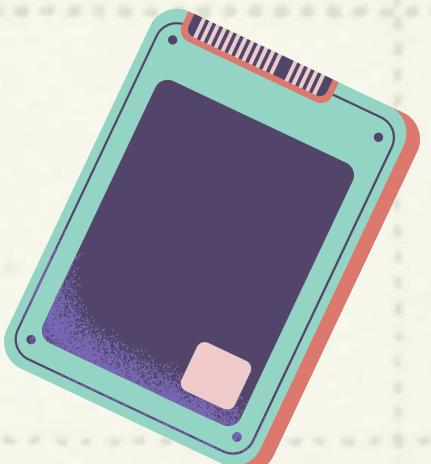
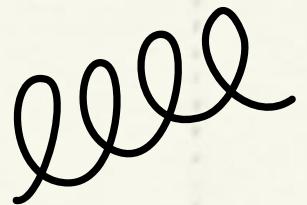
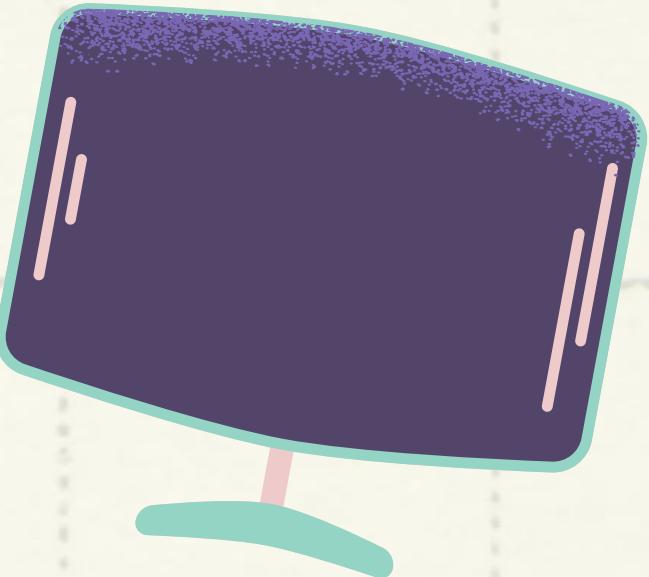
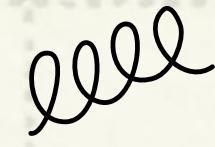
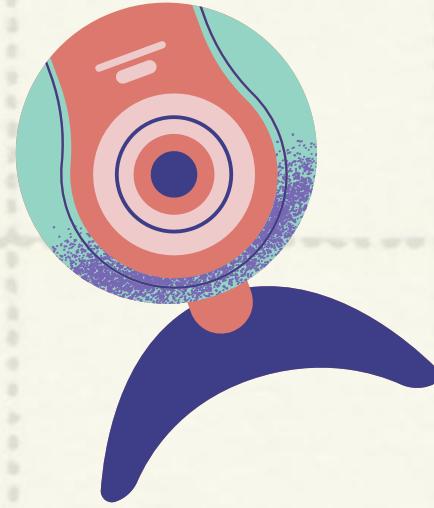


# FORMATION CLASSE ROBOTS

MERCREDI 5 MAI 2025

# DÉROULÉ

- Définir un robot
- Les langages de programmation
- Programmer des déplacements
- Logiciels et applications
- Découverte des robots
- Premiers pas vers des projets

