Nom :	Prénom :	Date :

4

OZOBOT
ACTIVITE n°1

5ème …..	**LA MODELISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTEMES TECHNIQUES (MSOST)**	Page **1** sur **6**

D4 : programmer des applications informatiques pour des appareils nomades	N1	N2	N3	N4

Problématique : Quels sont les codes couleurs fonctionnels du robot OZOBOT ?

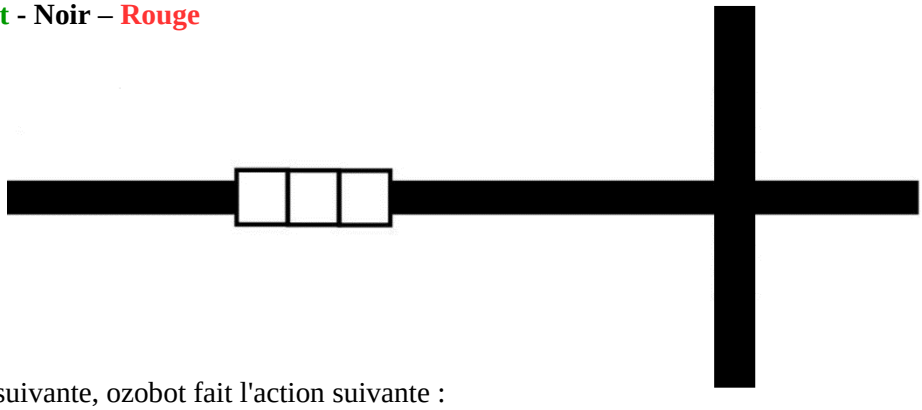
Nous allons découvrir quelques codes couleurs permettant de programmer le robot Ozobot.

a) Colorie les étiquettes en respectant les couleurs indiquées (une couleur par case).

b) Teste chaque code couleur à l'aide du robot et indique ce qu'il fait.

TEST DE CODE DE COULEURS

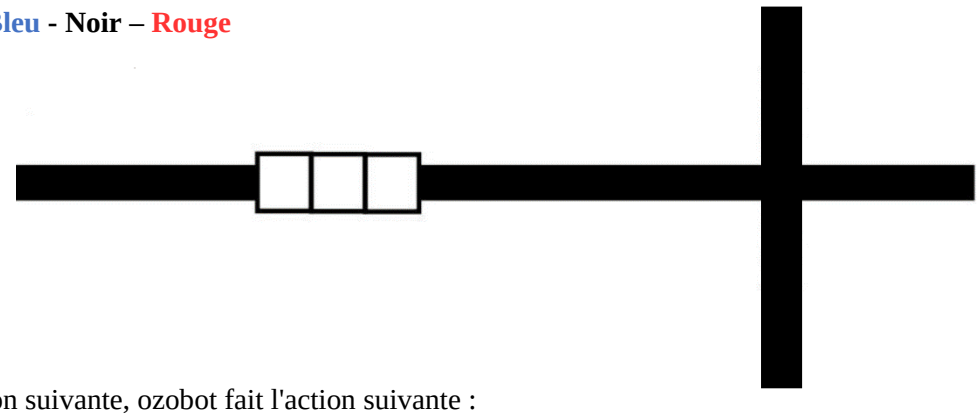
Code N°1 : Vert - Noir – Rouge



A l'intersection suivante, ozobot fait l'action suivante :

☐ il tourne à gauche ☐ il va tout droit ☐ il tourne à droite

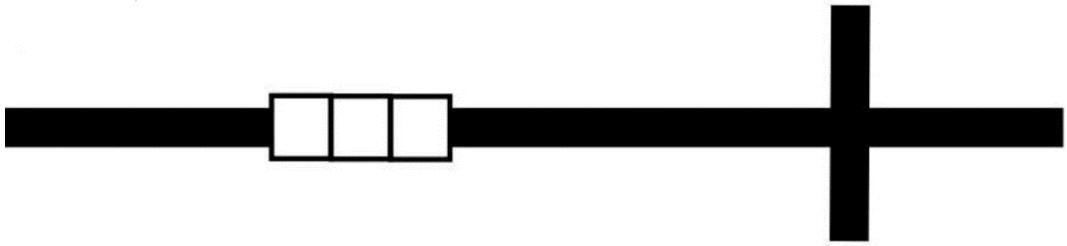
Code N°2 : Bleu - Noir – Rouge



A l'intersection suivante, ozobot fait l'action suivante :

