

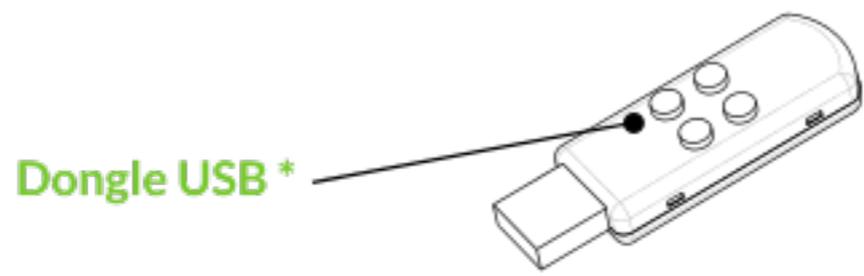
# Demain, les robots !

*Ateliers de robotique*



# FAIRE CONNAISSANCE AVEC THYMIO





Dongle USB \*

5 boutons capacitifs  
affichage d'activité  
fonction ON-OFF

Indicateur de niveau de batterie

Support pour crayon

Module Wireless \*

Connexion USB  
Programmation et recharge

Haut-parleur

Port pour carte micro-SD

Crochet

Microphone

2 capteurs de proximité

Récepteur infra-rouge  
pour télécommande

Attaches mécaniques

Accéléromètre 3 axes

2 roues  
contrôle en vitesse

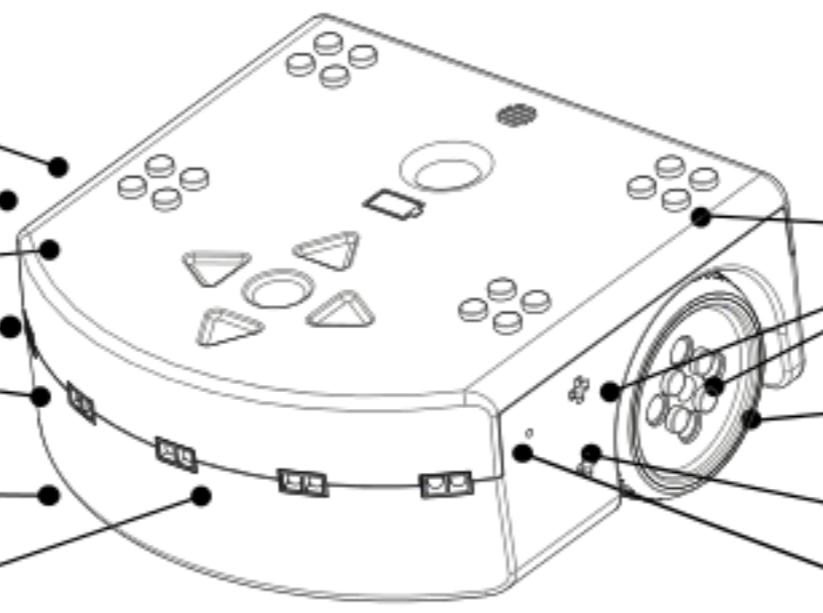
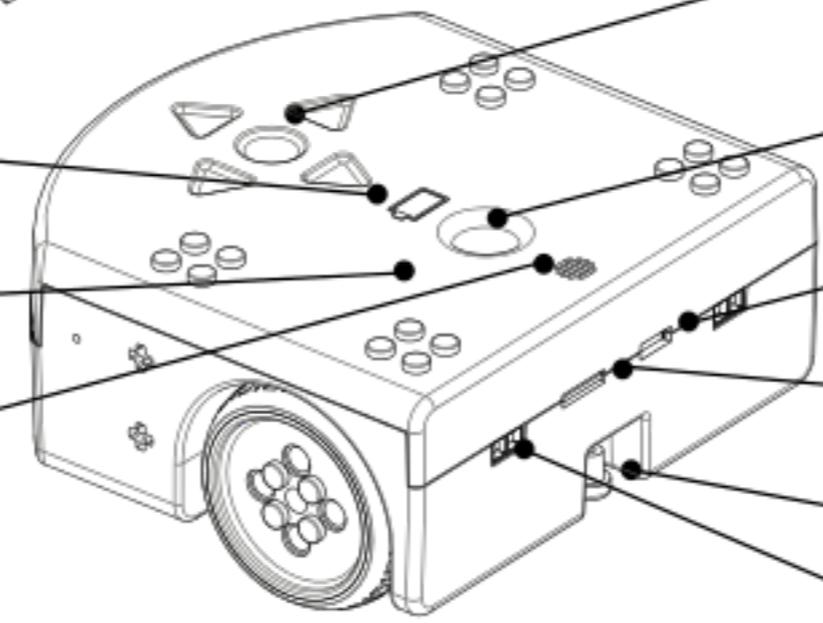
5 capteurs de proximité  
évitement d'obstacles

2 capteurs de sol  
suivi de ligne

Capteur de température

39 LED  
visualisation des capteurs  
et interaction

Bouton reset



\* disponible uniquement avec Wireless Thymio

# COMPORTEMENT AUTONOME

**Appuyer 3 seconds sur le bouton central**  
*allumer/éteindre le robot, démarrer un comportement*

**Appuyer sur les boutons triangulaires**  
*choisir un comportement*



# COMPORTEMENT AUTONOME

**Appuyer 3 seconds sur le bouton central**  
*allumer/éteindre le robot, démarrer un comportement*

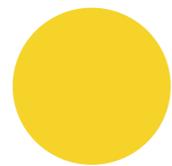
**Appuyer sur les boutons triangulaires**  
*choisir un comportement*