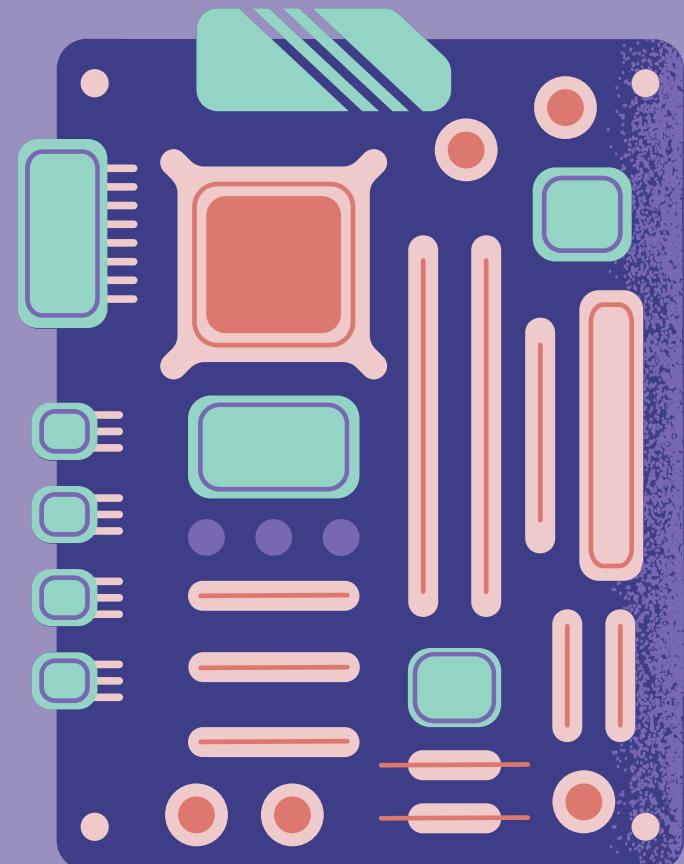


## ROBOTS OU PAS ROBOTS ?



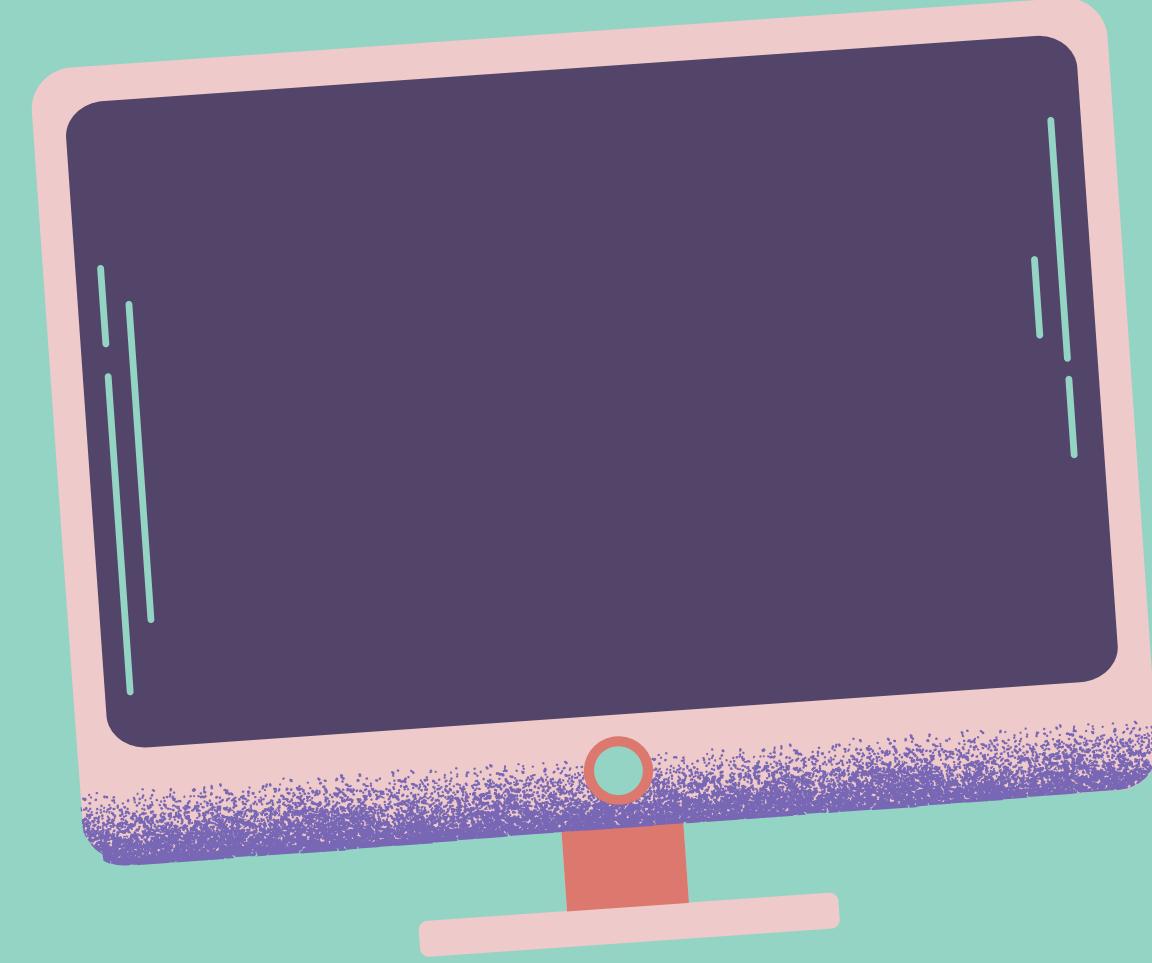
Un robot se compose

**CONAISSEZ-VOUS  
DES LANGAGES DE  
PROGRAMMATION ?**





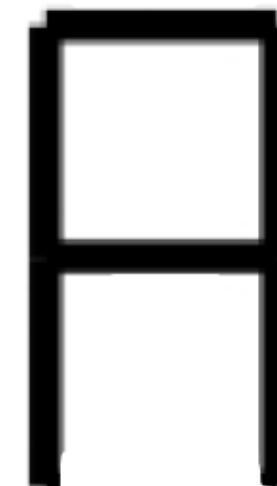
# LANGAGE BINAIRES ?



