

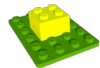


# Ce que je dois retenir d'un labyrinthe

CT2.5  
C.T4.1  
CT5.1

Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.  
Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire adapté.  
Utiliser des outils numériques.

## Algorithme et Programme: séquences d'instructions



Un **programme** informatique est une suite d'instructions déterminées par l'Informaticien pour répondre à un problème (jeux, application, système réel, ...). Il est mis au point, testé puis corrigé avant d'être mémorisé puis traité par un **microprocesseur** ou un **microcontrôleur**.

Un programme s'exprime successivement sous différentes formes :

Langage naturel ou Algorithme	Logigramme ou Langage graphique	Code
Allumer la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde Eteindre la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde Allumer la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde Eteindre la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde ...		<pre> Programme Arduino mettre l'état logique de la broche 2 à haut attendre 1 secondes mettre l'état logique de la broche 2 à bas attendre 1 secondes mettre l'état logique de la broche 2 à haut attendre 1 secondes mettre l'état logique de la broche 2 à bas attendre 1 secondes           </pre> <pre> void setup(){   pinMode(2,OUTPUT);   digitalWrite(2,1);   delay(1000*1);   pinMode(2,OUTPUT);   digitalWrite(2,0);   delay(1000*1);   pinMode(2,OUTPUT);   digitalWrite(2,1);   delay(1000*1);   pinMode(2,OUTPUT);   digitalWrite(2,0);   delay(1000*1); }           </pre>

Quelque soit le robot il possède une chaîne d'information et une chaîne d'énergie. Les robots sont différents par les solutions techniques apportées.

