

Solutions possibles

Les défis avec le capteur de distance



Ces documents ont été élaborés par un comité d'enseignants de la commission scolaire de Saint-Hyacinthe composé de Mmes Alexandra Lussier et Mireille Bruneau sous la responsabilité de M. Claude Elmoznino, conseiller pédagogique.
Source des images : LEGO Mindstorm éducation.



Défi 1 ★★★★★

- Le robot avance sans arrêt.
- Il arrête dès qu'il détecte un obstacle.

J'ai réussi mon défi

Mes essais : 1 2 3 4 5 6 7 8

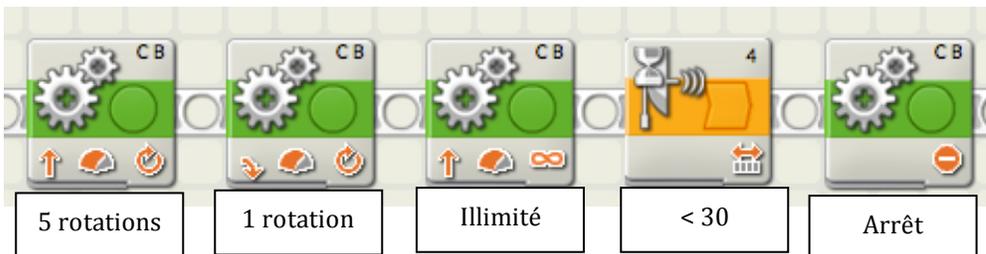
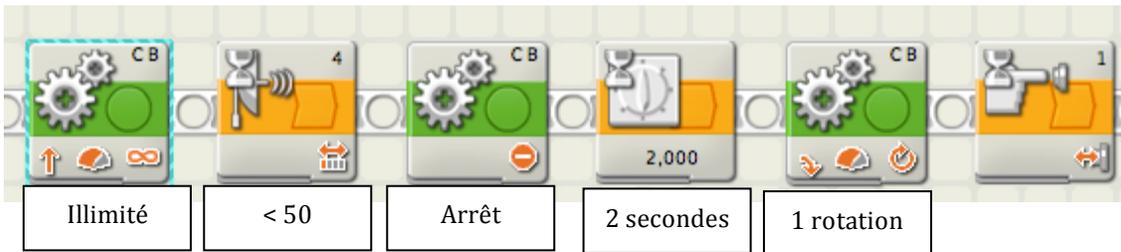


Défi 2 ★★★★★

- Le robot avance.
- À 50 cm d'un obstacle, il arrête.
- Il attend 2 secondes.
- Il pivote de 180 degrés.
- Il doit attendre que tu heurtes son capteur de contact.
- Il avance de 5 rotations
- Il pivote de 180 degrés.
- Il avance et arrête à 3 dm d'un obstacle.