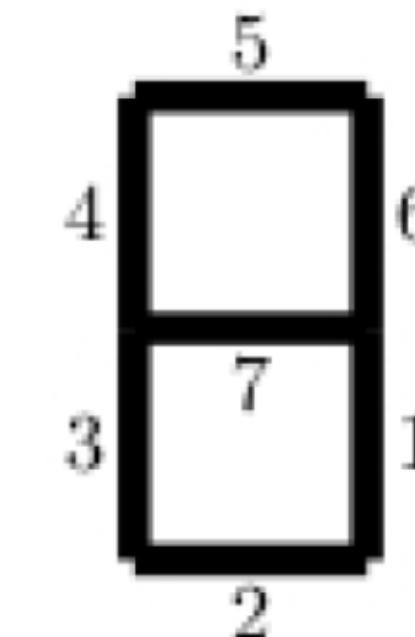
## *Comment les ordinateurs peuvent-ils construire un affichage digital ?*

De la même façon que les nombres sont écrits sur un radio-réveil ou sur un tableau d'affichage, on peut écrire certaines lettres de l'alphabet avec 7 segments, numérotés de 1 à 7 :

Et voici comment l'ordinateur "lit" la lettre "A":



1	0	1	1	1	1	1
segment						
1	2	3	4	5	6	7



### **Activité 1 :**

A toi de jouer ! A partir de ce système de codage, écris le code pour les lettres C et F :

C = \_\_\_\_\_

F = \_\_\_\_\_

### **Activité 2 :**

Trouve quelles lettres sont représentées ici :

1 1 0 1 1 0 1 = \_\_\_\_\_

0 0 1 1 0 0 0 = \_\_\_\_\_

1 1 1 1 1 1 0 = \_\_\_\_\_



# LE ROBOT IDIOT



elle

La poulette doit arriver à rentrer dans son poulailleur, sans passer par la mare (et oui, ce sont les canards qui savent nager) et sans rencontrer les renards.

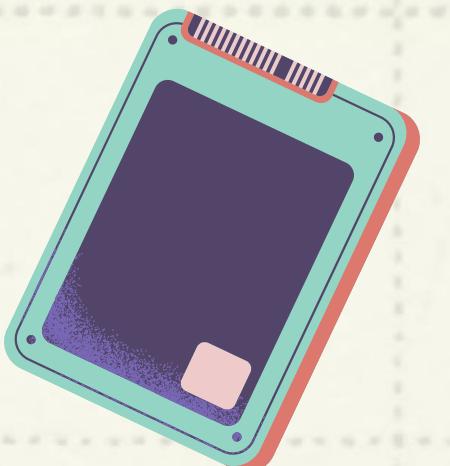


elle

Il va falloir se mettre d'accord sur les ordres à donner à la poulette.

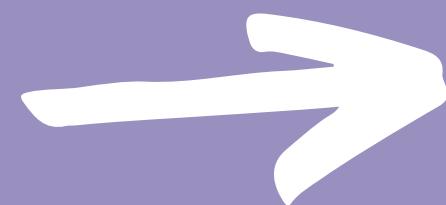


Elle ne pourra se déplacer que grâce aux cartes fournies.



# **LOGICIELS ET APPLICATIONS**

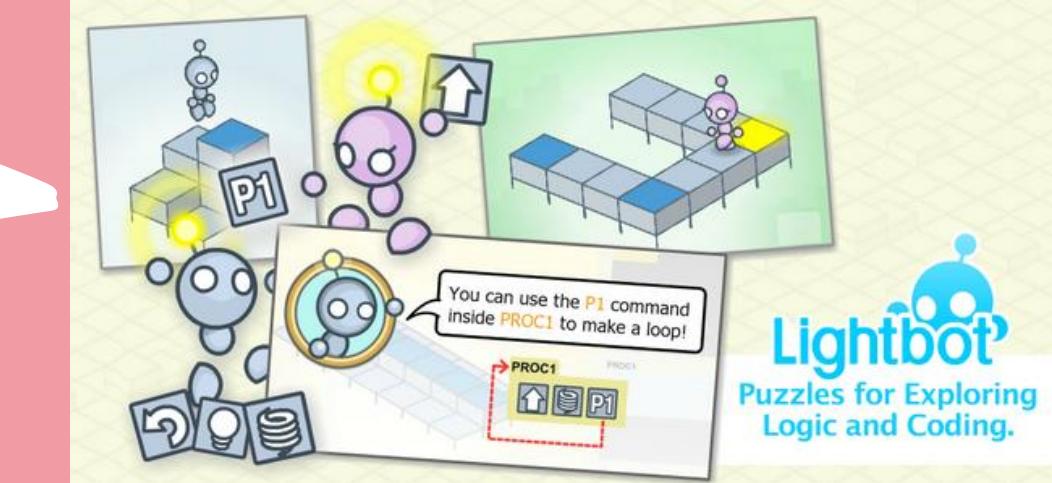
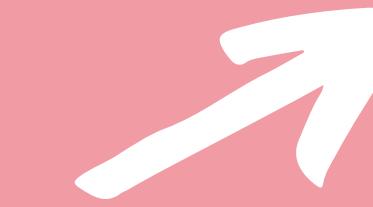
Des liens et  
ressources ici



# TUXBOT

Des liens et  
ressources ici

# LICHBOT



# **LES ROBOTS**

## **Lego WeDo**

## **OzoBot**

*Ressources Lego WeDo*

*Ressources Ozobot*



*Descriptif* 

**Scottie-Go**

**Blue-bot**

**Sphéro**

**Photon**

**Loti-Bot**

*Ressources* 



**QUEL PROJET ?**

**À QUELLES DATES ?**

