

Séquence 7	Comment vérifier l'orientation de la résidence ?
CT 2.7	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.

Activité 2 : Comment programmer une boussole ?

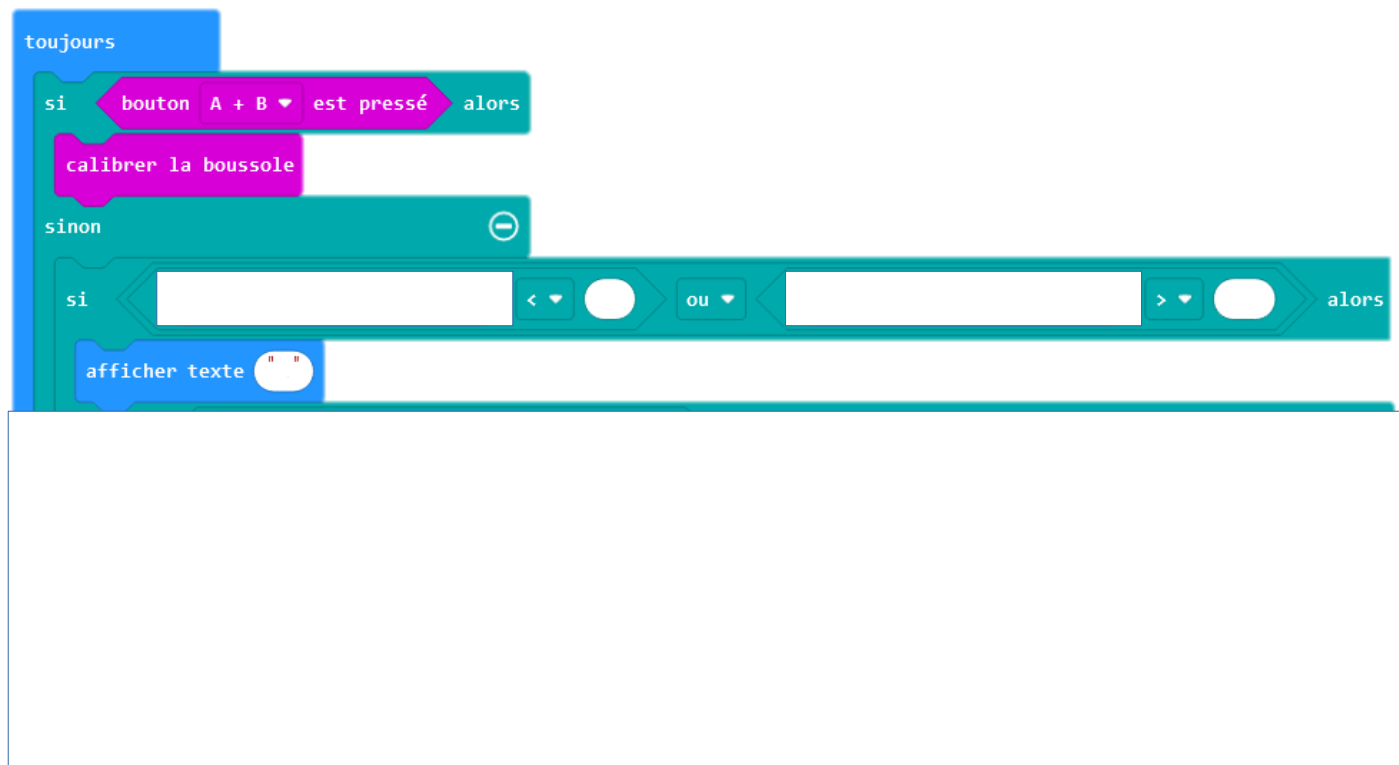
Objectifs de l'activité :

- 1. Prélever des informations avec le capteur de mouvement.

Les missions à réaliser avec la carte Micro :Bit

Nous allons apprendre à utiliser la carte microbit comme une boussole. Cette boussole sera dans un premier temps assez succincte avec l'indication des 4 points cardinaux, Nord, Sud, Est et Ouest.

Mission n°4 :



1. Imaginer le programme dans Makecode en vous appuyant sur l'exemple ci-dessus et renseignant les lettres N, S, E et O pour chaque point cardinal dans des blocs « Afficher texte ' ' ».

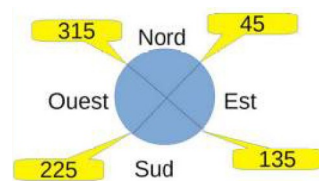
2. Compléter la partie sous le programme sur cette feuille.

3. Connecter la carte sur un port USB et télécharger le fichier dans la carte.

4. Une fois le téléchargement terminé, bien laisser la carte branchée à l'ordinateur et procéder au calibrage de la boussole.

Appuyez sur les boutons A+B, micro:bit fait défiler sur l'écran « Tilt to fill screen ». Il faut alors incliner et secouer la carte pour que toutes les DELs soient allumées. Si vous avez réussi, un smiley avec un sourire apparaît.

5. Tester le programme et indiquer l'orientation sur le plan de la salle en indiquant les 4 points cardinaux.



Tableau