J'ai réussi mon défi

Mes essais : 1 2 3 4 5 6 7 8





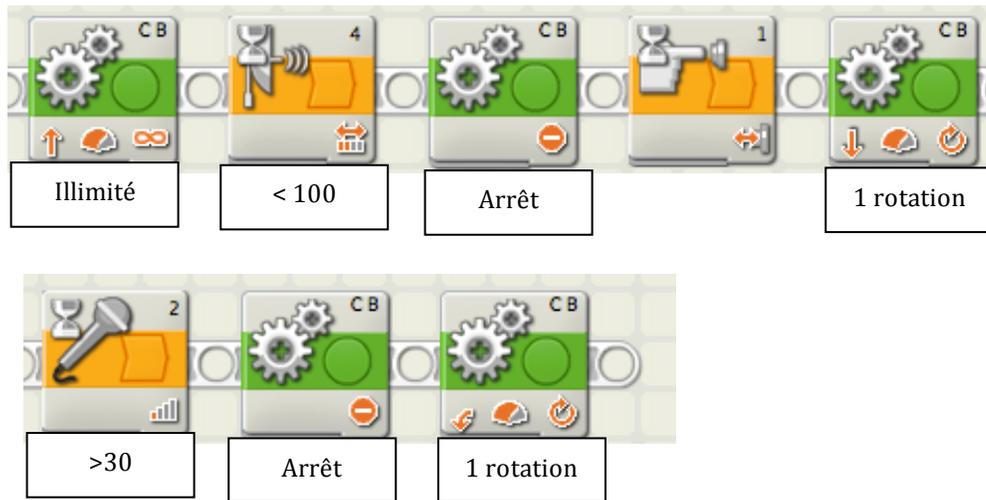
Défi 3

- Le robot avance.
- Il arrête à 1 m d'un obstacle.
- Tu heurtes son capteur de contact.
- Il recule de 7 dm et arrête.
- Tu fais entendre un bruit assez fort.
- Il pivote de 720 degrés.

J'ai réussi mon défi

Mes essais :

1 2 3 4 5 6 7 8



Mise au point

La distance maximale que le robot peut détecter est d'environ 175 cm, même si à l'écran on peut inscrire jusqu'à 250.





Défi 4 ★★★★★

J'ai réussi mon défi

- Le robot recule dès qu'il détecte un objet (main) à 25 cm de distance.
- Il arrête lorsque le détecteur de contact est enfoncé.
- Il fait jouer le son «Outch 02».
- Affiche l'illustration «crazy 02» pendant 2 secondes.
- Affiche le chiffre 5 à l'écran, fait jouer le son 5 et attend 1 seconde.
- Affiche le chiffre 4 à l'écran, fait jouer le son 4 et attend 1 seconde.
- Affiche le chiffre 3 à l'écran, fait jouer le son 3 et attend 1 seconde.
- Affiche le chiffre 2 à l'écran, fait jouer le son 2 et attend 1 seconde.
- Affiche le chiffre 1 à l'écran, fait jouer le son 1 et attend 1 seconde.
- Affiche le chiffre 0 à l'écran, fait jouer le son 0 et attend 1 seconde.
- Réinitialiser l'écran afin faire disparaître les chiffres.
- Le robot avance
- Il arrête lorsqu'il détecte un obstacle à une distance de 30 cm.
- Il fait jouer le son «Woops»
- Attend 5 secondes
- Il fait jouer le son «Laughing 02»

Mes essais :

| | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

The screenshot displays a sequence of programming blocks in a Scratch-like environment. The blocks are: a distance sensor block set to '<25', an 'Illimité' block, an 'Arrêt' block, a sound block for 'Ouch 02', and an illustration block for 'Crazy 02'. Below the blocks, a detailed view of the 'Ouch 02' sound block is shown, with options for action (Fichier audio, Tonalité), control (Jouer, Arrêter), volume (100), and function (Répéter). The illustration block is also visible, showing a cartoon face with large eyes.

2,000
2 secondes

T
Texte

Son «05»

1,000
1 seconde

Texte «4»

Son «04»

Action : Texte
Afficher : Effacer
Texte : Texte Simple 5
Position : X: 47 Y: 32
Ligne : 4

1,000
1 seconde

Texte «3»

Son «03»

1,000
1 seconde

Texte «2»

Son «02»

1,000
1 seconde

Texte «1»

Son «01»

1,000
1 seconde

Texte «0»

Son «00»

1,000
1 seconde

↓

Illimité

<30

Arrêt

Son «Woops»

Action : Réinitialiser

Cette action permet de réinitialiser l'écran et faire disparaître les chiffres.

