

Programmer le robot Dash avec l'application Blockly

démarrer	1 Démarrer quand ... (Bloc indépendant)	démarrage avec le bouton du haut, boutons 1, 2 ou 3 (tête), démarrage quand Dash voit un obstacle devant, à droite, à gauche, derrière, quand Dash entend un claquement ou une voix, quand Dash est coincé, quand Dash voit Dot.
	1 Aller vers démarrer	
	1 Fonction	crée et nomme ta fonction (bloc indépendant)
	1 Appeler la Fonction	utiliser la fonction
Conduire	2 vers l'avant	régler la distance parcourue et la vitesse
	2 vers l'arrière	régler la distance parcourue et la vitesse
	2 Tourner à droite	direction en degrés
	2 Tourner vers la voix	direction en degrés
	2 Arrêter les roues	
	2 Configurer la vitesse des roues	avant ou arrière, vitesse réglable
Regarder	3 Regarder	à gauche ou à droite, direction en degrés
	3 Regarder	regarde en haut, en bas
	3 Regarder vers la voix	
Lumières	4 Toutes les lumières	noir, rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet, blanc
	4 oreille gauche	
	4 oreille droite	
	4 la lumière de devant	
	4 la lumière arrière (la queue)	allumée ou éteinte
	4 Motif de l'œil	à personnaliser
Les sons	5 Dire	Salut ! Hein ? Oh oh ? Ok ? Soupir ...
	5 Faire un son d'animal	cheval, chat, chien, dinosaure, lion
	5 Transporter : des sons de véhicules de transport	Sirène de pompiers, klaxon de camion, moteur de voiture, grincements de pneus, hélicoptère
	5 un son étrange	bips, lasers, glouglou, sonnerie, "aïe, aïe, aïe"
	5 Mes sons (fonction enregistrement)	5 sons à inventer, à enregistrer
Animations	6 Saluer	Salut ! Bonjour ! Laisse tomber ! Au revoir !
	6 Danser	Dash danse confiant (bien) / à droite / à gauche / ridicule / carré ...
	6 Expression	Dash rit / fait du bruit / embrasse / aide / dit "Allons-y"
	6 Course	Décolle / Hors de contrôle / a un pneu crevé / moteur
	6 Répondre	Dash répond (Peut-être, non, oui, oui n°2)
	6 Jouer	joue avec DOT
Contrôle	7 Attendre ...	durée en secondes
	7 Attendre que...	Dash voit un obstacle devant, à gauche, à droite derrière ... Dash voit Dot ... Dash entend une voix ... Dash soit soulevé ... Dash soit coincé ...
	7 Répéter jusqu'à que	Indique le nombre de fois
	7 Répéter plusieurs fois	répéter tout le temps
	7 Répéter sans cesse	S'il y a un obstacle devant, à gauche, à droite derrière ... Si Dash voit Dot ... Si Dash entend une voix ... Si Dash est soulevé ... Si Dash est coincé ...
	7 Si ... Alors ...	Même choix
	7 Si ... Alors ... Sinon ...	
Variables	8 Configurer la variable ...	cela peut-être un nombre, un nombre au hasard du dé, une autre variable, un obstacle, la direction de la voix, l'angle du regard
	8 Modifier la variable ...	
	8 Si la variable est supérieure à ... alors	
	8 Faire	conduire, tourner, configurer la vitesse des roues, regarder, allumer les lumières
	8 Répéter lorsque la variable ...	