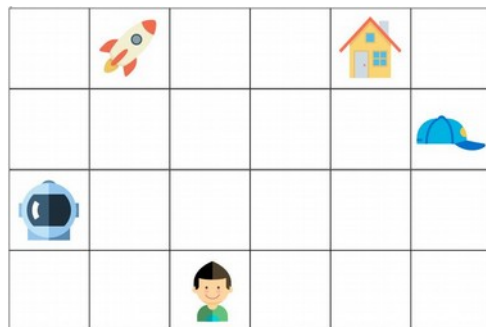


# OoRoBoT

## Plateau n°1



Le plateau va permettre de découvrir le fonctionnement du OoRoBoT en faisant quelques exemples.

Voici ce que vous pouvez demander à votre enfant :

- 1 – Quel chemin peut prendre l'enfant pour aller jusqu'à la maison ?
- 2 – Même chose avec la fusée
- 3 – Maintenant l'enfant doit prendre un objet sur son chemin (La casquette pour aller à la maison, le casque de cosmonaute pour rejoindre la fusée)

Une fois le chemin en tête votre enfant peut taper les commandes sur l'OoRoBoT grâce aux touches directionnelles.

*Il n'y a pas de bonne réponse, tous les chemins sont acceptés dès lors que le point de départ et d'arrivée sont respectés.*

*Des cartes « flèches » sont à votre disposition pour que votre enfant puisse s'il le souhaite écrire son programme avant de le taper sur l'OoRoBoT.*

# OoRoBoT

## Plateau n°2



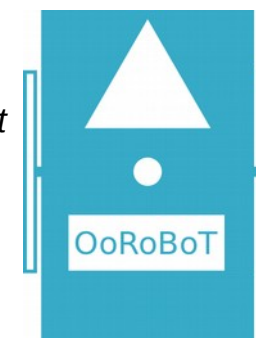
Avec ce plateau votre enfant va pouvoir trouver le chemin répondant à votre consigne ou inventer sa propre « histoire ».

Voici ce que vous pouvez demander à votre enfant :

- 1 – Quel chemin le chien peut-il prendre pour aller jusqu'à sa niche ?
- 2 – [...] en prenant un os en route ?
- 3 – Attention il doit éviter le feu ou la bombe.

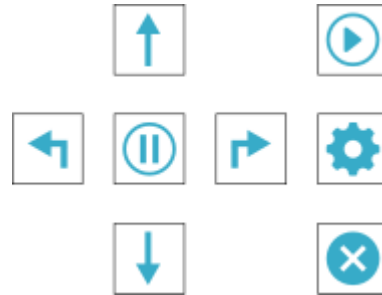
Vous pouvez ajouter des panneaux « sens interdit » sur le plateau pour complexifier la tâche !

*N'hésitez à utiliser la carte représentant l'OoRoBoT de dessus pour faire vérifier à votre enfant la position que prendra le robot quand il exécutera le parcours programmé*










## OoRoBoT

### Contrôle du robot



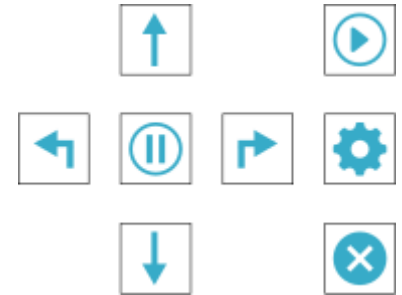
Le robot se programme à l'aide du clavier :

-  Le robot avancera d'une case
-  Le robot reculera d'une case
-  Le robot tournera à gauche
-  Le robot tournera à droite
-  Le robot fera une pause
-  Efface la dernière commande  
Un appui long efface toutes les commandes
-  Lance le programme

Quand le robot exécute le programme on peut l'arrêter en appuyant sur n'importe quelle touche du clavier





## OoRoBoT

### Paramétrage du robot



Pour accéder au menu de paramétrage il faut faire un appui long sur le bouton 




Une fois dans le menu vous pouvez :

- Changer de ligne en appuyant sur  ou 
- Changer de valeur en appuyant sur  ou   
Un appui long permet de changer de valeur plus vite

Les valeurs modifiables sont :

- La distance que le robot parcourt à chaque fois qu'il avance ou recule
- Le nombre de pas nécessaires aux moteurs pour faire un quart de tour (peut changer selon le type de surface)

Pour sortir du menu vous pouvez appuyer sur :

-   Cela enregistre les paramètres
-  Cela annule les modifications