



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

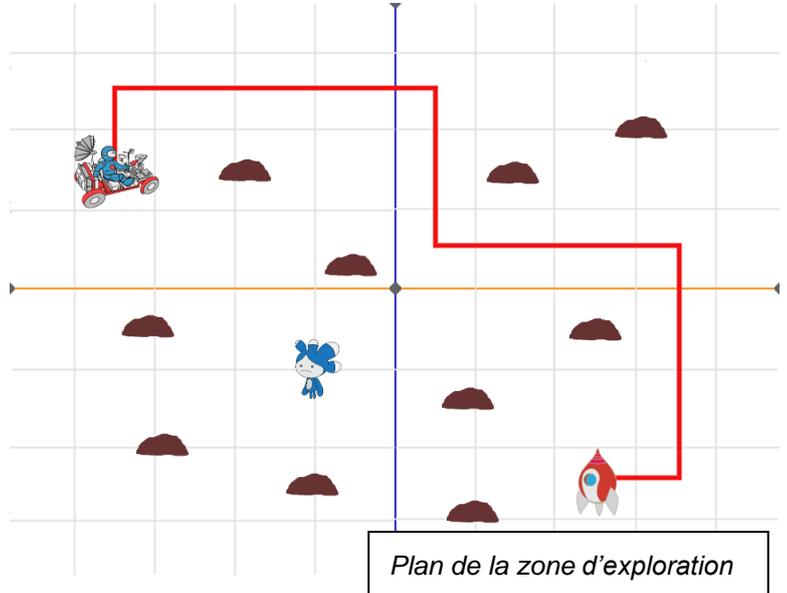
Nom : ..... – Prénom : ..... – Classe : ..... – Equipe : .....

## 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



Plan de la zone d'exploration

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	Octal	Char	Decimal	Hexadecimal	Binary	Octal	Char				
0	0	0	0	(NULL)	48	30	110000	60	96	60	110000	140	a
1	1	1	1	(START OF HEADING)	49	31	110001	61	97	61	110001	141	A
2	2	10	2	(START OF TEXT)	50	32	110010	62	98	62	110010	142	b
3	3	11	3	(END OF TEXT)	51	33	110011	63	99	63	110011	143	B
4	4	100	4	(START OF TRANSMISSION)	52	34	110100	64	100	64	110100	144	c
5	5	101	5	(ENDLINE)	53	35	110101	65	101	65	110101	145	C
6	6	110	6	(START OF LINE)	54	36	110110	66	102	66	110110	146	d
7	7	111	7	(NULL)	55	37	110111	67	103	67	110111	147	D
8	8	1000	10	(BACKSPACE)	56	38	111000	68	104	68	111000	148	e
9	9	1001	11	(FORM FEED)	57	39	111001	69	105	69	111001	149	E
10	A	1010	12	(LINE FEED)	58	3A	111010	70	106	70	111010	150	f
11	B	1011	13	(VERTICAL TAB)	59	3B	111011	71	107	71	111011	151	F
12	C	1100	14	(FORM FEED)	60	3C	111100	72	108	72	111100	152	G
13	D	1101	15	(CARriage RETURN)	61	3D	111101	73	109	73	111101	153	g
14	E	1110	16	(SHIFT OUT)	62	3E	111110	74	110	74	111110	154	H
15	F	1111	17	(SHIFT IN)	63	3F	111111	75	111	75	111111	155	h
16	10	10000	20	(DATA LINK ESCAPE)	64	40	100000	80	112	76	110000	156	I
17	11	10001	21	(DEVICE CONTROL 1)	65	41	100001	81	113	77	110001	157	i
18	12	10010	22	(DEVICE CONTROL 2)	66	42	100010	82	114	78	110010	158	J
19	13	10011	23	(DEVICE CONTROL 3)	67	43	100011	83	115	79	110011	159	j
20	14	10100	24	(DEVICE CONTROL 4)	68	44	100100	84	116	80	110100	160	k
21	15	10101	25	(INITIAL QUENCHING)	69	45	100101	85	117	81	110101	161	K
22	16	10110	26	(SPACE CHARACTER)	70	46	100110	86	118	82	110110	162	L
23	17	10111	27	(END OF FRAME, BLOCK)	71	47	100111	87	119	83	110111	163	l
24	18	11000	30	(CANCEL)	72	48	101000	88	120	84	111000	164	M
25	19	11001	31	(END OF HEADLINE)	73	49	101001	89	121	85	111001	165	m
26	1A	11010	32	(SUBSTITUTE)	74	4A	101010	90	122	86	111010	166	N
27	1B	11011	33	(IGNORE)	75	4B	101011	91	123	87	111011	167	n
28	1C	11100	34	(IGNORE)	76	4C	101100	92	124	88	111100	168	O

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

