



L'INFORMATIQUE ET LA PROGRAMMATION

FICHE D'ACTIVITÉS

3IP3-1

- Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.
- Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.



1 - Présentation du logiciel

☞ Pour lancer le programme OhBot :

- Bureau de l'ordinateur > Logiciels Technologie > OhBot

☞ Observer l'écran du logiciel et retrouver les différentes parties :

Blocs de programmation / Catégories de blocs / Scène : simulation de Ohbot / Aire des scripts / Zone de dialogue (caméra, webcam, écrit).

The screenshot shows the OhBot software interface. On the left, there is a scene area with a blue robot character and a webcam feed. Below the scene is a red-bordered text input field. In the center, there is a menu of programming blocks categorized by Motion, Speech, Sound, Data, Events, Control, Writing, and Animations. On the right, there are several script blocks for key presses and clicks. At the bottom, there is a status bar with information like 'Timer Interval: 40', 'Threads: 0', 'Fololo is not connected', 'Not Running', and 'Last face x: 274 size: 2 in 31 m'. Several empty boxes and arrows are overlaid on the image to indicate where to identify these components.

2 - Les mouvements de la tête**2.1 - Objectif : Faire bouger la tête de droite à gauche (et inversement)**

- Faire le programme afin de bouger la tête pour dire « NON ».

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « tête droite gauche »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

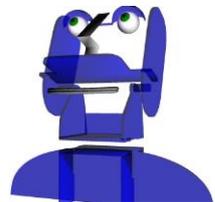
sous le nom :

tête droite gauche

2.2 - Objectif : Faire un hochement de la tête

- Faire le programme afin de bouger la tête vers le haut et vers le bas pour dire « OUI ».

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « tête haut bas »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

sous le nom : **tête haut bas**

OHBOT

3IP3-3

3 - Les mouvements des yeux

3.1 - Objectif : Faire bouger les yeux de droite à gauche (et inversement)

- Faire le programme afin de bouger les yeux de droite à gauche.

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « yeux gauche droite »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

sous le nom :

yeux gauche droite

3.2 - Objectif : Faire bouger les yeux de haut en bas (et inversement)

- Faire le programme afin de bouger les yeux de haut en bas.

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)



Programme « yeux haut bas »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

4 - Les mouvements des paupières



Objectif : Faire bouger les paupières pour fermer et ouvrir les yeux.

- Faire le programme afin de bouger les paupières de haut en bas (et inversement).

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

Programme « paupières »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

sous le nom :

paupières

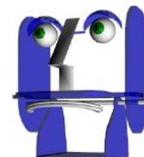
5 - Les mouvements des lèvres

5.1 - Objectif : Faire bouger les lèvres en appuyant sur différentes touches du clavier.

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

- Bouche ouverte :

Touche « O » : lèvre supérieure en haut, lèvre inférieure en bas



- Bouche fermée :

Touche « F » : lèvre supérieure au milieu, lèvre inférieure au milieu

Touche « H » : lèvre supérieure et lèvre inférieure haut

Touche « B » : lèvre supérieure et lèvre inférieure en bas



- Bouche entrouverte :

Touche « I » : lèvre supérieure au milieu, lèvre inférieure en bas

Touche « S » : lèvre supérieure en haut, lèvre inférieure au milieu

Programme « toutes les lèvres »	Correction

Programme « toutes les lèvres » (suite)	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

sous le nom :

toutes les lèvres



5.2 - Objectif : Faire bouger les lèvres pour fermer et ouvrir la bouche.

- **Faire bouger les deux lèvres vers le haut, puis vers le bas, la bouche étant fermée.**

- **Entrouvrir la bouche, lèvre supérieure en haut, puis bouche fermée, puis lèvre inférieure en bas.**

(valeur minimum : 0 ; valeur maximum : 10)

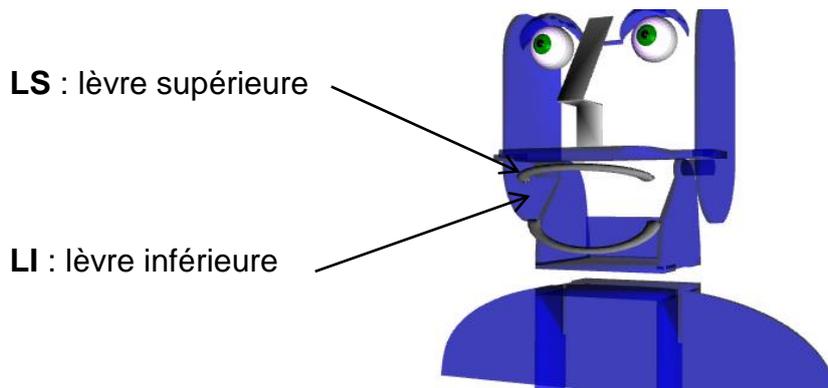
Programme « mouvement lèvres »	Correction

- Enregistrer le programme

dans :

Documents > OhBot

5.3 – Compléter le tableau en précisant les valeurs qui correspondent à la position des lèvres.



Position des lèvres	Schéma	Valeurs
<p>LS : au milieu</p> <p>LI : en bas</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>
<p>LS : au milieu</p> <p>LI : au milieu</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>
<p>LS : en haut</p> <p>LI : au milieu</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>
<p>LS : en haut</p> <p>LI : en haut</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>
<p>LS : en bas</p> <p>LI : en bas</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>
<p>LS : en haut</p> <p>LI : en bas</p>		<p>LS :</p> <p>LI :</p>