
Semaine des maths



1,2,3

Codez!

Découvrez Thymio !

A vous de tester ses différents
comportements !

Pour commencer

- Allumer le robot en appuyant longtemps sur le rond qui se trouve au centre des flèches, le robot émet un son.
- Pour choisir un comportement de Thymio, sélectionner la couleur en appuyant sur les flèches. Le bouton central permet de démarrer le comportement.

Comportement Vert

Consigne : Allume ton Thymio et teste les différents modes qu'il propose. Trouve un surnom pour chaque mode. Relie ensuite les paires d'événements et d'actions en fonction de ce que tu observes.

Thymio vert



Surnom :

- **SI** Thymio détecte un objet devant lui ● **ALORS** il tourne à gauche
- **SI** Thymio détecte un objet à droite ● **ALORS** il tourne à droite
- **SI** Thymio détecte un objet à gauche ● **ALORS** il avance

Comportement Rouge

Thymio rouge



Surnom :

- **SI** Thymio détecte un objet devant lui ●
- **ALORS** il recule
- **SI** Thymio détecte un objet à droite ●
- **ALORS** il recule en tournant à droite
- **SI** Thymio détecte un objet à gauche ●
- **ALORS** il recule en tournant à gauche
- **SI** Thymio détecte un objet derrière lui ●
- **ALORS** il avance

Comportement Jaune

Thymio jaune



Surnom :

- **SI** Thymio détecte un objet devant lui ● **ALORS** il tourne à gauche
- **SI** Thymio détecte un objet à droite ● **ALORS** il tourne à droite
- **SI** Thymio détecte un objet à gauche ● **ALORS** il recule
- **SI** Thymio ne détecte rien ● **ALORS** il avance

Comportement Violet

Thymio violet (départ arrêté)



Surnom :

- **SI** on appuie sur la flèche avant ● **ALORS** il avance
- **SI** on appuie sur la flèche arrière ● **ALORS** il recule
- **SI** on appuie sur la flèche de droite ● **ALORS** il tourne à gauche
- **SI** on appuie sur la flèche de gauche ● **ALORS** il tourne à droite

Comportement Vert

Consigne : Allume ton Thymio et teste les différents modes qu'il propose. Trouve un surnom pour chaque mode. Relie ensuite les paires d'événements et d'actions en fonction de ce que tu observes.

Thymio vert

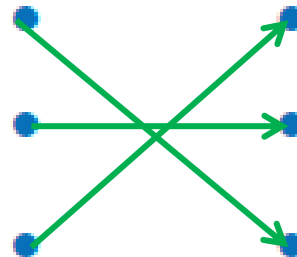


Surnom :

SI Thymio détecte
un objet devant lui

SI Thymio détecte
un objet à droite

SI Thymio détecte
un objet à gauche



ALORS il tourne à gauche

ALORS il tourne à droite

ALORS il avance

Comportement Rouge

Thymio rouge



Surnom :

SI Thymio détecte
un objet devant lui



ALORS il recule

SI Thymio détecte
un objet à droite



ALORS il recule en
tournant à droite

SI Thymio détecte
un objet à gauche



ALORS il recule en
tournant à gauche

SI Thymio détecte
un objet derrière lui



ALORS il avance

Comportement Jaune

Thymio jaune



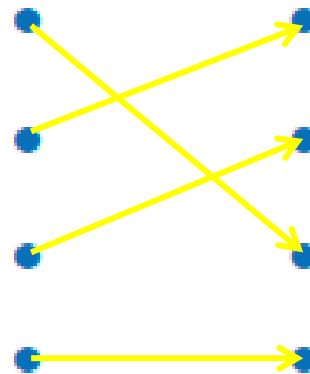
Surnom :

SI Thymio détecte un objet devant lui

SI Thymio détecte un objet à droite

SI Thymio détecte un objet à gauche

SI Thymio ne détecte rien



ALORS il tourne à gauche

ALORS il tourne à droite

ALORS il recule

ALORS il avance

Comportement Violet

Thymio violet (départ arrêté)



Surnom :

