



Programmer un objet

Activité

Programmer le robot Ozobot

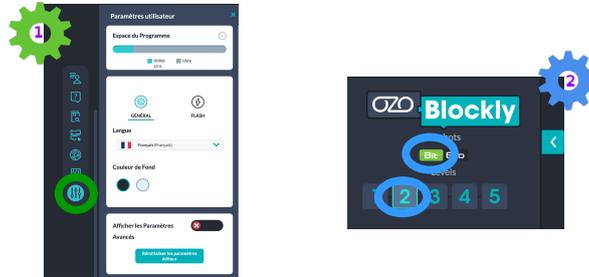
Noms des élèves :

Classe : Gr : Date :

Programmer, tester et valider

Page : 1

- ✓ A partir du site de Technologie (Séquence 5) , accéder à l'application « OzoBlockly ».
- ✓ Vérifiez que l'application est en français, dans le cas contraire modifiez les paramètres (1).
- ✓ Configurez les paramètres de l'application comme sur l'image (2), en mode 2 « Beginner ».



Situation 1

Le robot doit parcourir une distance de 12cm avec une tolérance de 0,5cm, sans couleur.



Validation professeur :

Situation 2

Le robot doit réaliser un carré dont les côtés mesurent 10 cm et changer de couleur après chaque rotation

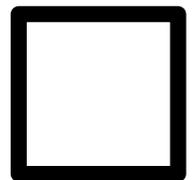
(sens de rotation obligatoire : vert, rouge, bleu et violet).



Validation professeur :

Situation 3

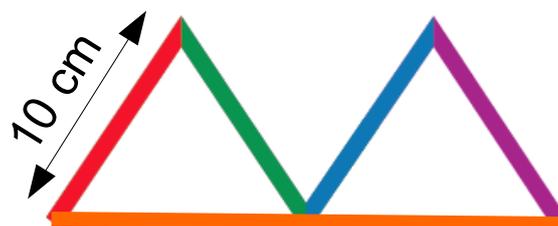
Modifiez le programme précédent pour que le robot réalise un carré qui mesure 10 cm de côté en n'utilisant que 3 blocs de programmation.



Validation professeur :

Situation 4

Le robot maintenant doit réaliser le circuit ci-dessous en respectant les couleurs (sens de rotation : rouge, vert, bleu, violet et orange).



Remarque : Les triangles sont **équilatéraux**.

Validation professeur :