☐ il tourne à gauche ☐ il va tout droit ☐ il tourne à droite

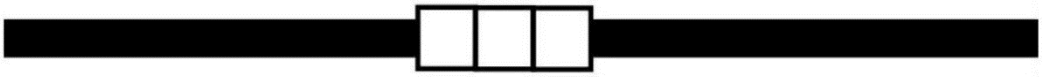
Code N°3 : Bleu – Rouge - Vert



A l'intersection suivante, ozobot fait l'action suivante :

☐ il tourne à gauche ☐ il va tout droit ☐ il tourne à droite

Code N°4 : Rouge – Vert - Bleu



Teste ce code en positionnant le robot a une extrémité puis à l'autre. Ozobot se comporte – t – il de la même façon dans les 2 cas ? Que peux – tu en conclure ?

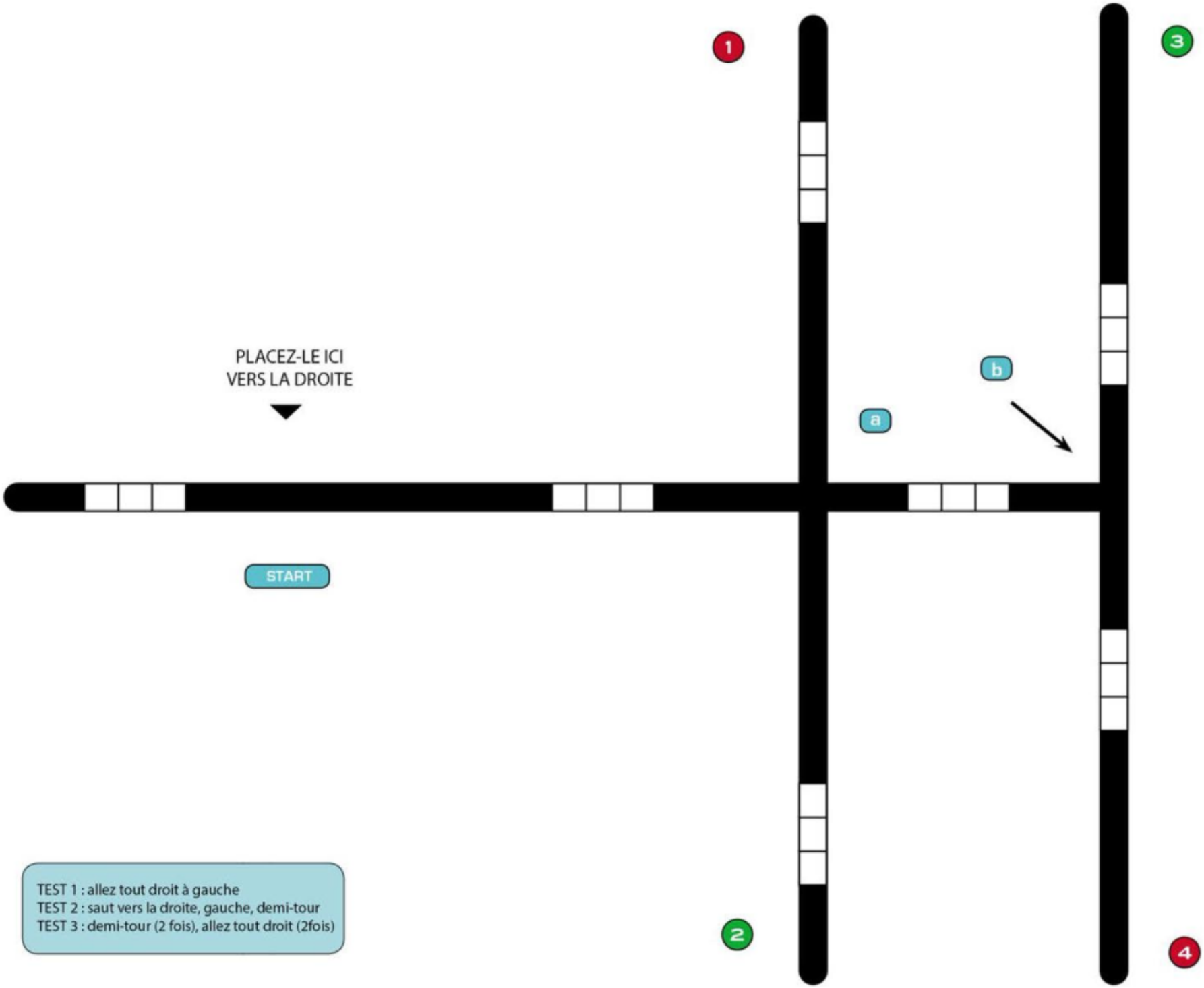
.....

