



CT 2.5
MOT 5.1

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

L'algorithme

Un algorithme est une suite d'actions simples classées dans un ordre précis. On peut ensuite coder ces actions pour donner naissance à un programme.

Exemples : une recette de cuisine

TEMPS TOTAL : 55 MIN

Préparation : 25 min Cuisson : 30 min

Etape 1

Éplucher et découper en morceaux 4 Golden.

Etape 2

Faire une compote : les mettre dans une casserole avec un peu d'eau (1 verre ou 2). Bien remuer. Quand les pommes commencent à ramollir, ajouter un sachet ou un sachet et demi de sucre vanillé. Ajouter un peu d'eau si nécessaire.

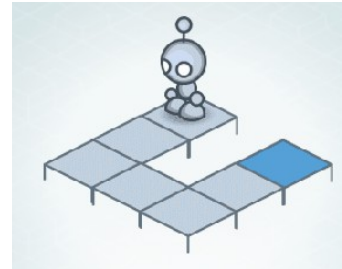
Etape 3

Vous saurez si la compote est prête une fois que les pommes ne seront plus dures du tout. Ce n'est pas grave s'il reste quelques morceaux.

Etape 4

Pendant que la compote cuit, éplucher et couper en quatre les deux dernières pommes, puis, couper les quartiers en fines lamelles (elles serviront à être posées sur la compote).

Un déplacement de robot



- Avancer
- Avancer
- Tourner à gauche
- Avancer
- Avancer
- Tourner à gauche
- Avancer
- Avancer
- Eclairer

L'objet programmable

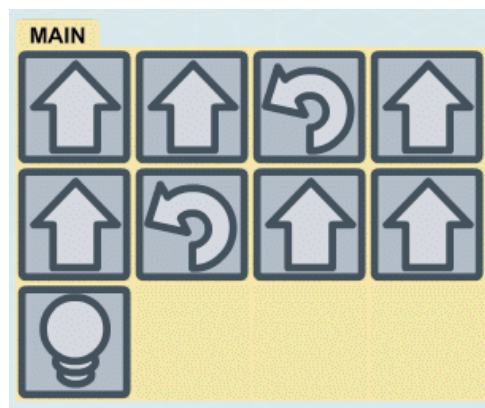
C'est un objet dans lequel on a rentré un programme (suite d'actions simples) dans le but de réaliser une tâche précise. On peut simuler, virtuellement, le fonctionnement du programme dans le but de le vérifier.

Algorithme

- Avancer
- Avancer
- Tourner à gauche
- Avancer
- Avancer
- Tourner à gauche
- Avancer
- Avancer
- Eclairer



Simulation du programme



Simulation du programme

