Programmation Suiveur de Ligne - pas à pas



Programmation Suiveur de Ligne - pas à pas



Lien vers le fournisseur A4 technologie:

https://www.a4.fr/robotique-programmation/robots-programmables/mbot.html

Sommaire :

Dessin d'ensemble	P2
I°) Choix du robot	. P3
II°) Connexion au robot	. рЗ
III°) Début de programme	р3
IV°) Sous programme « suiveur de ligne »	. p4
V°) Sous programme « Tout droit »	. p5
VI°) Sous programme « Tourne à gauche »	рЄ
VII°) Sous programme « Tourne à droite »	p7
VIII°) A vous de finir	p8
IX°) Les variables	p9





Programmation Suiveur de Ligne pas à pas

Choix du robot



Supprimer le robot installé par défaut puis ajouter le robot mBot



Lorsque le mBot(mcore) démarre	 						
attendre jusqu'à 🧠 🍔 sur appu	i du b	out	on C	Carte	pres	sé ▼	?

Toujours commencer votre programme de cette manière. Ceci permet d'attendre l'appui sur le bouton poussoir du robot avant de démarrer le programme principal qu'il suffira de compléter à la suite.









Nous allons ajouter un sous programme « Tourne à gauche » si on appui sur la flèche de gauche de la



On avance le robot jusqu'à ce qu'il retrouve sa ligne, il doit alors suivre la ligne jusqu'au bout.



Programmation Suiveur de Ligne pas à pas

VII°) Sous programme « Tourne à droite »





Programmation Suiveur de Ligne pas à pas

VIII°) A vous de finir votre programme

Continuez votre programmation selon votre scénario. Les sous programmes permettent de faire des actions qui se répètent (saisir l'objet, déposer l'objet..).

Exemple de programme :

	orsque le mBo	t(mc		dá	mai	ro			
		unico		ue	IIa	ie.			
а	ttendre jusqu'	à		su	r ap	pu	du	bo	ut
s	uivre la ligne								
p	our toujours								
	Tout droit								
	Tourne à gau	che							
	Tout droit								
	Tourne à droi	te							
	🕮 LED tout	t 🔻 🕴	affic	he	la c	oul	eur		
	attendre 1	secs							
	Tourne à gau	che							
	Tout droit								
	Tourne à droi	te							
	🕮 LED tout	t 🔻)	affic	he	la c	oul	eur		
	attendre 2	secs							
	و								

'n	Car	te	pre	ssé	•	?	



Programmation Suiveur de Ligne pas à pas

IX°) Les variables

Une variable est une sorte de coffre dans lequel je peux ranger une valeur. Lorsque j'ai besoin de cette valeur il me suffit de donner le nom du coffre pour la retrouver.



Ensuite on l'initialise au début du programme principal (on donne sa

Il n'y a plus qu'à utiliser cette valeur dans le programme principal et sous

La variable permet de garder en mémoire une valeur et / ou de modifier cette valeur à plusieurs endroits du programme en une fois...