amical



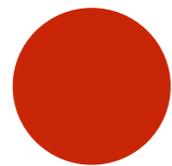
enquêteur



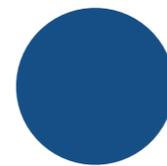
explorateur



obéissant



peureux



attentif

# CONNECTER — PROGRAMMER

**Connecter Thymio à l'ordinateur**  
*avec le cable USB (possibilité de  
connection WIFI)*

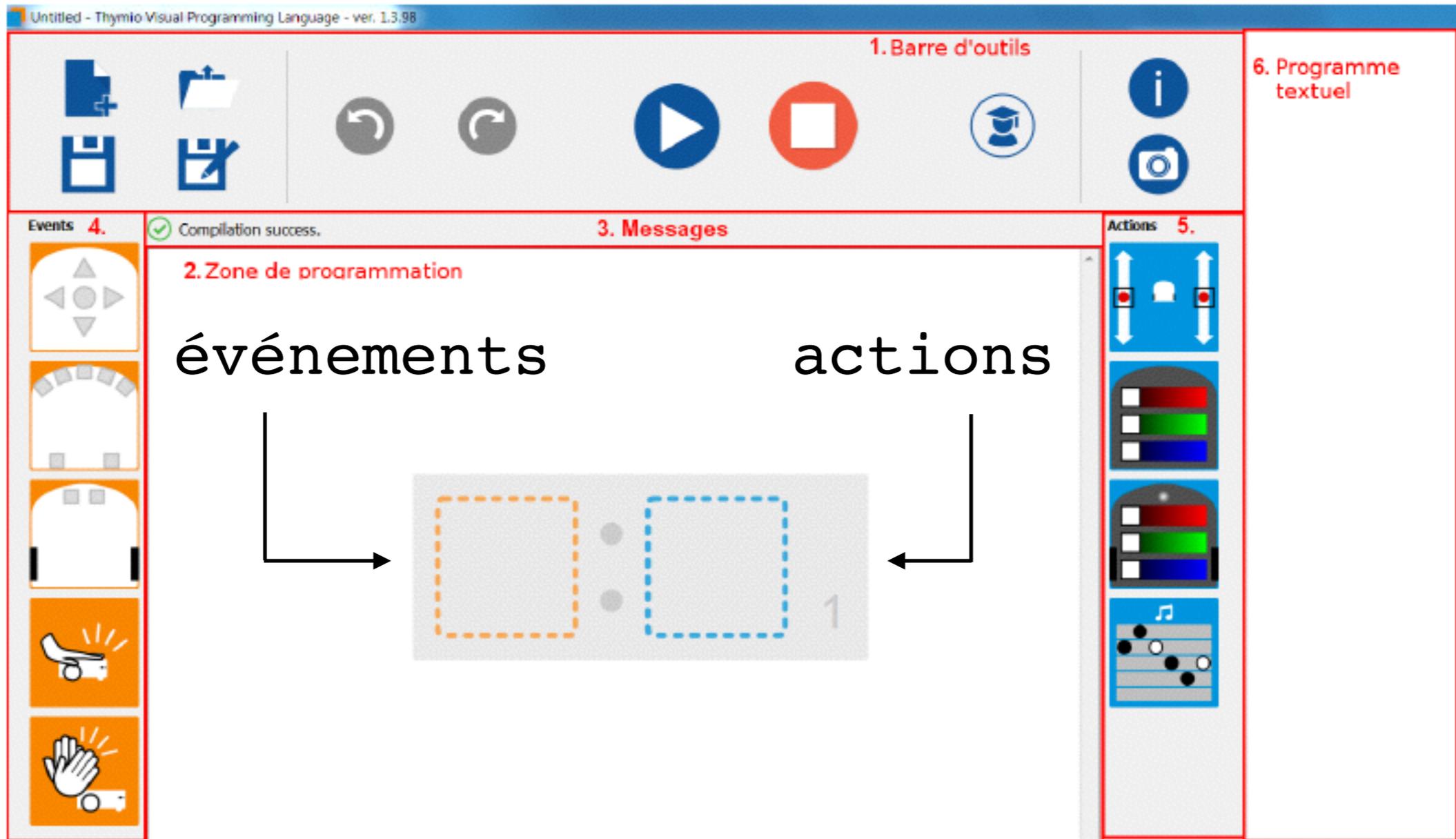
**Lancer VPL**

*en double-cliquant sur l'icône*



**VPL : Visual Programming Language**  
*langage de programmation de Thymio*

# INTERFACE VPL



## TECHNIQUE : Glisser-Déposer

1. Cliquer sur un bloc puis garder enfoncé le bouton gauche de la souris.
2. Glisser le bloc jusqu'à un carré en pointillé.
3. Relâcher le bouton de la souris pour déposer le bloc

