Simuler et Programmer

SEANCE 5.4

1h

CT 4.2 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

Situation problème

Piloter l'éclairage de notre meuble depuis un smartphone ou une tablette.

FICHE CONSIGNES

TRAVAIL A FAIRE :

1. A partir du programme App Inventor, crée ton programme pour allumer et éteindre la lampe à distance
2. Transfère le programme dans la tablette et teste le fonctionnement

CRITERES DE REUSSITE :

- ☐ J'ai pu valider le fonctionnement souhaité sur la lampe
- ☐ J'ai compris :
  - la communication Bluetooth