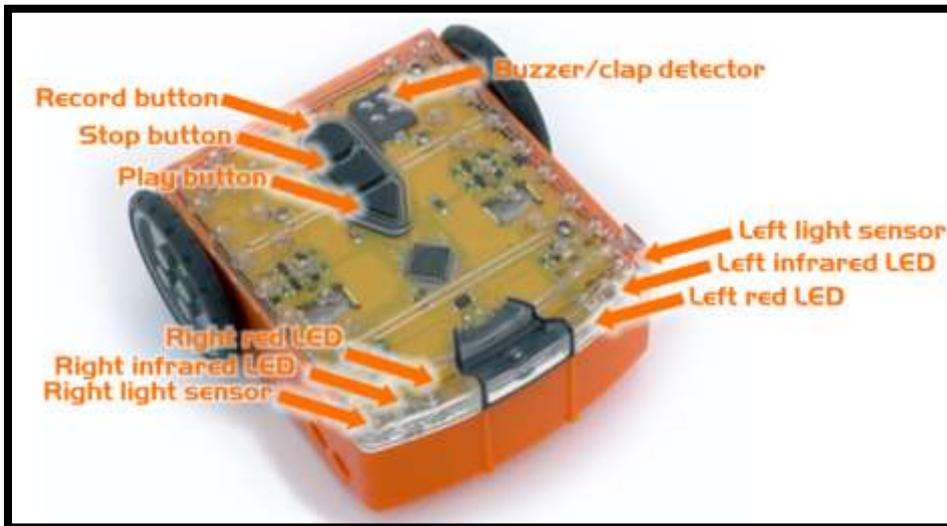
Projet : Initiation à la robotique

Activité 1 : Découverte du robot Edison.
Premiers programmes avec EdBlocks
Mardi 15 Février 2019



1/ Présentation du robot

Validation	Objectif	Question
	Découverte du robot	Traduire et retrouver les différentes fonctions décrites ci-dessous sur votre robot. Reconnaître les boutons.



2/ Première connexion sur le site [meetedison.com](https://www.edblocksapp.com) et langage EdBlocks

Validation	Objectifs	Questions
	_ Connexion sur la plateforme meetedison.com	_ Aller sur la page ci-dessous et enregistrer un compte. https://www.edblocksapp.com/login/
	_ Découverte du langage EdBlocks et de sa plateforme de programmation.	_ Visionner la vidéo pour https://meetedison.com/robot-programming-software/edblocks/ _ Répondre aux questions : a) Comment écrire un programme sur la plateforme EdBlocks ? b) Comment l'intégrer au robot ? c) Comment exécuter le programme ? _ RDV dans le menu « load demos », vous avez quelques exemples de programme déjà construits !
	Découverte des différentes actions possibles du robot avec le langage EdBlocks.	_ Aller à la page de programmation : https://www.edblocksapp.com/ _ Repérer les différentes catégories du menu principal. _ Dans chaque catégorie, citer une action possible du robot.

3/ Premiers programmes avec le langage EdBlocks

Présentation du langage EdBlocks :

L'environnement de programmation EdBlocks en ligne est simple à utiliser sur les ordinateurs et les tablettes. EdBlocks contient plus de 150 blocs « visuels », accessibles par le menu principal, et organisé en cinq catégories différentes. Il suffit d'ouvrir un des menus dans l'application, puis sélectionnez le bloc que vous voulez. Faites glisser et déposez chaque bloc au bloc « Démarrer » dans la zone de programmation principale pour l'ajouter à votre programme. A vous de jouer !

Validation	Objectifs	Questions
	Écrire les premiers programmes et les faire exécuter par le robot.	Faire tracer un carré au robot, un cercle puis un huit . Utiliser la jauge de vitesse pour accélérer, s'arrêter.
	Utiliser les différents menus de EdBlocks. Tenir compte des contraintes du son.	Ecrire un programme avec la contrainte suivante : « le robot réagit aux claquements de main ».
	Utiliser les différents menus de EdBlocks. Tenir compte des contraintes du son et de la lumière.	Ecrire un programme avec la contrainte : « le robot doit émettre des sons et de la lumière ». Le robot doit avancer, allumer des leds, puis les éteindre, jouer des sons en boucle.