# BARRE D'OUTILS

Nouveau Ouvrir Annuler Refaire



Enregistrer Enregistrer  
sous

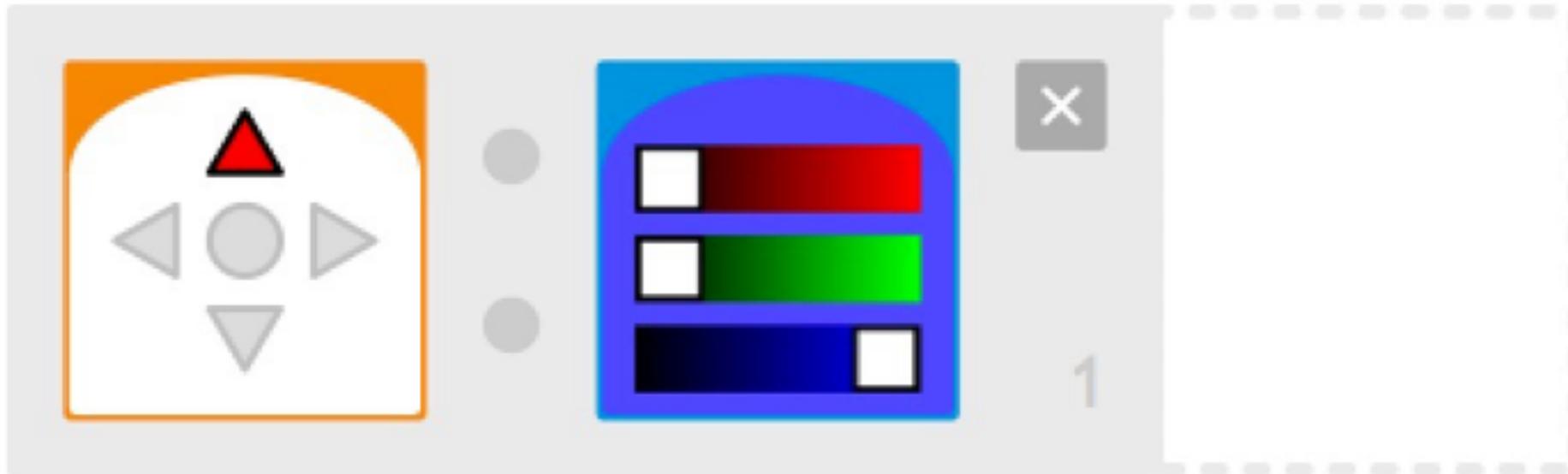
LANCER STOP



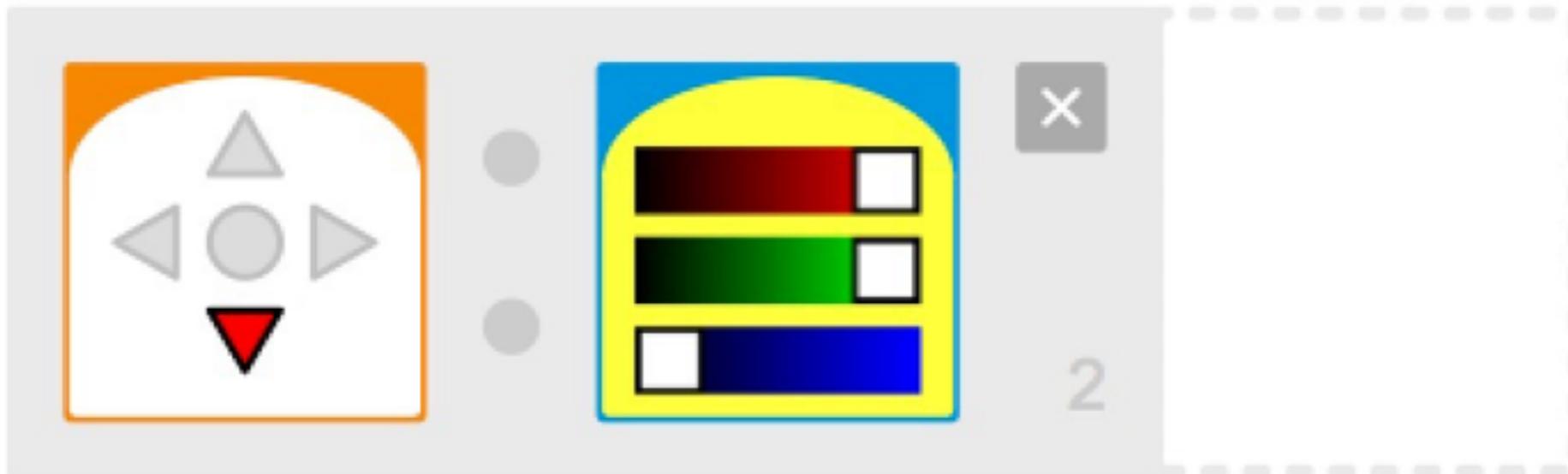
## ★ Le bouton Lancer clignote

Lorsque vous modifiez un programme, le bouton **Lancer** clignote en bleu et vert pour vous rappeler qu'il faut cliquer sur le bouton pour charger le programme modifié vers le Thymio.

# PREMIER PROGRAMME



Scratch block 1: A 'when green flag clicked' block with a 'say' block set to '1' seconds.



Scratch block 2: A 'when green flag clicked' block with a 'say' block set to '2' seconds.



