Nom :		Prénom : Da		Date :				
4	DESSINER - OZOBOT ACTIVITE n°4							
5 ^{ème}	LA MODELISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTEMES TECHNIQUES (MSOST)				Page 1 sur 4			
		D1.3 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorith	imique	N1	N2	N3	N4	
		D2 : Piloter un système connecté localement ou à di	istance	N1	N2	N3	N4	
					/			

Problématique : Comment dessiner des figures géométriques avec OZOBOT ?

ANALYSE D'UN EXEMPLE D'UNE FIGURE GEOMETRIQUE



DESSINER UN RECTANGLE



Compléter le logigramme suivant et réaliser un rectangle de 10 x 4 pas avec le robot OZOBOT.



QUELLE FIGURE GEOMETRIQUE ?



Mettre OZOBOT au niveau 4 pour obtenir les blocs nécessaires.



Définir la vitesse d'OZOBOT à 30 mm/s

Validation										

Quelle est la figure géométrique réalisée ?

DESSINER UN TRIANGLE EQUILATERAL



Quelle est la propriété d'un triangle équilatéral pour les côtés ?

Quelle est la propriété d'un triangle équilatéral pour les

angles ?

Aide : L'angle pour tourner est le complément d'un angle du triangle pour obtenir 180°.

En utilisant ces deux propriétés, compléter le logigramme et faites dessiner OZOBOT.

Validation du dessin



DESSINER UNE ETOILE

Créer le logigramme pour dessiner une étoile avec OZOBOT.

Aides :

- 1 prendre pour exemple
- « triangle équilatéral"

2 – Chaque angle d'une étoile est de 36°

3 – L'angle pour tourner est
le complément de l'angle
d'un sommet de la branche
pour obtenir 180°

Validation du dessin



DESSINER UNE MAISON

<u>Créer le logigramme</u> pour dessiner une maison avec OZOBOT. *Aide* : utiliser deux fois « répéter ... »



Validation du dessin

