



NOM Prénom :

Classe :

Activité1 – Evolution Technologique :





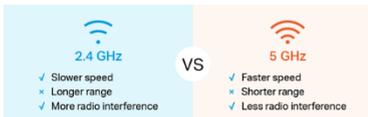
Activité n°2 – Analyse de systèmes:



GPS :



VHF :

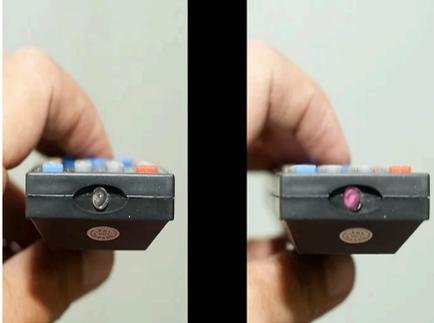


Wifi :

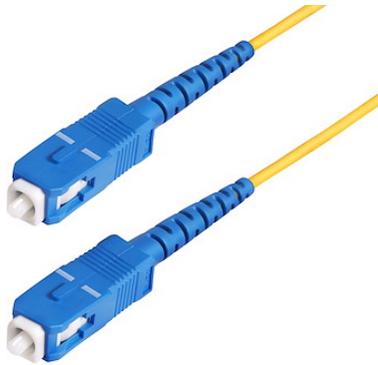


Bluetooth :





Infrarouge :



Fibre optique :

Activité 3 – Application à la communication dans le domaine du jeu vidéo:

Consulter le lien suivant : [article manette](#) et répondez aux questions ci-dessous.

-De quand date les première manettes sans fils ?

-Quelles sont les différentes technologies employées dans les manette sans fils ?

-A votre avis , quelle technologie allons nous utiliser avec la manette Micro :bit ?



Activité n°4 – Bases de Programmation:

Le traitement des informations se fait par programmation. L'activité consiste à découvrir ou revoir les bases de la programmation. Le choix du langage retenu pour cette étude de cas est le langage graphique de type blocks / scratch. Avant de programmer la manette, il faut s'assurer que vous avez les connaissances de programmation nécessaire.

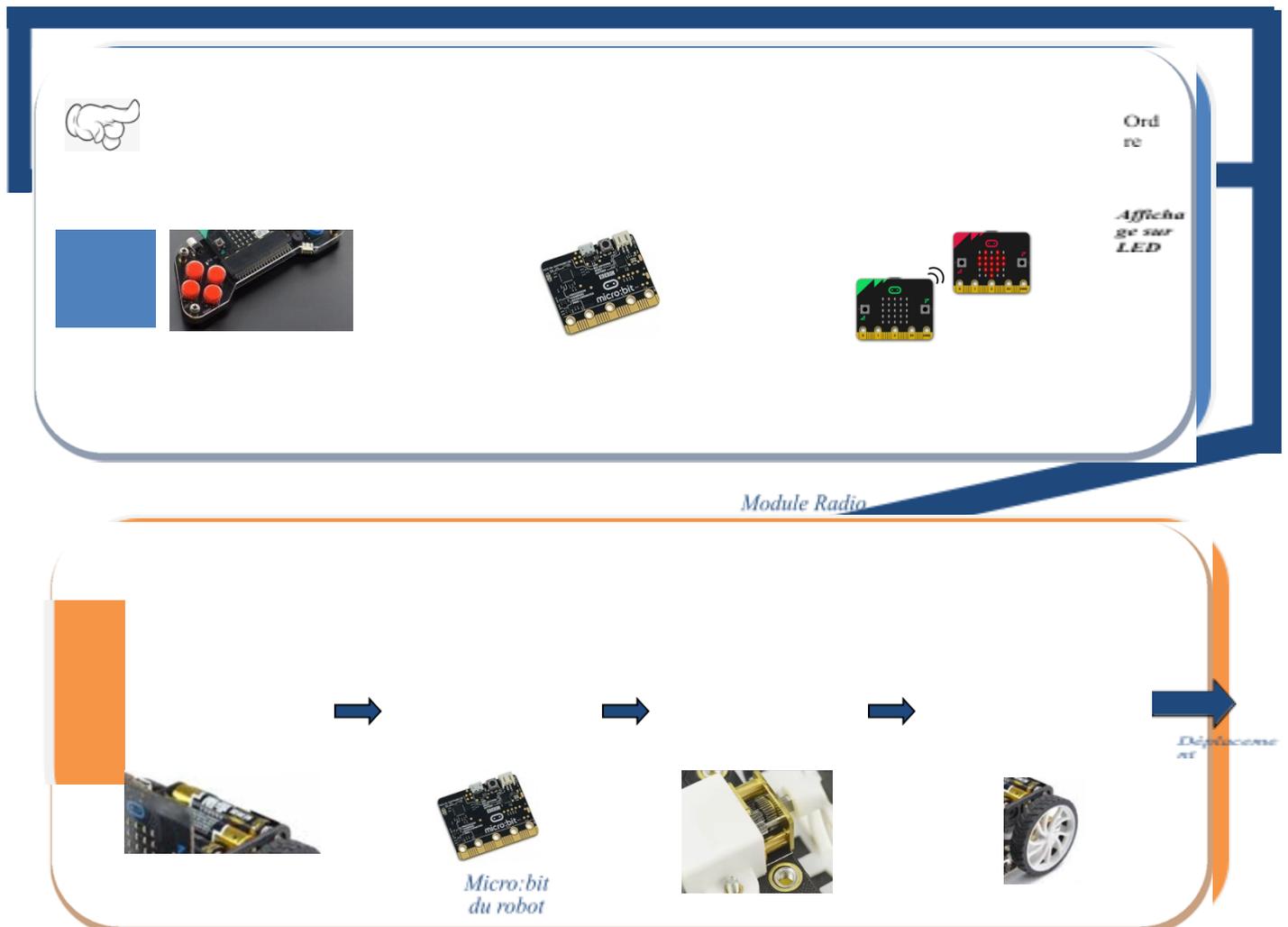
Créer un compte en suivant le lien: <http://studio.code.org/join/QVRNJH>

Faire les étapes 2, 3, 6, 9, 10, 12, 14 et 16.

Faites valider par votre professeur.

Activité 5 – Chaîne d'informations et d'énergies :

Complétez :





Activité 6- Programmer une manette Micro:bit Gamepad :

-votre **numéro de canal =**

-Copie d'écran de votre programme :

Faites valider par votre professeur.

Activité 7- Programmer le robot Micro:bit Maqueen :

-Copie d'écran de votre programme :
Faites valider par votre professeur.



Activité 8 – Programmation globale du robot

-Copie d'écran de votre programme :

Faites valider par votre professeur.