premier



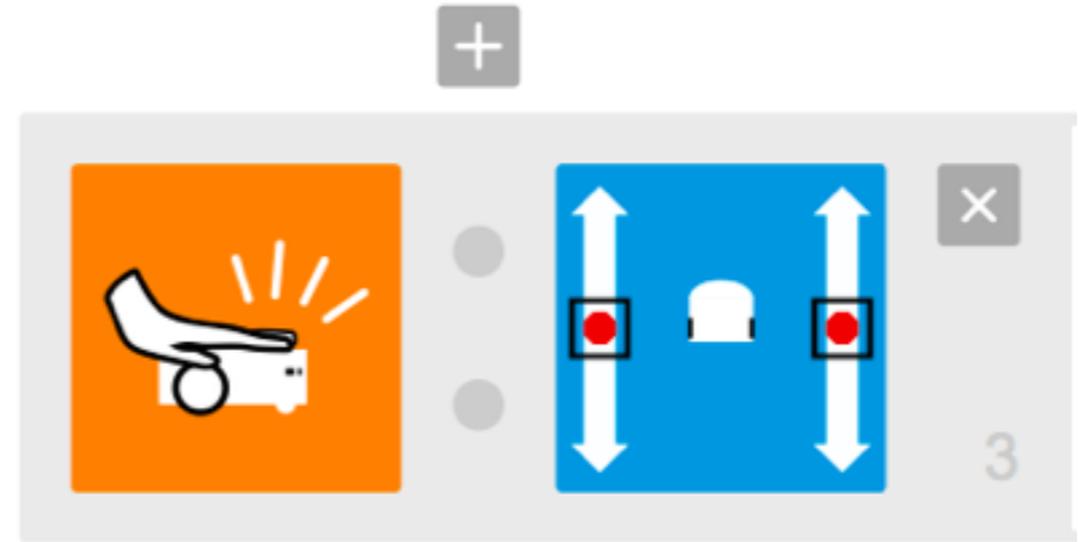
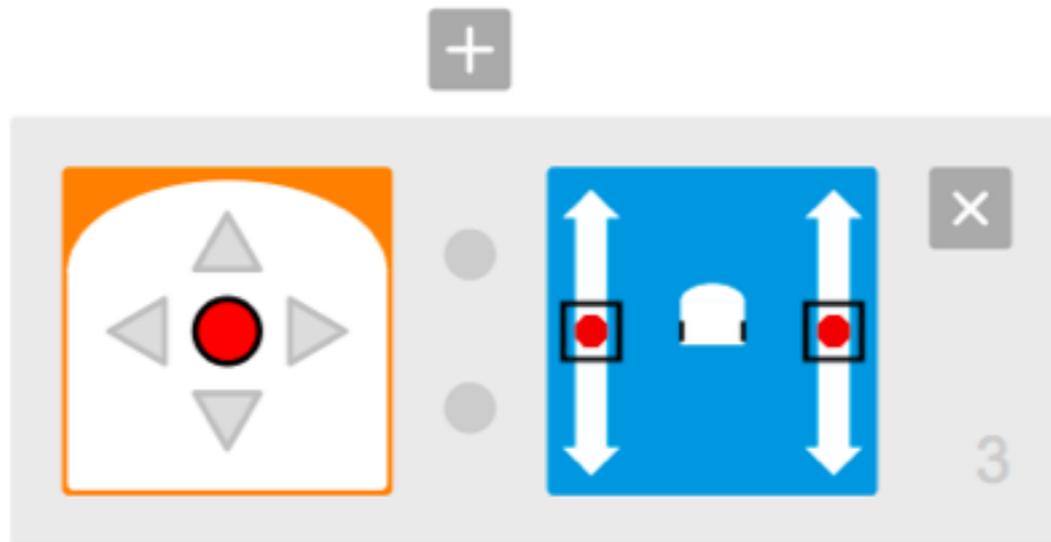
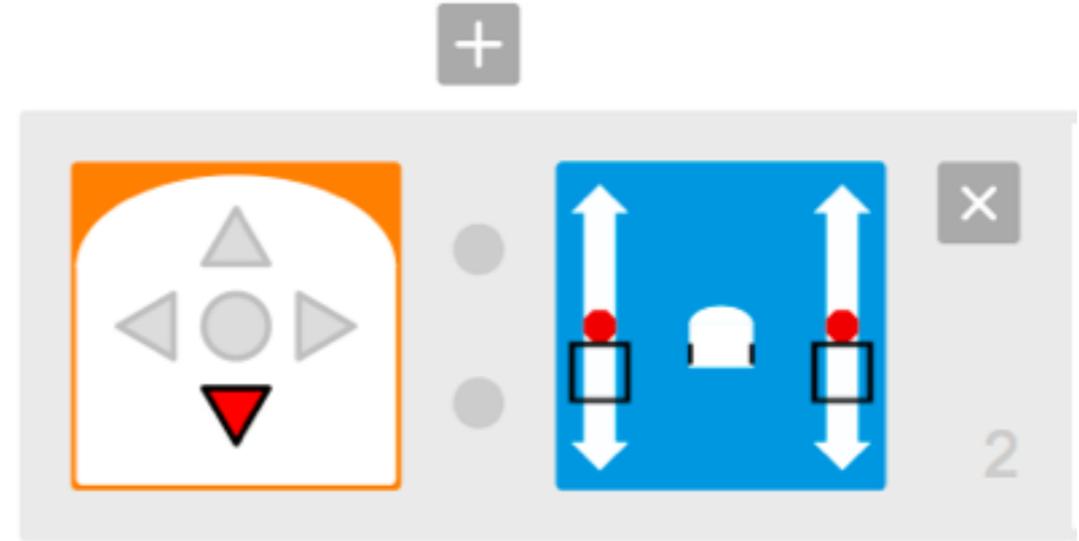
