

Entrées, sorties et mouvement	3 ^e année Forces et mouvement
Document de l'élève	

Partie 1 : Entrées et sorties à l'aide de flèches

Créez un programme qui affichera les éléments suivants sur votre micro:bit :

- Incliner à gauche : cela permet d'afficher une flèche pointant vers l'Ouest
- Incliner à droite : cela permet d'afficher une flèche pointant vers l'Est
- Logo vers le haut : cela permet d'afficher une flèche pointant vers le Nord
- Secouer : cela permet d'afficher une flèche pointant vers le Sud

Bonus : Programmez votre micro:bit pour qu'il affiche un symbole (une coche, un émoticon, etc.) lorsqu'il n'est pas déplacé.

Partie 2 : Accélération dans les directions X, Y et Z

Créez un programme qui utilise l'ordinateur pour tracer l'accélération dans trois directions différentes. Assurez-vous d'utiliser l'option « Afficher le périphérique de données » pour placer le graphique sur l'ordinateur pendant que votre micro:bit est branché.

- Tracer l'accélération dans la direction X
- Tracer l'accélération dans la direction Y
- Tracer l'accélération dans la direction Z

De quelle façon avez-vous remarqué les plus importants changements apportés au graphique lorsque vous avez déplacé le micro:bit?

1. Dans la direction X : _____
2. Dans la direction Y : _____
3. Dans la direction Z : _____

Partie 3 : Accéléromètre

Vous aurez besoin d'un partenaire pour pouvoir réaliser cette activité.

- Sur un micro:bit, créez un programme qui envoie un signal radio lorsque le mouvement est détecté.
- Sur le second micro:bit, affichez un message ou un symbole lorsqu'il reçoit un signal radio.