.....

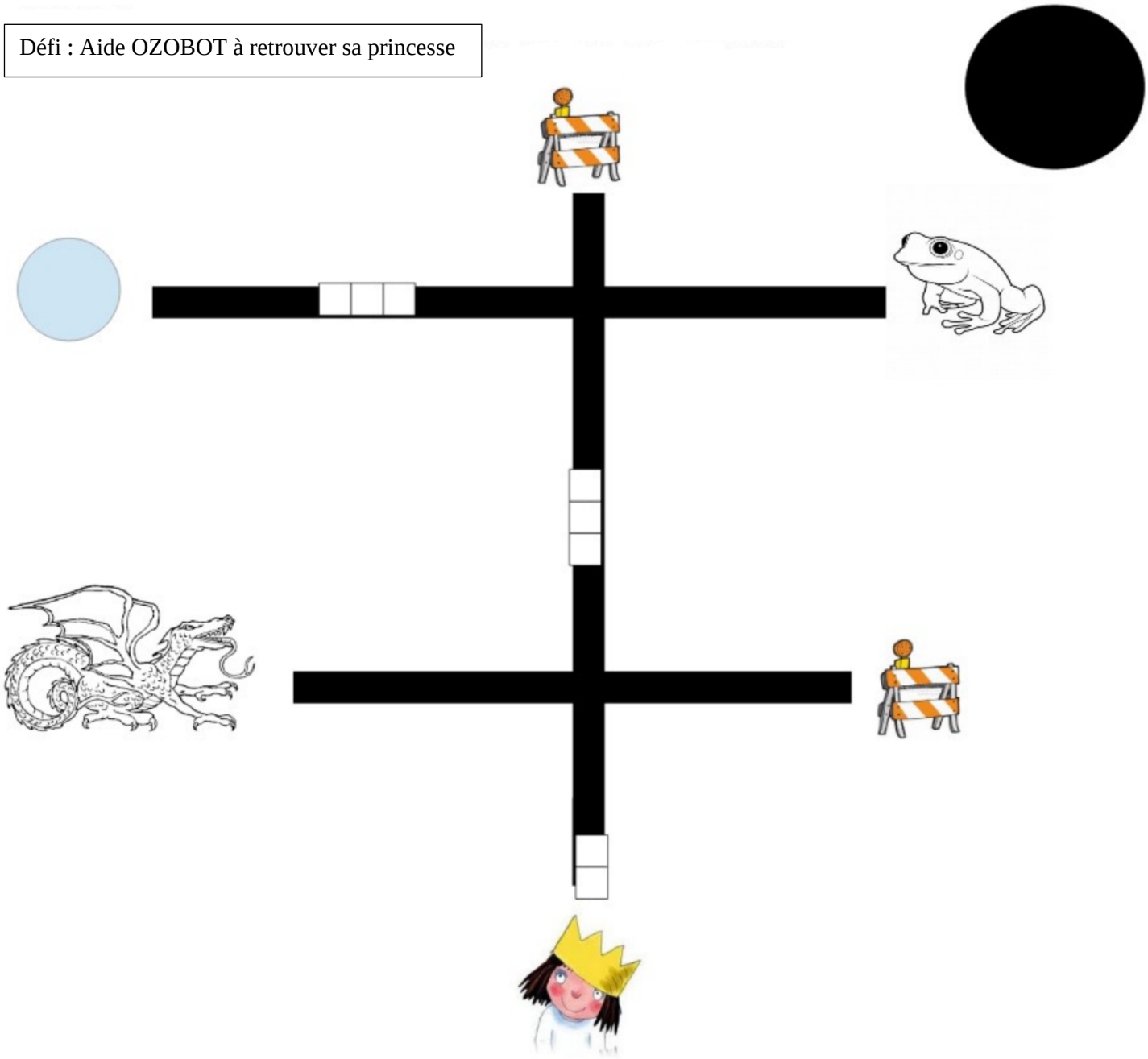
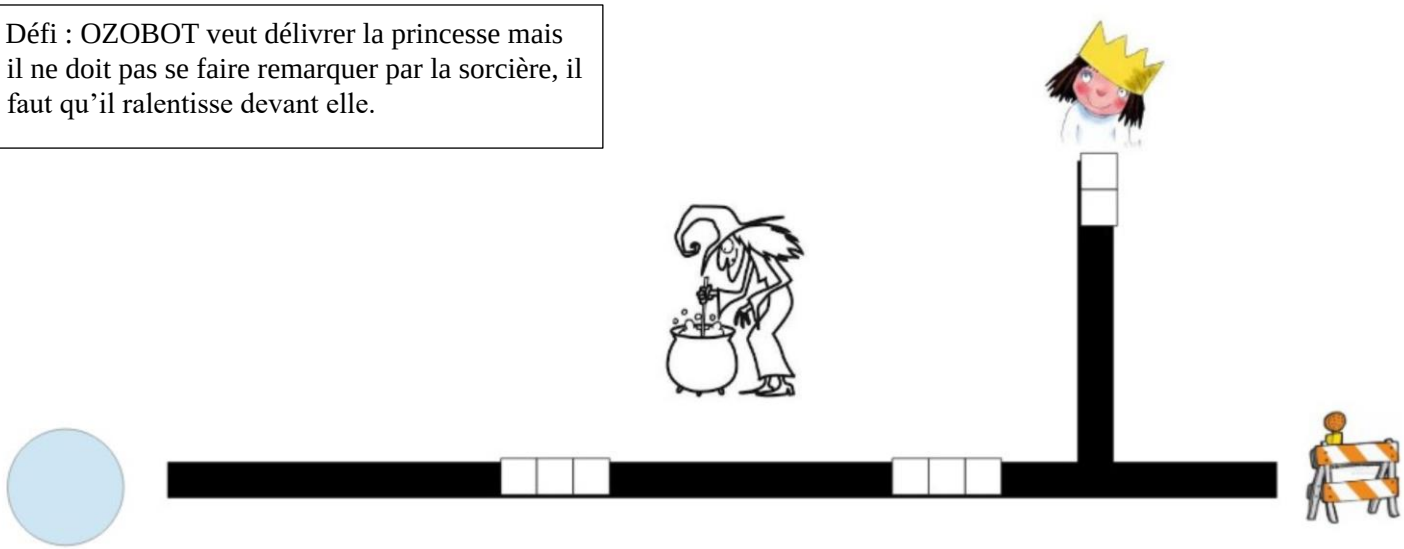
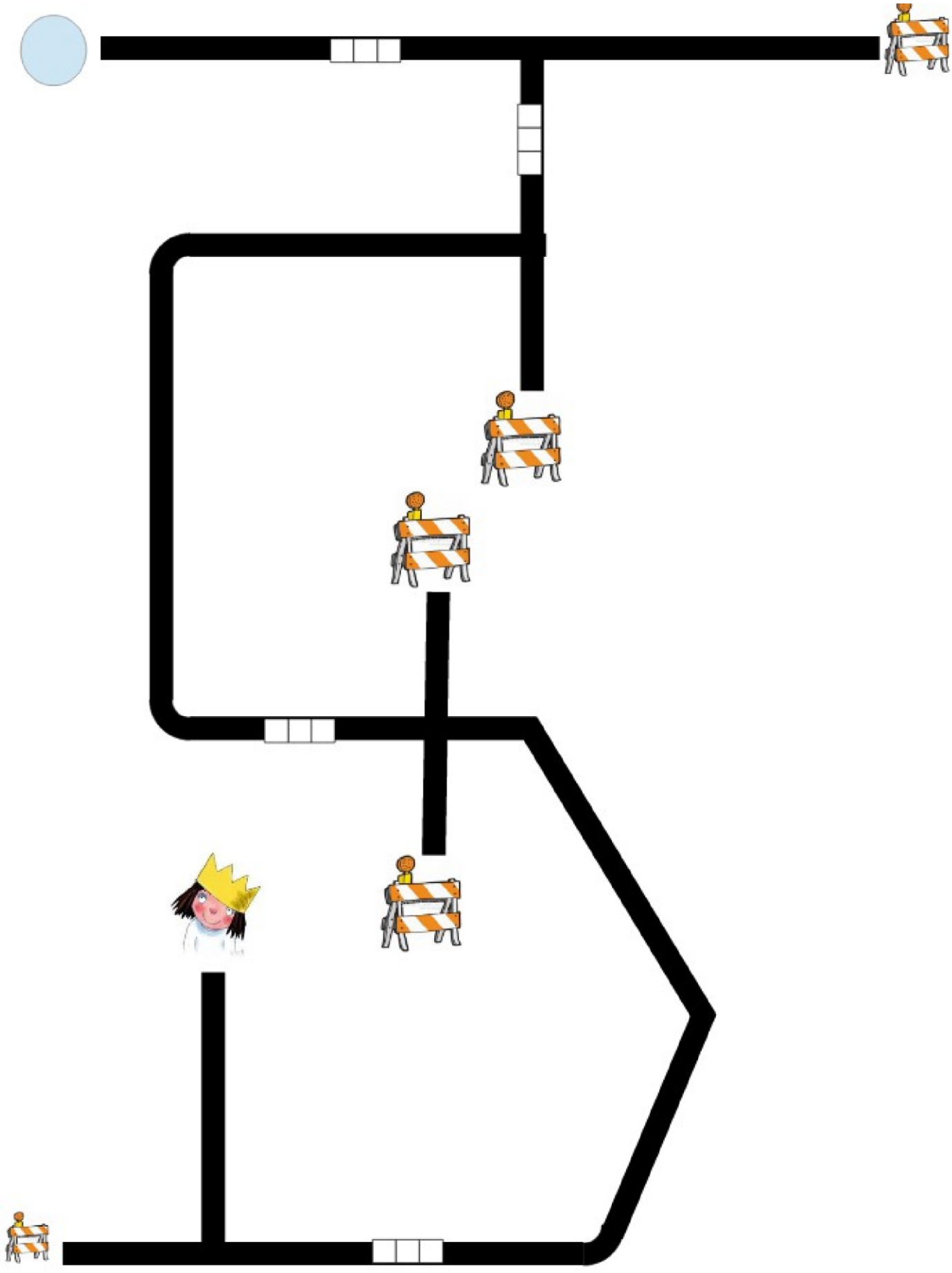
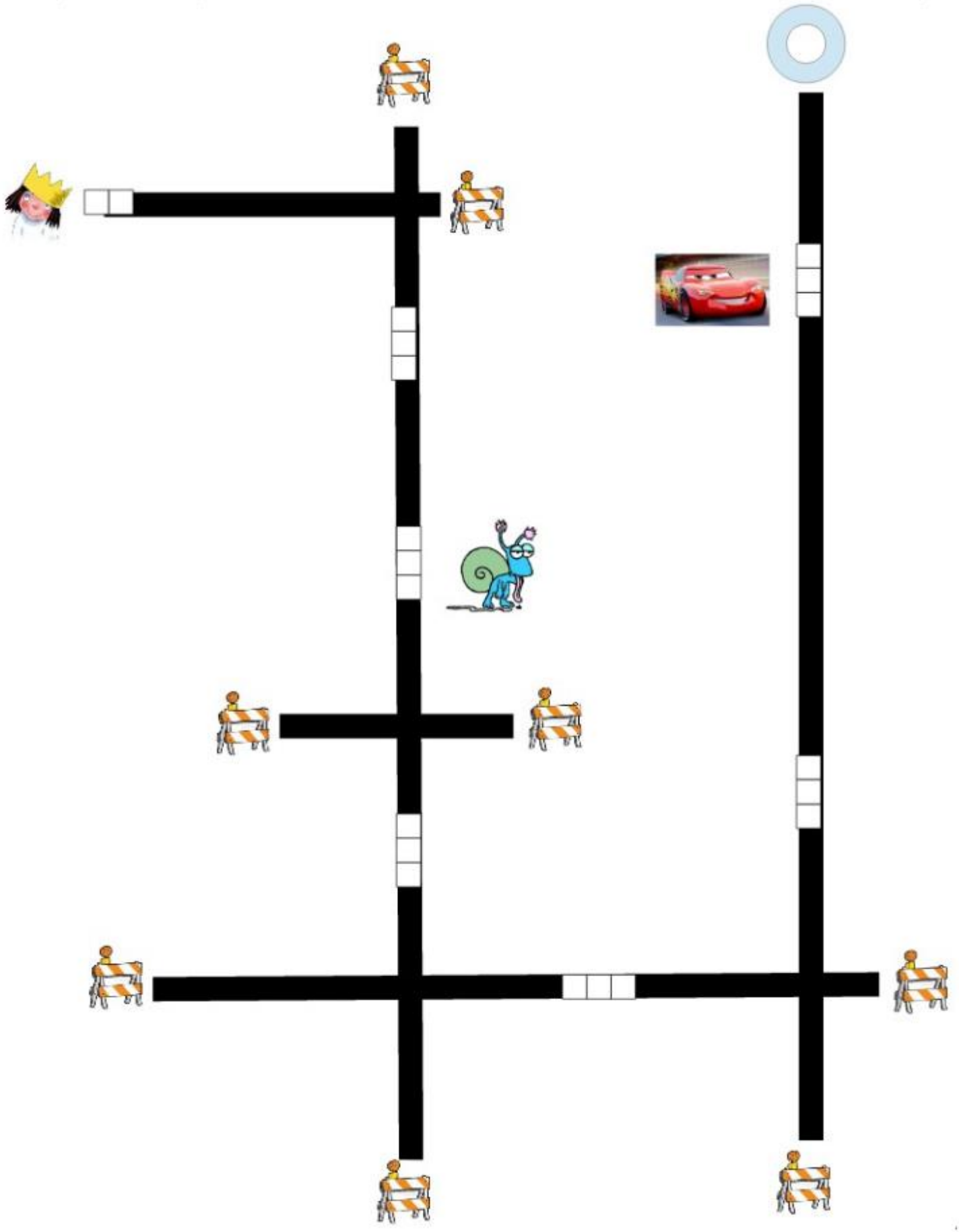
PROGRAMMER A L'AIDE DE CODE DE COULEURS

En vous appuyant sur la table des codes de couleurs, compléter les défis suivants en n'oubliant pas de valider par l'enseignant.

Nom du défi	Validation	Nom du défi	Validation
Test 1		Sauver princesse	
Test 2		Labyrinthe 1	
Test 3		Labyrinthe 1	
Retrouver princesse			


1
3
PLACEZ-LE ICI
VERS LA DROITE
b
a
START
2
4
TEST 1 : allez tout droit à gauche
TEST 2 : saut vers la droite, gauche, demi-tour
TEST 3 : demi-tour (2 fois), allez tout droit (2fois)

Défi : Aide OZOBOT à retrouver sa princesse



Défi : OZOBOT veut délivrer la princesse mais il ne doit pas se faire remarquer par la sorcière, il faut qu'il ralentisse devant elle.