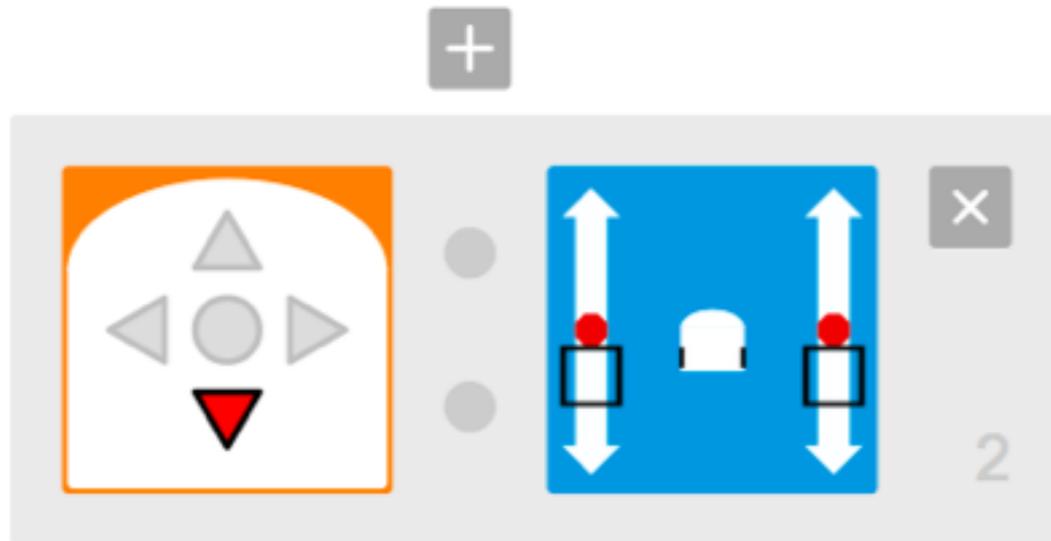
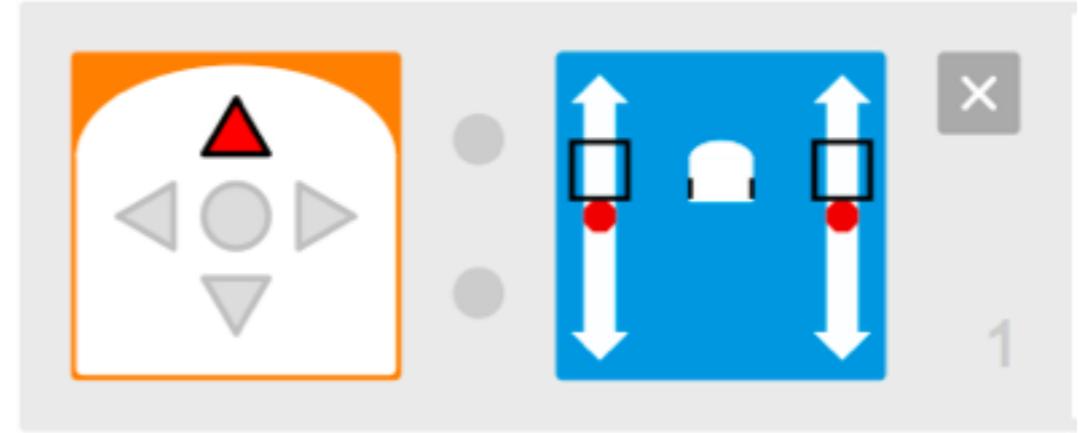
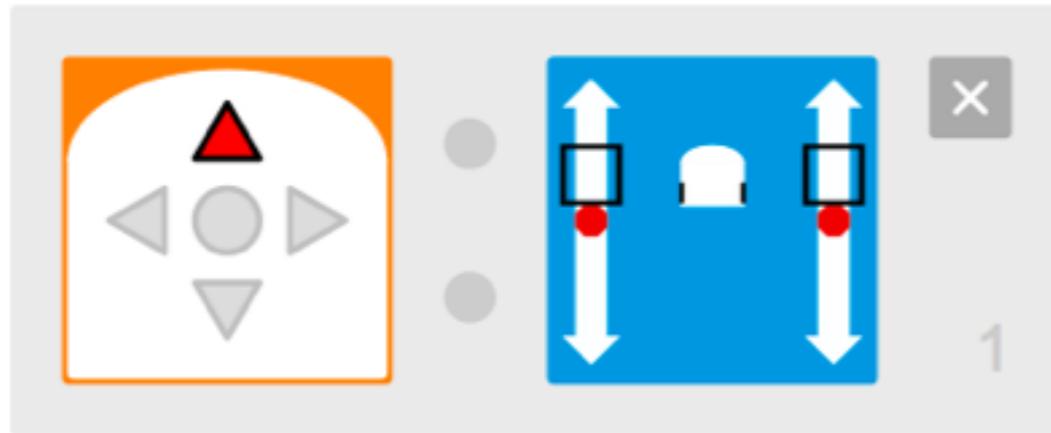
effacer



