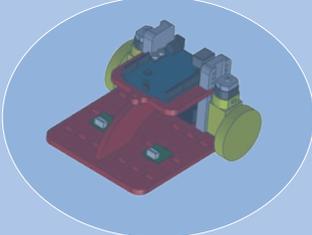
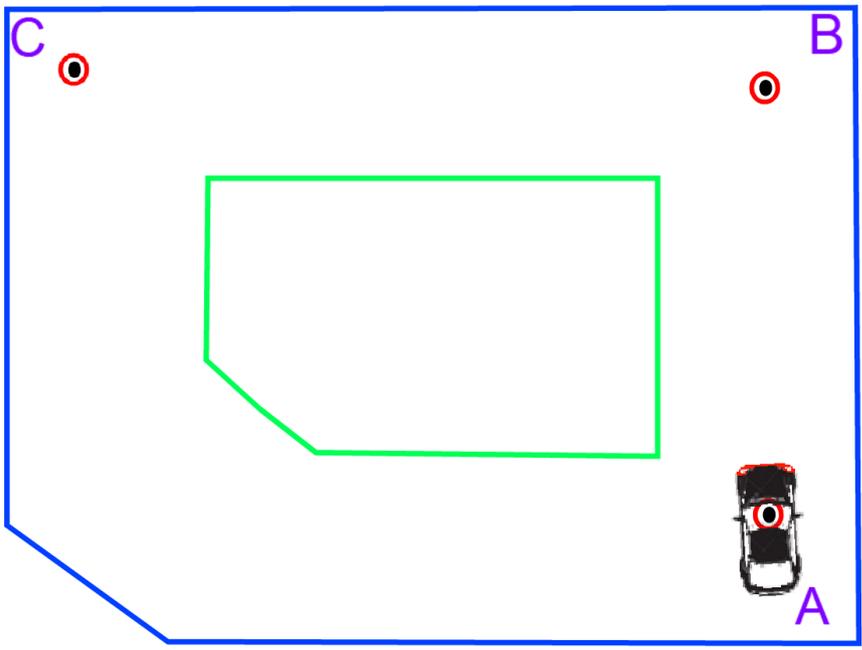
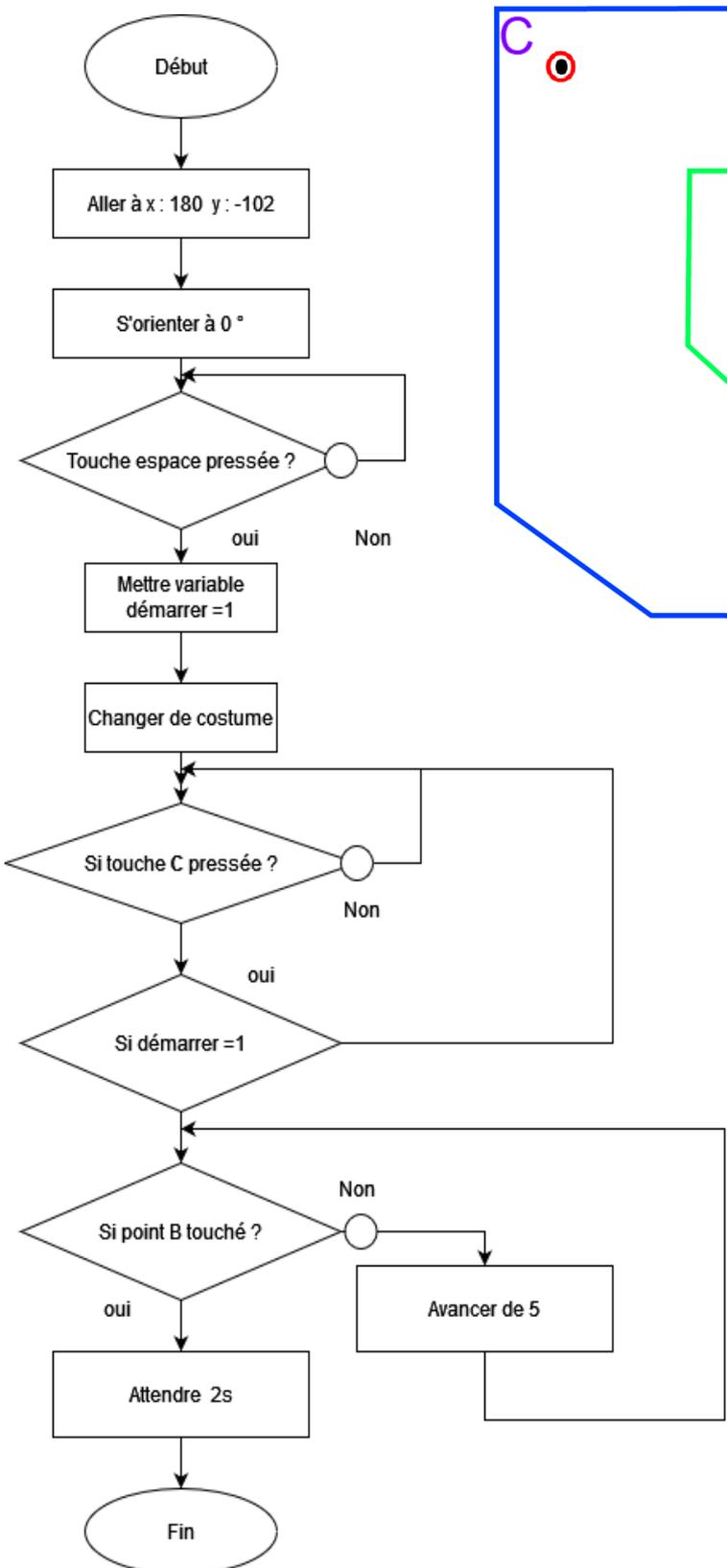


Comment simuler le fonctionnement ?

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
```