



L'INFORMATIQUE ET LA PROGRAMMATION

FICHE D'ACTIVITÉS

3IP3-1

- Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.
- Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.



1 - Présentation du logiciel

☞ Pour lancer le programme OhBot :

- Bureau de l'ordinateur > Logiciels Technologie > OhBot

☞ Observer l'écran du logiciel et retrouver les différentes parties :

Blocs de programmation / Catégories de blocs / Scène : simulation de Ohbot / Aire des scripts / Zone de dialogue (caméra, webcam, écrit).

The screenshot shows the OhBot software interface. It includes a scene view on the left showing a blue robot head, a block palette in the center with various motor and sensor blocks, a script area on the right with a sequence of blocks, a dialog area at the bottom left with a camera feed, and a small OhBot logo in the top right corner. Several empty boxes with arrows point to these different parts of the interface.

Les mouvements de la tête

2.1 - Objectif : Faire bouger la tête de droite à gauche (et inversement)

- Faire le programme afin de bouger la tête pour dire « NON ».
- (valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

Programme « tête droite gauche »

Correction

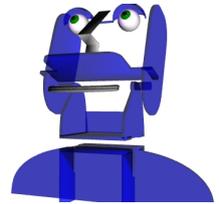
--	--

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **tête droite gauche**

2.2 - Objectif : Faire un hochement de la tête

- Faire le programme afin de bouger la tête vers le haut et vers le bas pour dire « OUI ».

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « tête haut bas »	Correction

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **tête haut bas**

OHBOT	3IP3-3
--------------	---------------

3 - Les mouvements des yeux

3.1 - Objectif : Faire bouger les yeux de droite à gauche (et inversement)

- Faire le programme afin de bouger les yeux de droite à gauche.

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « yeux gauche droite »	Correction

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **yeux gauche droite**

3.2 - Objectif : Faire bouger les yeux de haut en bas (et inversement)

- Faire le programme afin de bouger les yeux de haut en bas.
(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « yeux haut bas »	Correction

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **yeux haut bas**

OHBOT	3IP3-4
--------------	---------------

4 - Les mouvements des paupières

Objectif : Faire bouger les paupières pour fermer et ouvrir les yeux.

- Faire le programme afin de bouger les paupières de haut en bas (et inversement).
(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « paupières »	Correction

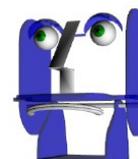
- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot**
sous le nom : **paupières**

5 - Les mouvements des lèvres

5.1 - Objectif : Faire bouger les lèvres en appuyant sur différentes touches du clavier.
(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

- Bouche ouverte :

Touche « O » : lèvre supérieure en haut, lèvre inférieure en bas



- Bouche fermée :

Touche « F » : lèvre supérieure au milieu, lèvre inférieure au milieu

Touche « H » : lèvre supérieure et lèvre inférieure haut

Touche « B » : lèvre supérieure et lèvre inférieure en bas



- Bouche entrouverte :

Touche « I » : lèvre supérieure au milieu, lèvre inférieure en bas

Touche « S » : lèvre supérieure en haut, lèvre inférieure au milieu

Programme « toutes les lèvres »	Correction

OHBOT	3IP3-5
--------------	---------------

Programme « toutes les lèvres » (suite)	Correction

--	--

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **toutes les lèvres**



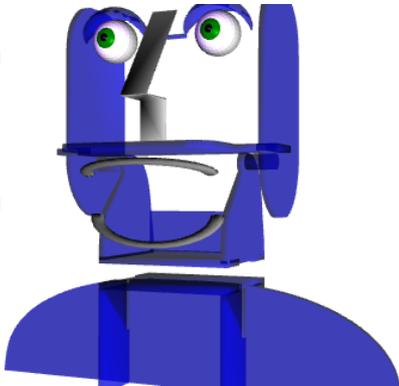
5.2 - Objectif : Faire bouger les lèvres pour fermer et ouvrir la bouche.

- Faire bouger les deux lèvres vers le haut, puis vers le bas, la bouche étant fermée.
- Entrouvrir la bouche, lèvre supérieure en haut, puis bouche fermée, puis lèvre inférieure en bas. (valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

Programme « mouvement lèvres »	Correction

- Enregistrer le programme dans : **Documents > OhBot** sous le nom : **mouvement lèvres**

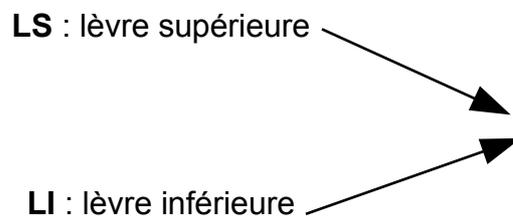
	OHBOT
--	--------------



	3IP3-6
--	---------------

5.3 – Compléter le tableau en précisant les valeurs

position des lèvres.



Position des lèvres	Schéma	Valeurs
LS : au milieu LI : en bas		LS : LI :
LS : au milieu LI : au milieu		LS : LI :
LS : en haut LI : au milieu		LS : LI :
LS : en haut LI : en haut		LS : LI :
LS : en bas LI : en bas		LS : LI :
LS : en haut LI : en bas		LS : LI :