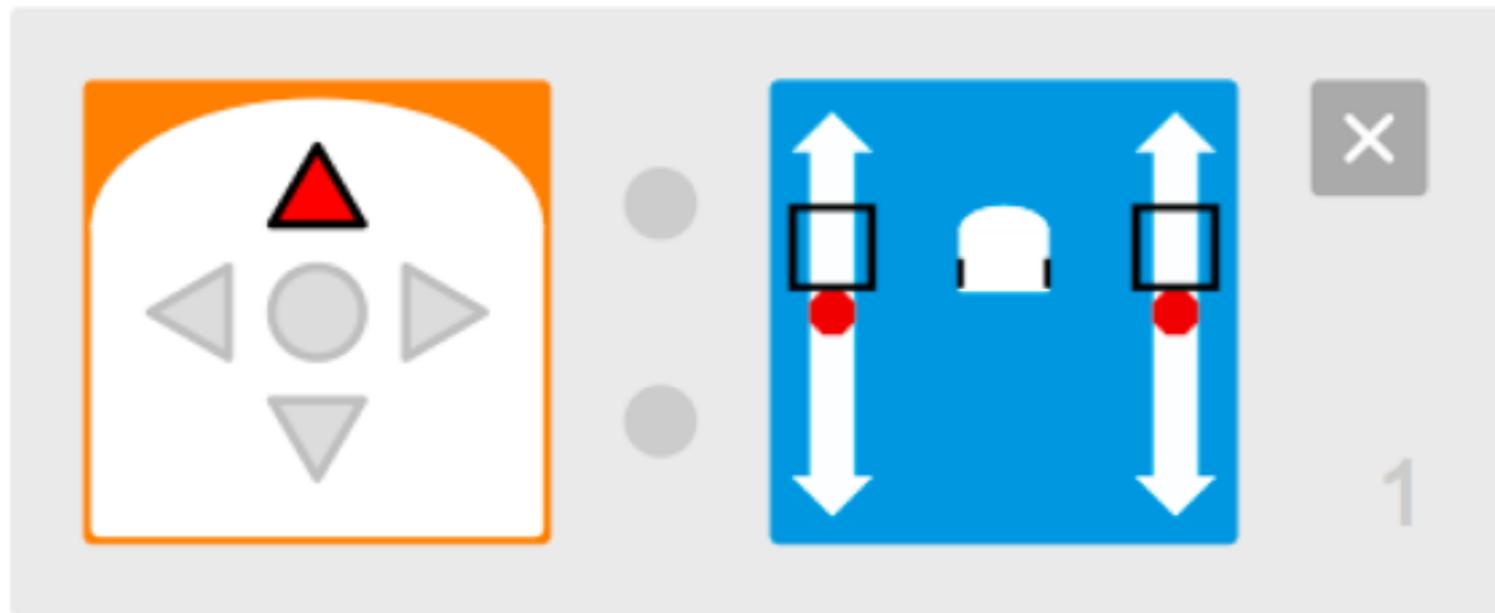
ajouter

✔ Compilation terminée avec succès

# DEUXIEME PROGRAMME



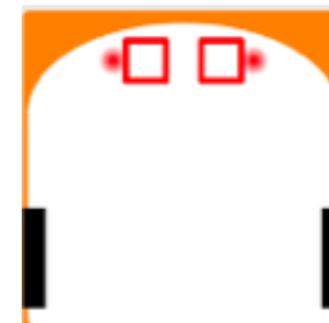
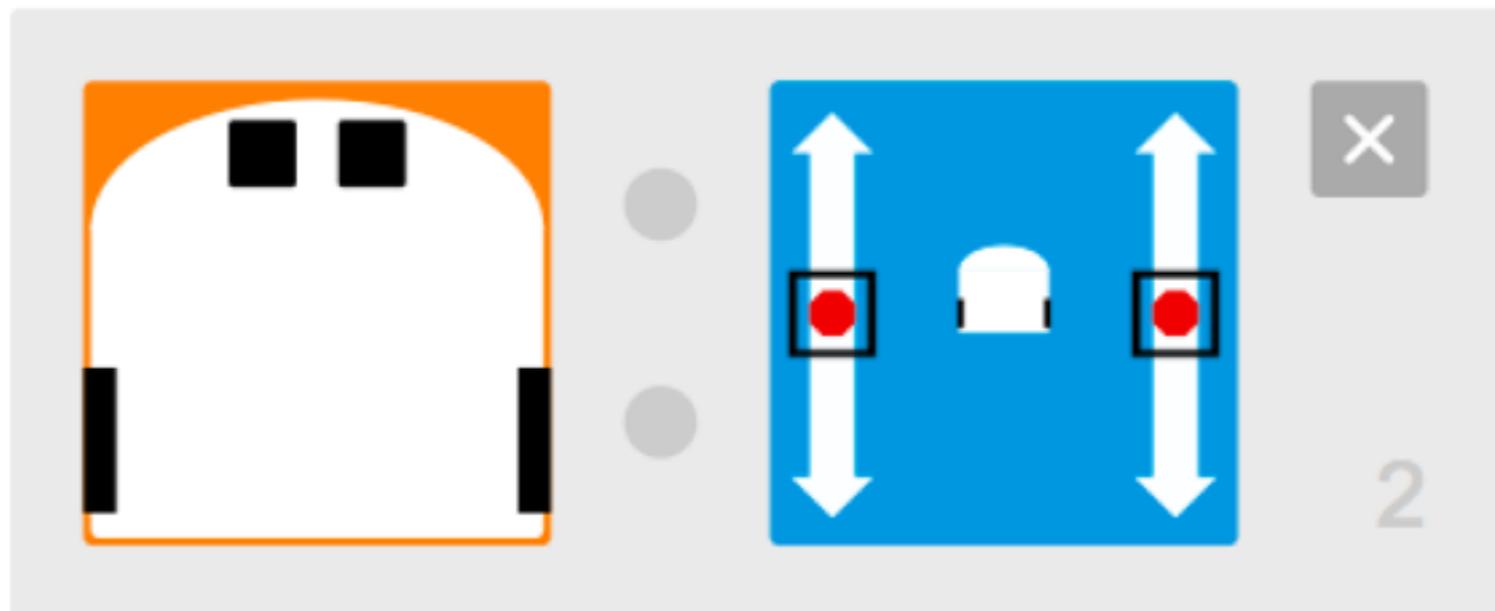
# TROISIEME PROGRAMME



