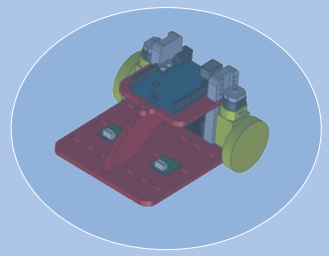
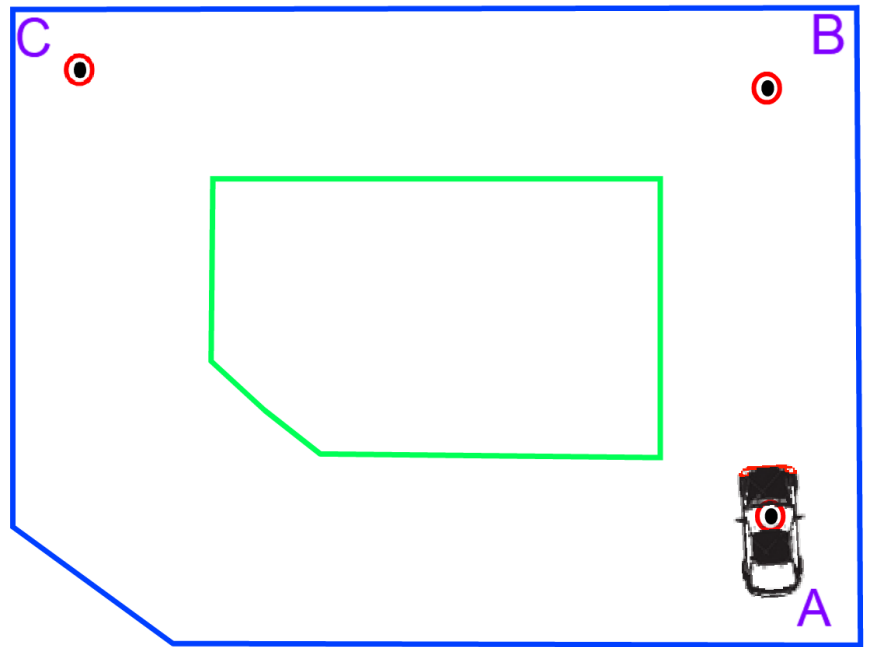
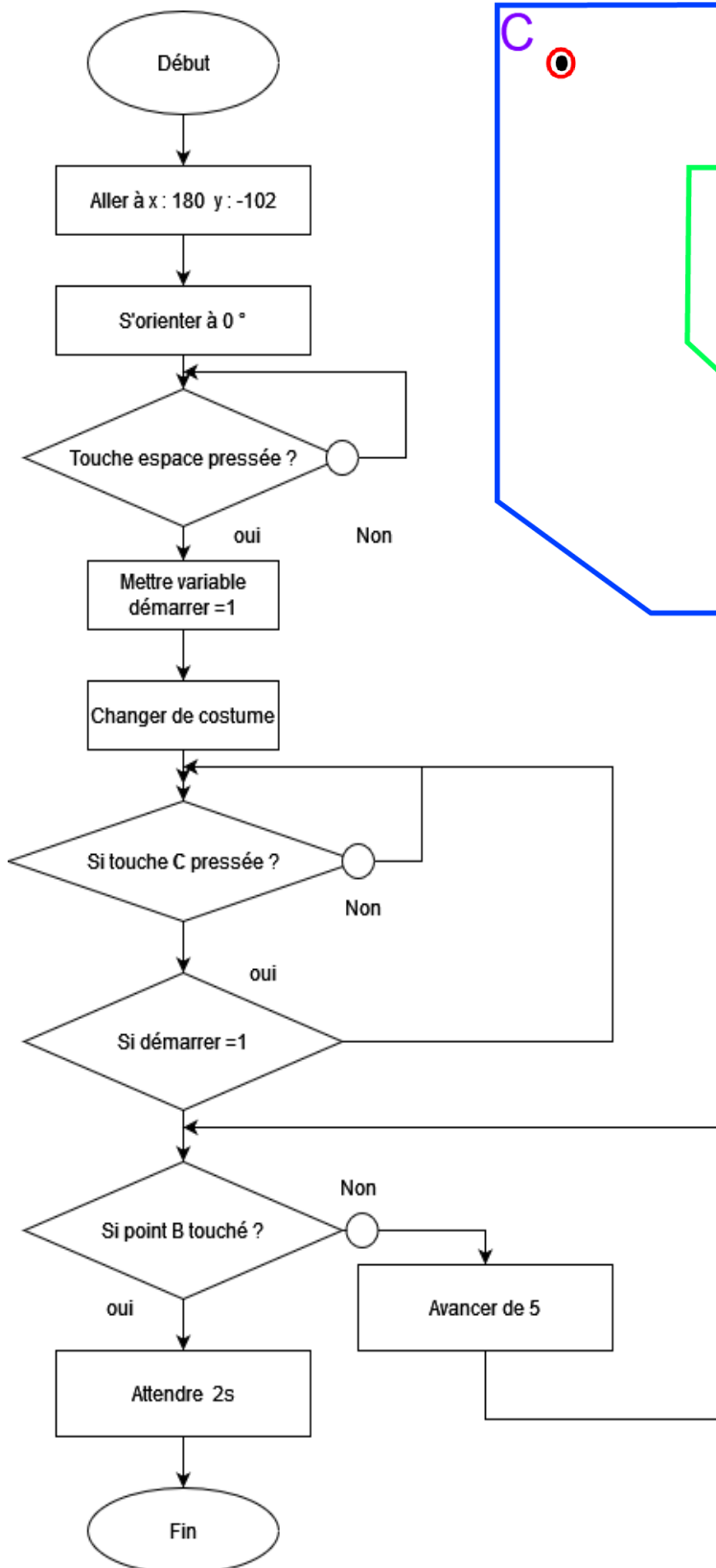


