## 1. Ecriture du programme test.

Pour tester le fonctionnement du robot avec la télécommande sans fil, il est nécessaire d'écrire un programme comprenant des instructions correspondant à la télécommande. Je vous conseille donc de faire le programme ci-dessous sur Mblock :





L'instruction « Quand … pressé » se trouve dans la catégorie « évènements », les instructions en jaunes dans la catégorie « Contrôle » et les instructions en bleus dans la catégorie « Pilotage ».

## 2. Connexion du robot et téléversement du programme.

Une fois que le programme a été créé, vous allez devoir connecter le robot pour pouvoir téléverser le programme. Branchez donc le câble USB à l'ordinateur et reliez-le au robot. Pour le connecter, rendez-vous dans l'onglet « connecter » puis dans « par port série » comme montré ci-dessous. (Ici, il s'agit du port COM4, mais il peut s'agir d'un port différent en fonction du poste sur lequel vous êtes.)

<b>ee</b>					mBlock - Base	d O
Fichier	Edition	Connecter	Choix de la carte	Choix des extension	s Choix de la langi	ue
	projec	par po	ort série (COM)	+	COM1	5
		par Bl	uetooth	۱.	COM4	
		• ·				
	Réseau					1
		Micro	programme			
		Mettr	e à jour le microprog			
		Réinit	ialiser le programme		-	
		Voir le	es fichiers source			a
		Install	er les pilotes Arduin	o		
	l		$\overline{}$		1	

Une fois cela fait, il existe 2 façons de confirmer qu'il s'agit bien du bon port. Premièrement, le robot émet un son pour prévenir qu'il est connecté à l'ordinateur, mais on peut également voir si la connexion s'est effectuée dans la barre du programme.

mBlock - Based On Scratch From the MIT Media Lab(v3.2.2) - par port série (COM) Connecté - Sauvegardé

Lorsque vous êtes sûr que le robot est connecté, vous allez devoir « activer le programme ». L'instruction « Quand le drapeau est pressé » signifie que l'activation du programme se fait directement sur Mblock. Dans la fenêtre gauche de Mblock, cliquez sur le drapeau vert. Ce dernier doit apparaître en surbrillance comme ci-dessous :



Vous pouvez maintenant téléverser le programme. Pour cela, procédez ainsi :



	Commencer le téléversement		
e message suivant apparaîtra une fois le téléversement terminé :	Téléversement fini		
	Fermer		

## 3. Connexion en wifi :



Vous devez maintenant déconnecter le robot pour le reconnecter en wifi. Retournez sur l'onglet « Connecter » (voir ci-contre) et décochez le port que vous aviez auparavant coché.

Le message suivant vous permettra de vérifier si oui ou non vous êtes bien déconnecté :

mBlock - Based On Scratch From the MIT Media Lab(v3.2.2) - Déconnecter - Sauvegardé

Maintenant, branchez la clé USB permettant la connexion en wifi sur l'ordinateur, et connectez le robot en wifi de cette manière :

<b>9</b>					mB	lock	c - Based On Scra	tch Fr
Fichier	Edition	Connecter		Choix de la carte	Choix des extens	ions	Choix de la langue	Aide
	projec		par po	rt série (COM)		•		Scripts
			par Bluetooth		<u>ا ۲</u>			
			par WiFi (2,4GHz)		•	<ul> <li>Connecter</li> </ul>	NU1	
		Réseau	ı		٠T		Sop	
	Microprogramme Mettre à jour le microprogramme							Stylo
								Bloc
			Réinitialiser le programme par défaut					_
Voir les fichiers source								atten
			Installe	er les pilotes Arduin	0			
		_		$\overline{}$				répét

Le message suivant doit apparaître et le robot doit émettre un son :

mBlock - Based On Scratch From the MIT Media Lab(v3.2.2) - par WiFi (2,4GHz) Connecté - Sauvegardé

Votre robot est maintenant connecté en wifi et vous pouvez le contrôler via la télécommande en fonction des touches que vous avez paramétrées.