inactif

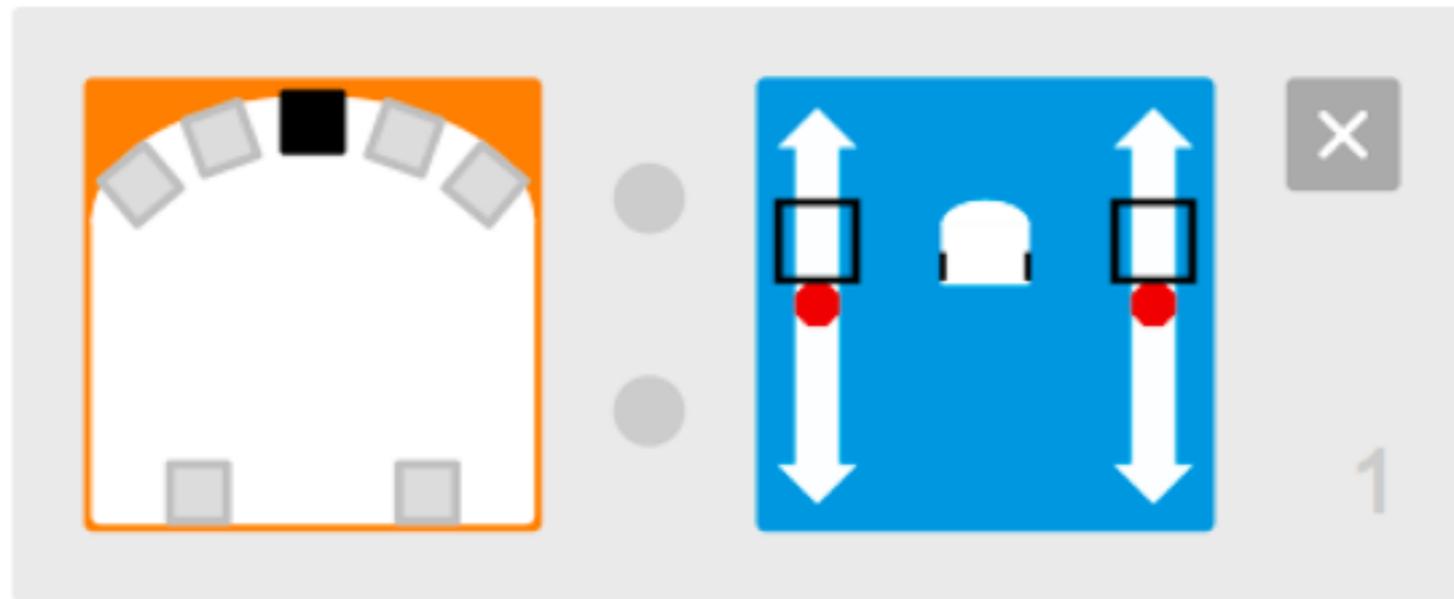


peu de  
lumière  
réfléchie

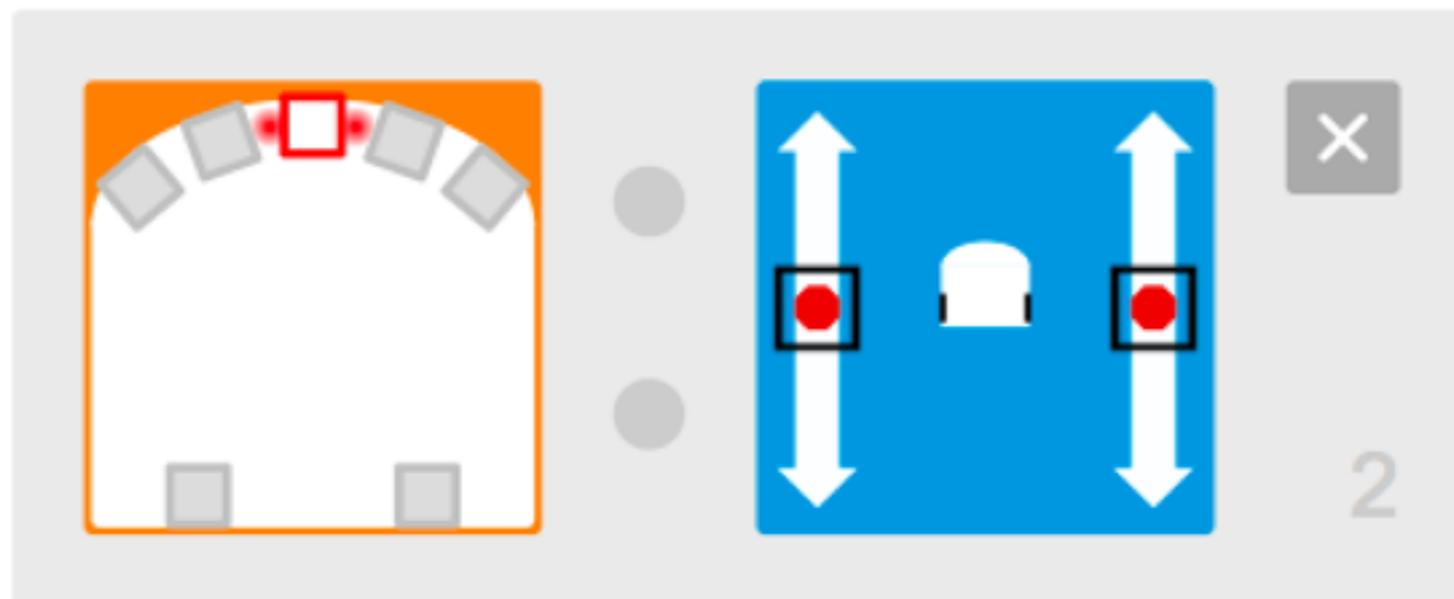


beaucoup  
de lumière  
réfléchie

# QUATRIEME PROGRAMME

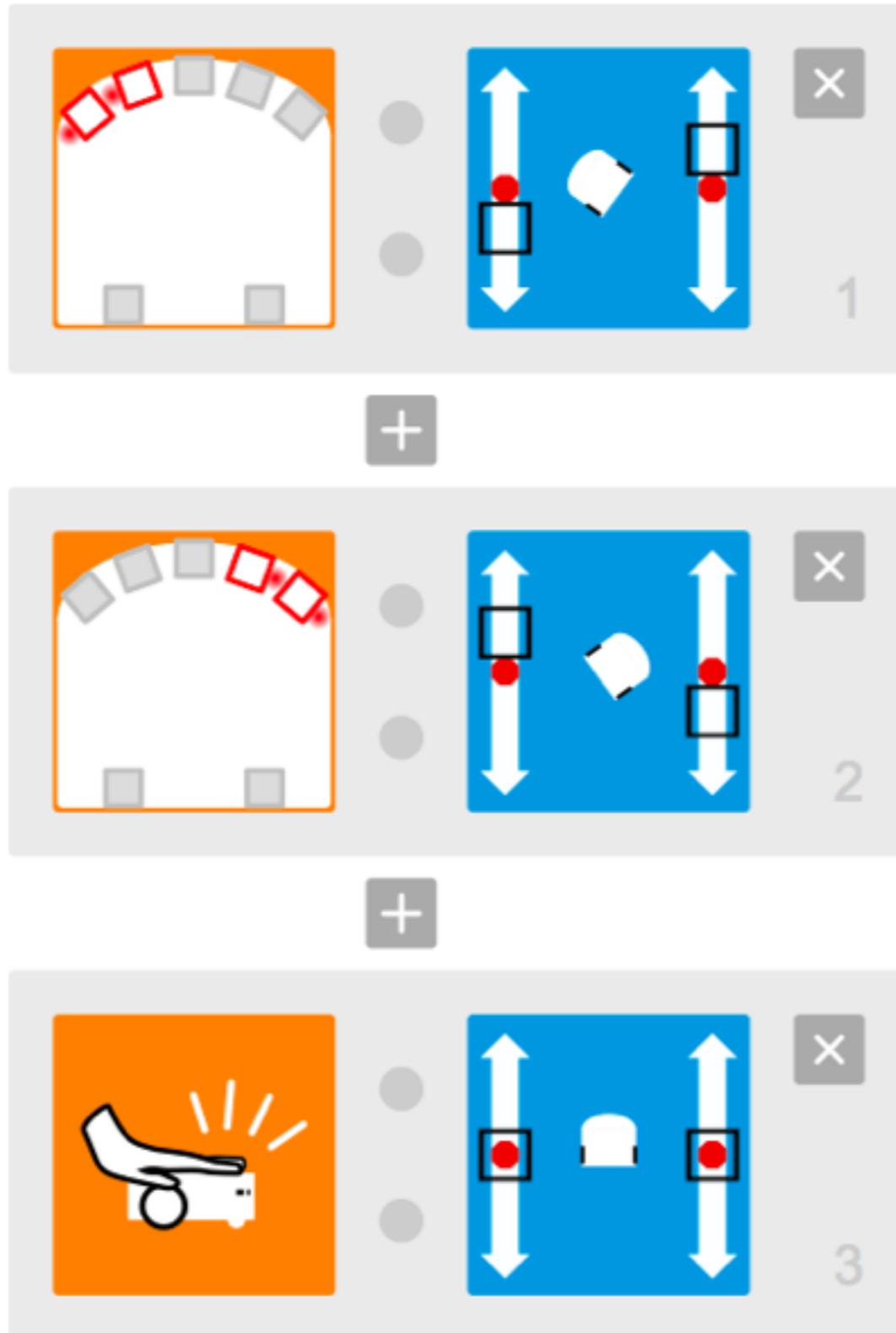


l'action est déclenchée s'il y a peu de lumière réfléchie



l'action s'arrête avec un obstacle (main)