SI on appuie sur la flèche
avant



ALORS il avance

SI on appuie sur la flèche
arrière



ALORS il recule

SI on appuie sur la flèche
de droite



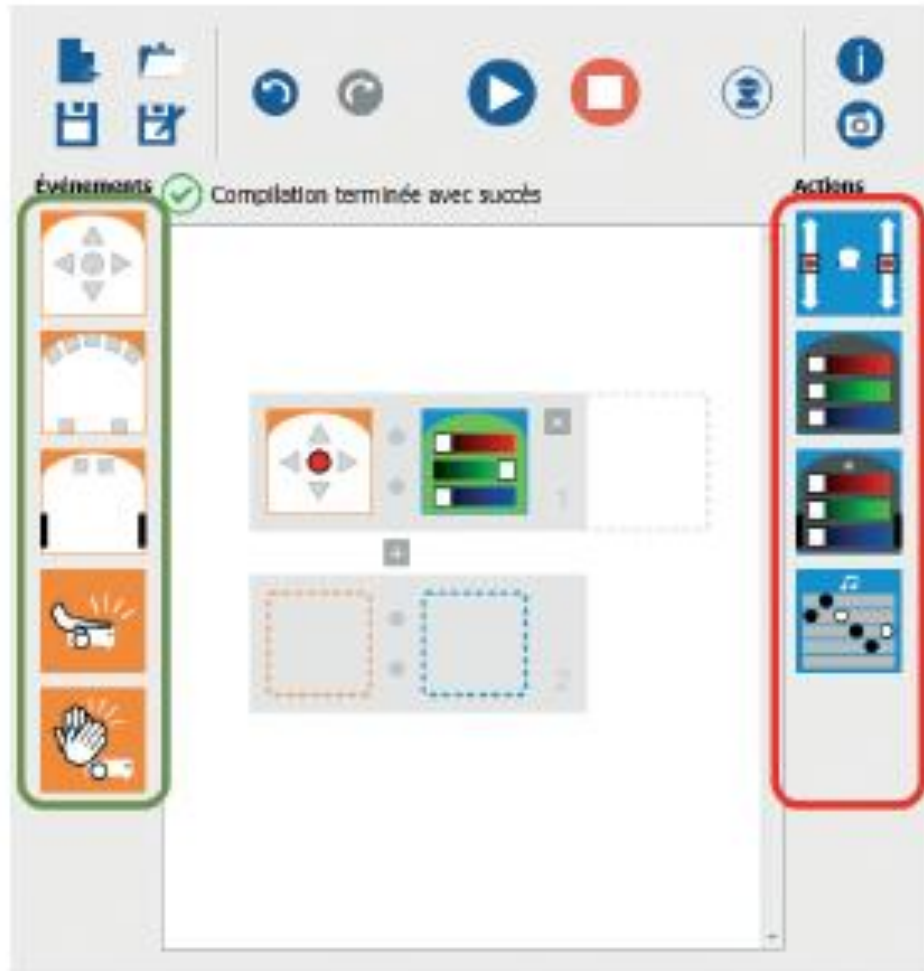
ALORS il tourne à gauche

SI on appuie sur la flèche
de gauche



ALORS il tourne à droite

On peut aussi programmer Thymio



Pour lancer VPL

- 1. Lancer Thymio- VPL (une fenêtre « Choix d'une cible Aseba » s'ouvre**
- 2. Brancher Thymio sur l'ordinateur avec le câble USB (il s'allume)**
- 3. Cocher la case « Port Série », sélectionner « Thymio », appuyer sur « Connecter »**

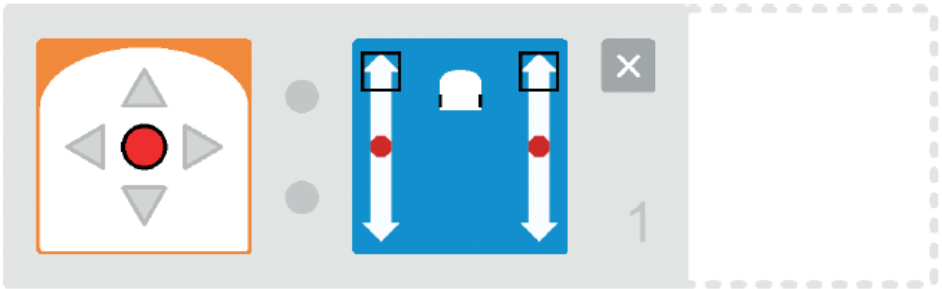
Pour programmer

- 1. Ecrire le programme
- 2. Sauvegarder le programme
- 3. Exécuter le programme

Programme 1

Consigne : Voici 4 programmes différents, chacun formé avec une carte événement et une carte action. Teste-les sur ton Thymio, puis complète les phrases associées pour décrire ce que fait chaque programme.