# Comment simuler le fonctionnement ?

Origine du robot, déplacement au point B



## Comportement de notre robot au point de départ



### Pour notre simulation :

Le robot doit se placer au point A  
Mise en marche du robot avec un bouton de démarrage.

Le robot peut commencer sa course que si les passagers ont bouclé leur ceinture (une touche pour l'ensemble des ceintures).

### Activité

A partir de notre algorithme, Retrouvez l'algorithme par bloc lui correspondant (Algo 1, 2, 3 et 4). Testez votre solution sur le fichier MBLOCK donné.

### Algorithme par bloc 1

```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 0 degrés
aller à x: 180 y: -102
basculer sur le costume V2 voiture
mettre demarrer à 0
répéter indéfiniment
si [touche espace] pressée ? alors
mettre demarrer à 1
basculer sur le costume V2 voiture2
si [touche c] pressée ? et [demarrer = 1] alors
répéter jusqu'à [Point B] touché ?
avancer de 2
attendre 2 secondes
stop tout
```

### Algorithme par bloc 2

```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 0 degrés
aller à x: 180 y: -102
basculer sur le costume V2 voiture
mettre demarrer à 0
si [touche espace] pressée ? alors
mettre demarrer à 1
basculer sur le costume V2 voiture2
si [touche c] pressée ? et [demarrer = 1] alors
répéter jusqu'à [Point B] touché ?
avancer de 2
attendre 2 secondes
stop tout
```

### Algorithme par bloc 3

```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 0 degrés
aller à x: 180 y: -102
basculer sur le costume V2 voiture
mettre demarrer à 0
répéter indéfiniment
si [touche espace] pressée ? alors
mettre demarrer à 1
basculer sur le costume V2 voiture2
si [touche c] pressée ? et [demarrer = 1] alors
répéter jusqu'à [Point B] touché ?
avancer de 2
attendre 2 secondes
stop tout
```

### Algorithme par bloc 4

```
quand [drapeau] est cliqué
s'orienter à 0 degrés
aller à x: 180 y: -102
basculer sur le costume V2 voiture
mettre demarrer à 0
répéter indéfiniment
si [touche espace] pressée ? alors
mettre demarrer à 1
basculer sur le costume V2 voiture2
si [touche c] pressée ? alors
si [demarrer = 1] alors
répéter jusqu'à [Point B] touché ?
avancer de 2
attendre 2 secondes
stop tout
```