0,500
0,5 seconde

Son «Laughing 02»

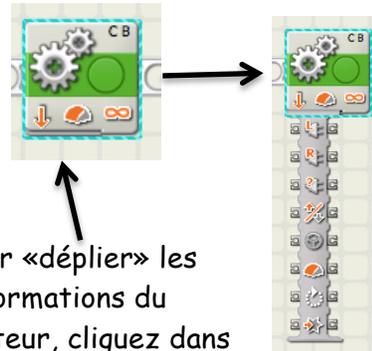
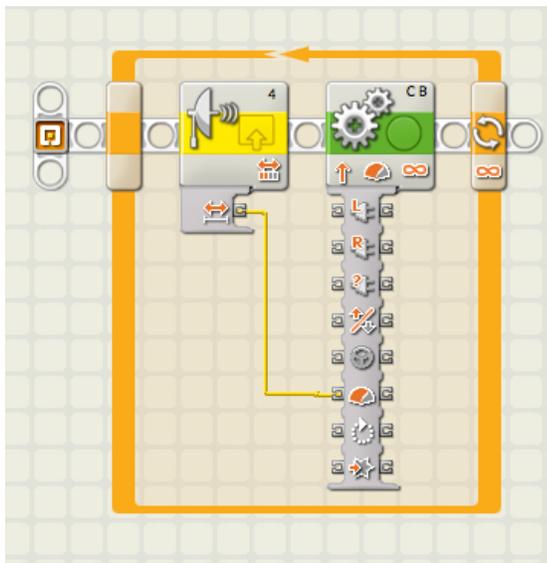
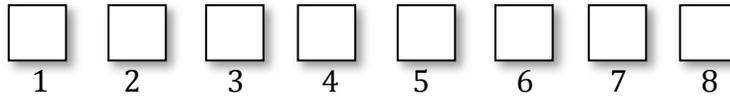


Défi pour les as

- Le robot ajuste sa vitesse en fonction de la distance.
- Plus on approche la main, moins le robot roule vite.

J'ai réussi mon défi

Mes essais :

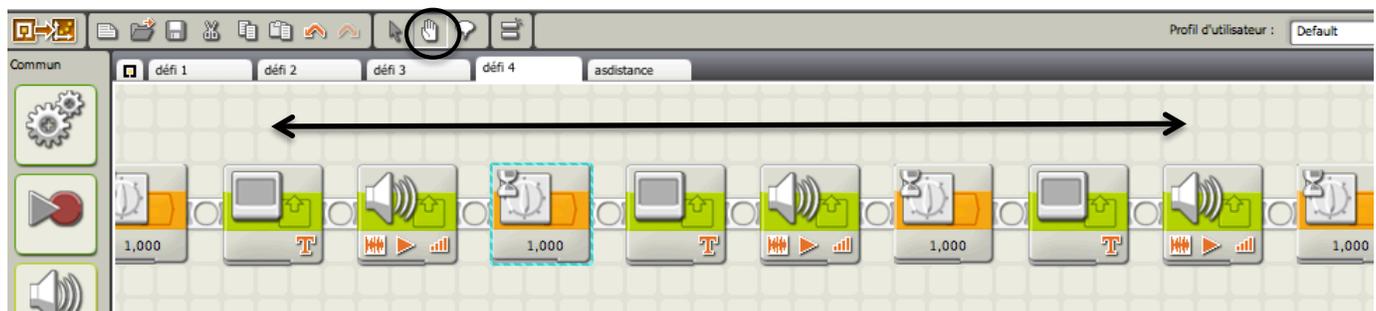


Pour «déplier» les informations du moteur, cliquez dans l'espace juste en dessous du moteur.

Dans ce défi, la distance est reliée par un fil à l'intensité du moteur. Plus la distance est courte, moins la vitesse du moteur est élevée et plus le robot roule lentement. Si on le désire, on peut introduire ici la notion de variable.

Mise au point

Le défi 4 nécessite l'utilisation d'un grand nombre de commandes. Si vous manquez de place à l'écran pour rajouter les icônes, utilisez la main afin de déplacer la fenêtre vers la gauche ou vers la droite de l'écran.



N'oubliez pas de sélectionner la flèche pour ajouter ou déplacer les icônes.

Mise au point (suite)

Pour obtenir l'icône suivante, d'outils avancée.



vous devrez utiliser la palette

Sélectionnez les icônes dans cette section

Sélectionnez la palette d'outils avancée.