Programme 1 :

	
SI	ALORS

Programme 2

Programme 2:




SI

ALORS

Programme 3

Programme 3:



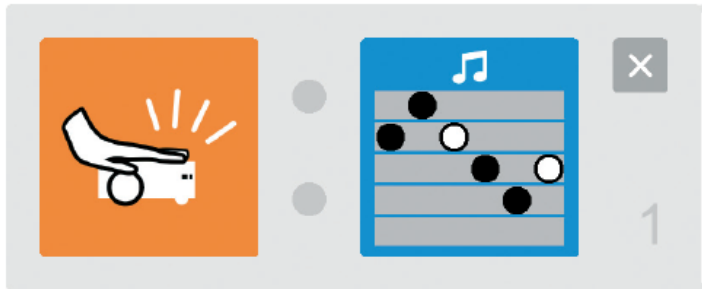

The image shows a Scratch code block for an 'If' statement. The block is titled 'Si' (If) and contains two nested code blocks. The first nested block is a 'Si' (If) block with two red square checkboxes, indicating a conditional check. The second nested block is a 'Répéter' (Repeat) block with a count of 1, containing a 'Répéter' (Repeat) block with a red bar and a 'Répéter' (Repeat) block with a green bar. The 'Si' block has a close button (X) and a count of 1. The 'Si' block is followed by a dashed box, indicating a space for additional code.

SI

ALORS

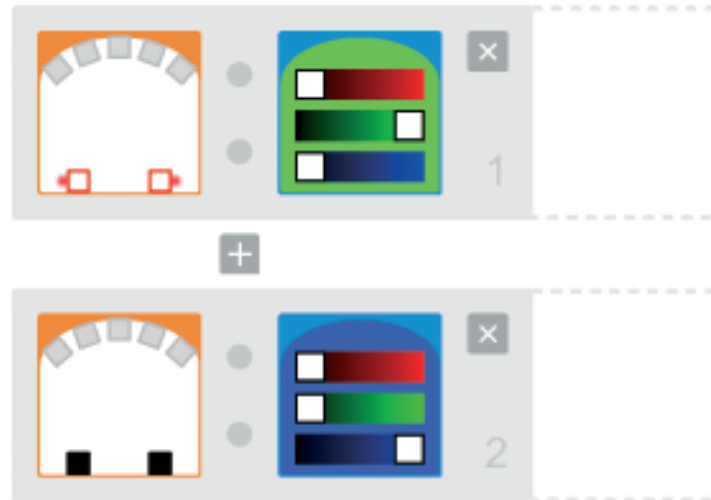
Programme 4

Programme 4:

		
SI		ALORS

Programme 5

Programme 5:



Entoure la bonne réponse :

De quelle couleur est le Thymio lorsque ta main est devant les deux capteurs de l'arrière ?

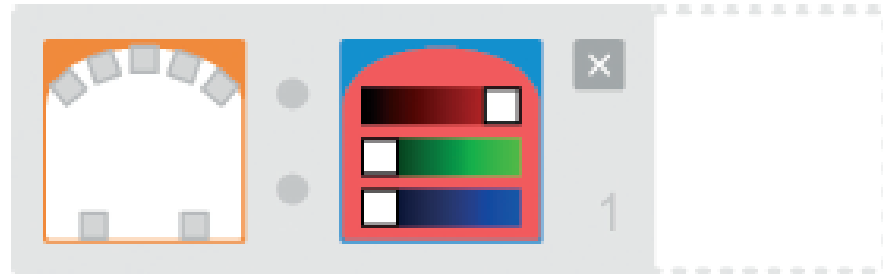
VERT / BLEU

De quelle couleur est le Thymio lorsque ta main n'est pas devant les capteurs de l'arrière ?

VERT / BLEU

Programme 6

Programme 6 :



Réponds aux questions :

De quelle couleur est le Thymio lorsque ta main est devant les capteurs de l'arrière ?

De quelle couleur est le Thymio lorsque ta main n'est pas devant les capteurs de l'arrière ?

A vous maintenant de créer votre propre programme...

