

AIDE et TP sur la programmation type logigramme

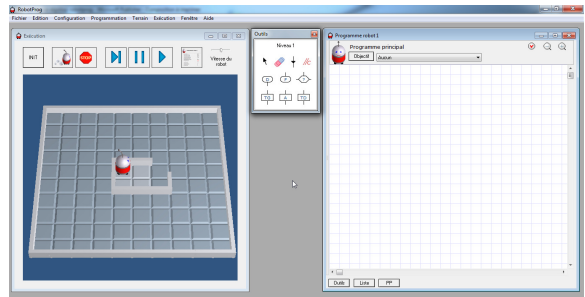
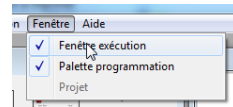
Démarrer le logiciel RobotProg :

Programmer le Tour de la pièce

Aller sur 'Terrain/ modifier ' puis avec l'outil modification des murs
Reproduire les murs comme sur le schéma ci contre
Puis cliquer sur 'utiliser ce terrain'



Dans le menu 'fenêtre/activer la fenêtre exécution'
et placer les fenêtres comme ci contre

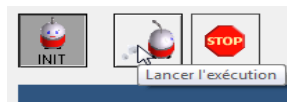


Dans la fenêtre Outils,
Cliquer et placer 'Début' dans la zone programme à droite
Puis prendre 2 fois 'Avancer' et les placer à la suite les uns des autres
Puis prendre 'TD' et le placer aussi à la suite
Puis 'Avancer', puis 'TD'

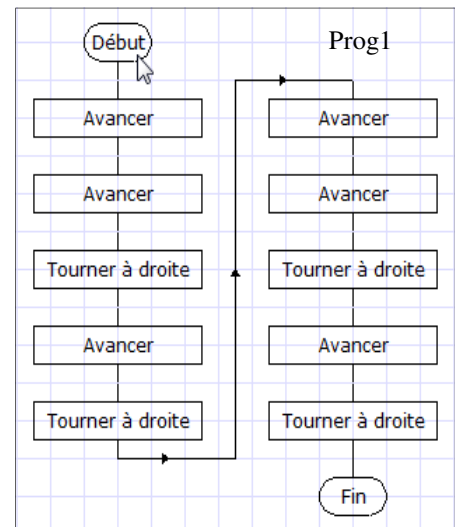
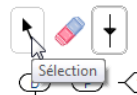
Faire une autre colonne avec les mêmes instructions (prog 1)

Puis prendre 'liaison' et relier le bas de la première colonne avec le haut de la deuxième colonne

Ensuite vérifier le programme avec dans la fenêtre Exécution :
'Initialisation' puis 'Exécuter'



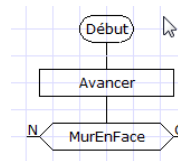
Effacer tout : avec l'outil 'sélection' (flèche), sélectionner tout le programme,
puis prendre la gomme et cliquer sur la zone sélectionnée.



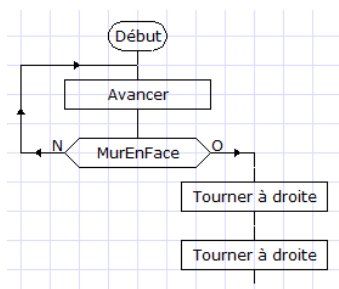
Utilisation de FONCTIONS BOUCLE et CONDITION

Programmer un Aller-retour au mur en face

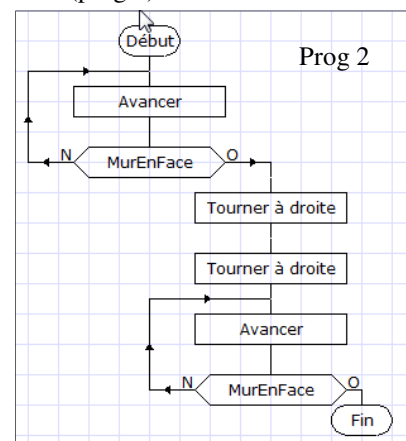
Placer 'début' puis 'Avancer' puis 'Test' que l'on nomme 'MurEnFace'



Ensuite relier la sortie N(on) au-dessus de Avancer puis placer et relier 2 'TD' à coté de la sortie O(ui)



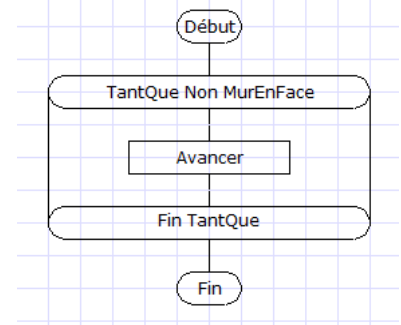
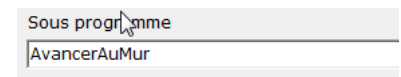
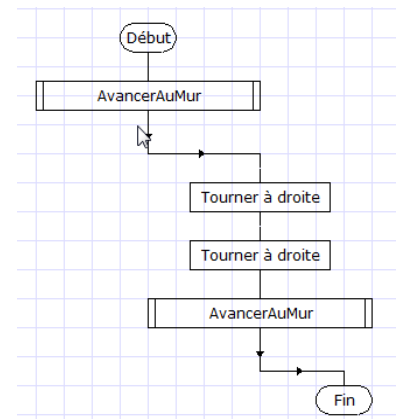
Finir le (prog 2) comme ci-dessous et le tester



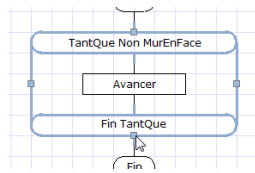
Utilisation de SOUS PROGRAMME et BOUCLE TANT QUE

Pour optimiser le programme

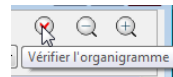
Avec la gomme supprimer les 2 parties 'Avancer et boucle MurEnFace'
Aller dans 'configuration/Niveau' et choisir le niveau 5
Avec l'outil 'Appel de Sous Programme' placer 2 sous programme que l'on nomme « AvancerAuMur » et relier les comme ci dessous



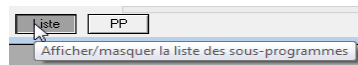
Pour modifier les tailles : outil flèche de sélection et double clic sur la fonction



Pour vérifier un programme :



Pour passer de programme à sous programme :



TESTER POUR FINIR

Bilan : un logigramme est un diagramme qui représente le fonctionnement d'un automatisme

- il est composé de blocs de début, fin, et d'actions (avancer, tourner, marquer, ...)
- La forme des blocs est normalisé (carré, ovale, losange, etc)
- Il contient aussi des blocs de test en fonction d'une entrée, de la réponse à une condition, qui servent à exécuter différentes solutions selon les cas. (mur en face ? Oui ou non ?)

TP1 : Maintenant réaliser un programme pour faire le tour du terrain et revenir à la case de départ, il faudra utiliser un sous programme, des boucles, et modifier le terrain comme ci-dessous