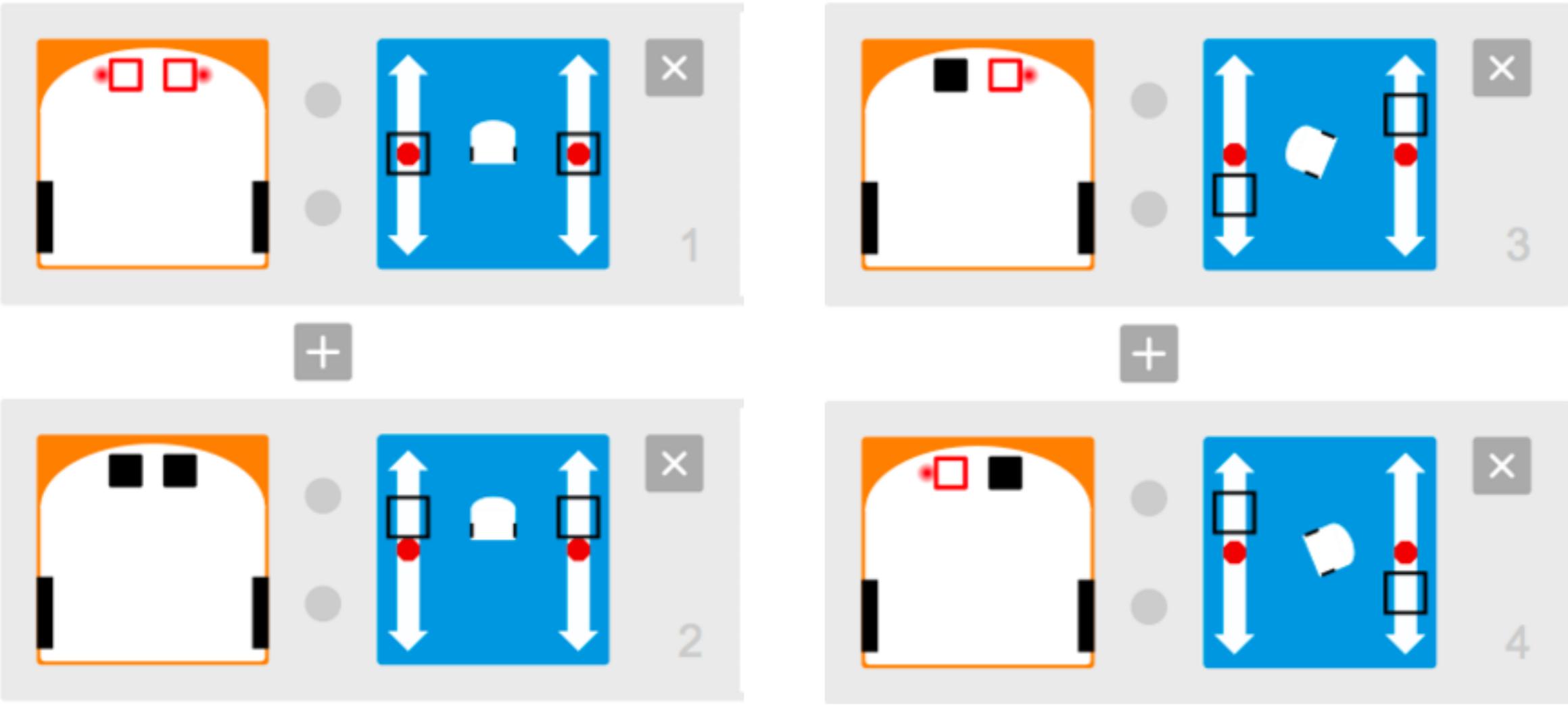
# CINQUIEME PROGRAMME



Thymio  
vous aime !

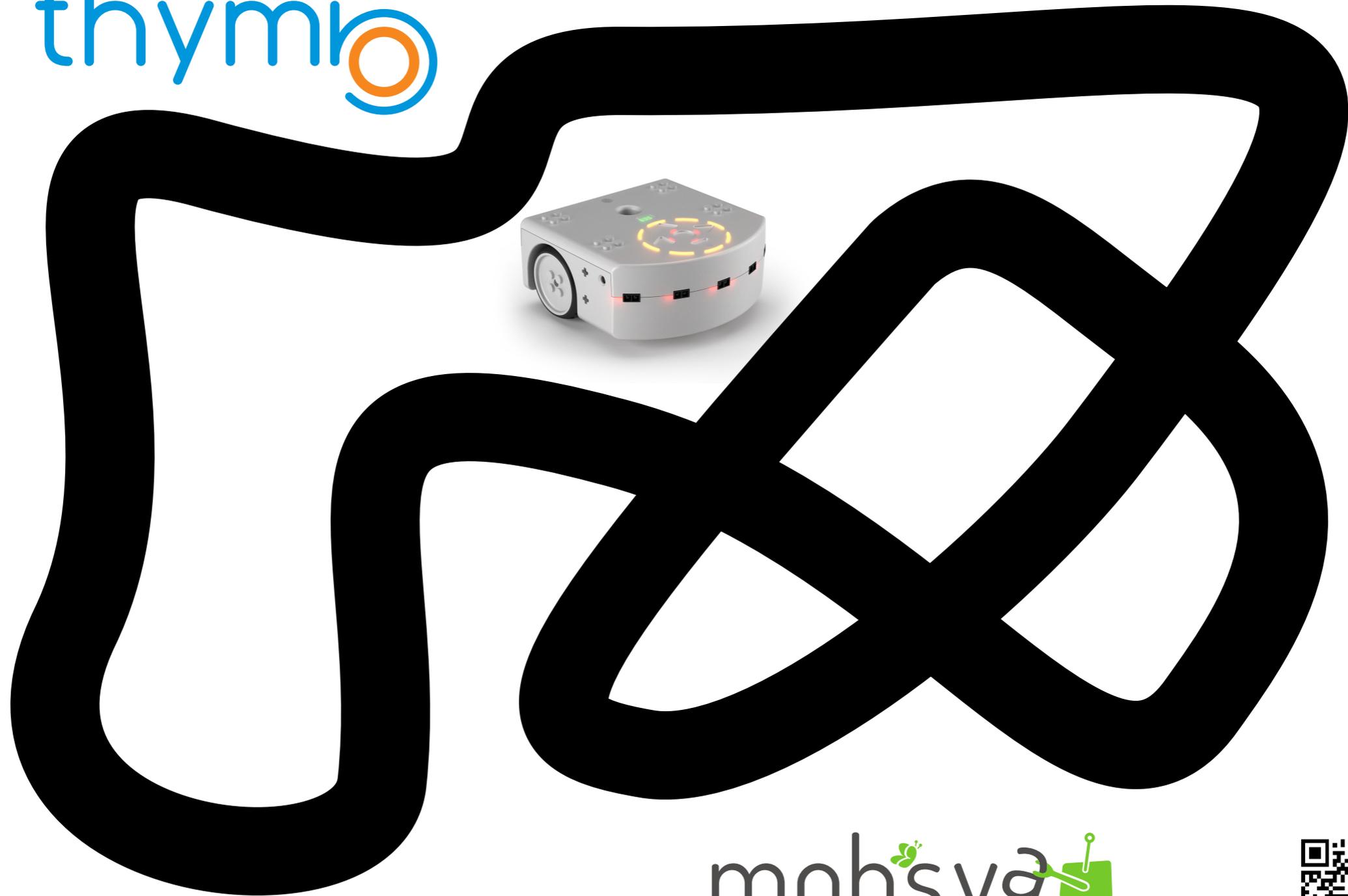
# SIXIEME PROGRAMME

## Parcours



# ATELIER : PARCOURS

thymio



mob'sya



[www.thymio.org](http://www.thymio.org)

# ATELIER : ENQUETEUR



# ATELIER : DESSINER

