	Centre d'intérêt N° 3 : le fitlight trainer	Séance 2 : Traduire un algorithme	
	<b>Attendu de fin de cycle : Concevoir, écrire, tester et mettre au point un programme</b> Compétence : Traduire un algorithme permettant de répondre à un besoin ou à un problème simple en un programme.		
N1 Je sais ce qu'est un algorithme et un programme.	N2 et je sais expliquer comment on passe d'un algorithme à un programme.	N3 et je sais associer un algorithme à un programme.	N4 et je sais traduire un algorithme en un programme.

### N1.1 Qu'est-ce qu'un algorithme ?

.....

.....

### N1.2 Qu'est-ce qu'un programme ?

.....





.....

### N2. Comment passe-t-on d'un algorithme à un programme ?

.....

.....

### N3. Ouvrir le programme carte 1 et associer l'algorithme au bon programme.

Algorithme	Programme
1. Lorsque le bouton A est pressé, le chiffre 1 est envoyé à toutes les cartes par liaison radio.	
2. Dès que la luminosité est inférieure à 20, la matrice de leds s'éteint, puis 100 ms après, il faut définir un nouveau numéro de carte entre 1 et 6 et l'envoyer par radio.	
3. Au départ, toutes les cartes communiquent sur le canal de communication 1 et la variable « numéro de la carte » est à 0.	
4. Lorsque je reçois un chiffre, si le chiffre est égal à 1, la matrice de leds affiche un coeur.	

### N4.1 Avant de commencer le jeu, on veut vérifier que toutes les cartes fonctionnent.

Traduire l'algorithme suivant sur le logiciel de programmation : *Lorsque le bouton B est appuyé, le chiffre 7 est envoyé à tous les cartes. Lorsque je reçois un chiffre, si le chiffre est égal à 7, alors le mot OK s'affiche deux fois.*

### N4.2 Ouvrir le programme 2 et apporter les modifications nécessaires pour qu'elles s'allument et s'éteignent en fonction des règles du jeu.