



Comment dialoguer avec l'ordinateur de bord du rover pour rejoindre la fusée ?

Nom : – Prénom : – Classe : – Equipe :

Définir les instructions du trajet de retour à la fusée

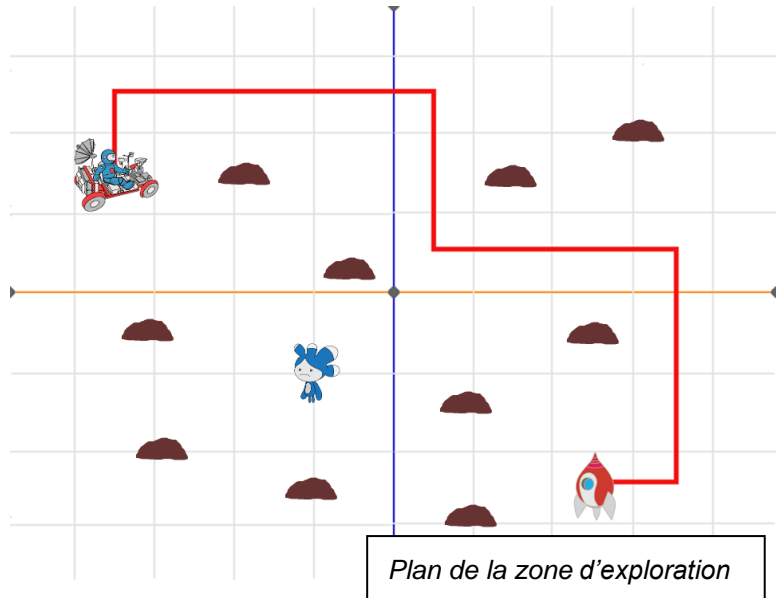
L'algorithme, une suite d'instructions pour aboutir à un résultat.

Code des directions

A	à Droite
B	à Gauche
1	en Haut
2	en Bas

Algorithme du trajet du rover jusqu'à la fusée.

.....



Parler le langage de l'ordinateur de bord du rover

Le code binaire des caractères de l'algorithme (norme ASCII).

Code des directions

A	1
B	2

ASCII TABLE

Decimal	Hexadecimal	Binary	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Char
0	0	00000000		128	80	10000000	
1	1	00000001		129	81	10000001	
2	2	00000010		130	82	10000010	
3	3	00000011		131	83	10000011	
4	4	00000100		132	84	10000100	
5	5	00000101		133	85	10000101	
6	6	00000110		134	86	10000110	
7	7	00000111		135	87	10000111	
8	8	00001000		136	88	10001000	
9	9	00001001		137	89	10001001	
10	A	00001010		138	8A	10001010	
11	B	00001011		139	8B	10001011	
12	C	00001100		140	8C	10001100	
13	D	00001101		141	8D	10001101	
14	E	00001110		142	8E	10001110	
15	F	00001111		143	8F	10001111	
16	0	00010000		144	90	10010000	
17	1	00010001		145	91	10010001	
18	2	00010010		146	92	10010010	
19	3	00010011		147	93	10010011	
20	4	00010100		148	94	10010100	
21	5	00010101		149	95	10010101	
22	6	00010110		150	96	10010110	
23	7	00010111		151	97	10010111	
24	8	00011000		152	98	10011000	
25	9	00011001		153	99	10011001	
26	A	00011010		154	9A	10011010	
27	B	00011011		155	9B	10011011	

Le code binaire de l'algorithme du trajet.

.....

Le nombre de bits nécessaires si on décide de n'utiliser que les 26 lettres de l'alphabet pour coder en binaire.

.....

Programmer le retour à la fusée

Nature des blocs de programmation

1. Instruction conditionnelle (associée à un événement)
2. Boucle
3. Action

