|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séquence S25**  *Comment rendre automatique le fonctionnement d’un système ?* | **ACTIVITE N°3 corrigée** | Cycle 4  **3ème** |
| **Programmer un objet.** |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Compétences développées en activités** | | **Connaissances associées** |
| CT 4.2 | Appliquer les principes élémentaires de l’algorithmique et du codage à la résolution d’un problème simple. | Notions d’algorithme et de programme. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles. |
| CT 5.5 | Modifier ou paramétrer le fonctionnement d’un objet communicant. | Notions d’algorithme et de programme. Notion de variable informatique. Déclenchement d'une action par un événement, séquences d'instructions, boucles, instructions conditionnelles. Systèmes embarqués. Forme et transmission du signal.  Capteur, actionneur, interface. |

**Question directrice : Comment programmer un robot afin qu'il avance en évitant des obstacles et qu'il s'arrête au troisième obstacle détecté ?**

→ ***Travail demandé :***



