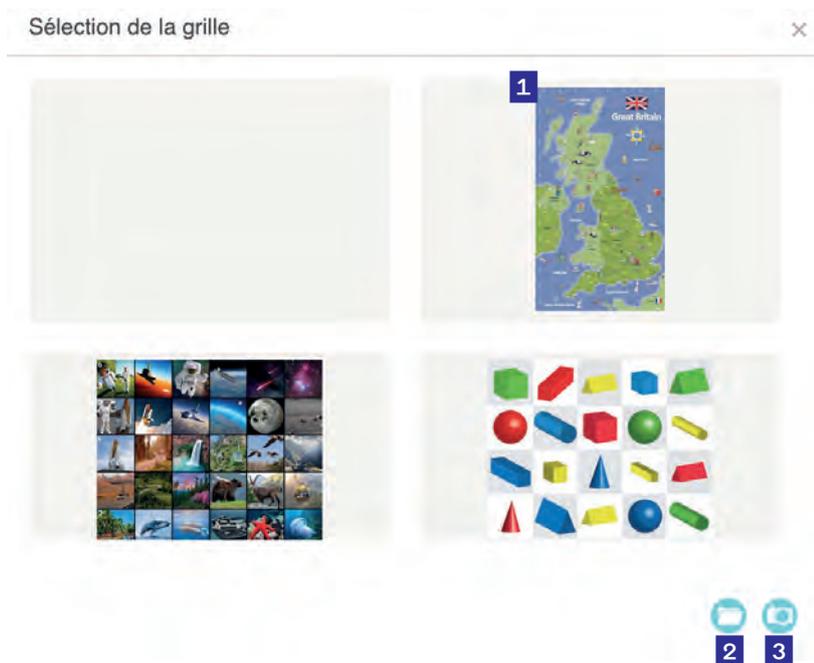


# PROGRAMMER BLUEBOT DEPUIS UNE TABLETTE



## Accueil de l'application :

Lorsque vous lancez l'application on vous propose de choisir un tapis de jeu parmi ceux pré-enregistrés et disponibles dans le commerce [1] ou bien de charger une image disponible sur la tablette afin de la convertir en tapis de jeu [2]. Il est également possible de prendre en photo un support de votre choix et le convertir en tapis [3].



## Tapis de jeu personnalisé :

Si vous choisissez d'utiliser une photo de votre galerie ou de prendre une photo de votre tapis, vous pourrez ensuite personnaliser en indiquant le nombre de lignes et de colonnes.

Pensez à sauvegarder vos plateaux, vous les retrouverez ensuite dans la galerie de tapis disponibles.



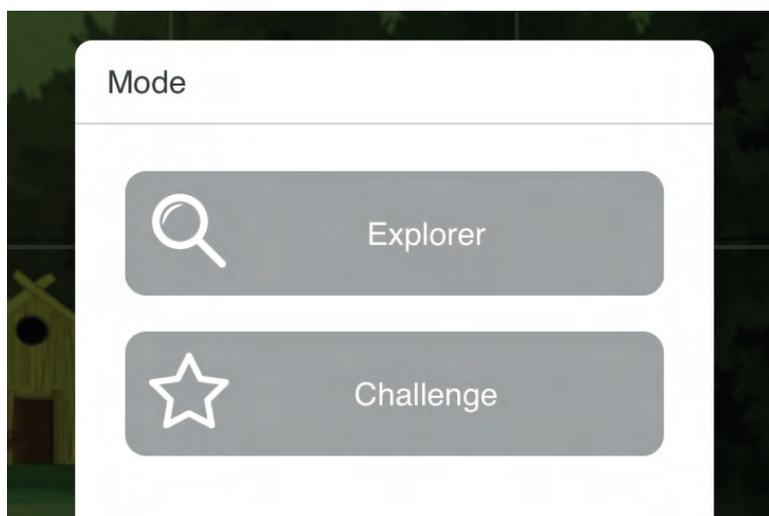
# PROGRAMMER BLUEBOT DEPUIS UNE TABLETTE



## Choix du mode :

Lorsque vous avez choisi le tapis/la carte, vous devez ensuite sélectionner un mode de jeu.

Le mode «Explorer» vous permet de programmer le robot avec 4 niveaux de difficultés, le mode «challenge» propose 4 jeux permettant de varier les contraintes.



## Mode Explorer :

«Pas à pas» : chaque commande choisie est instantanément exécutée par le robot.

«Programme basique» : le programme est d'abord écrit puis envoyé sur le robot avec le bouton GO.

«Répétitions» : permet d'introduire des boucles. une icône est ajoutée en haut de l'écran :



«Tourner à 45 degrés» : Ajout d'une fonction angle à «45 degrés», 2 nouvelles commandes apparaissent :



# PROGRAMMER BLUEBOT

## DEPUIS UNE TABLETTE



### Appairer le robot :

Pour contrôler le robot depuis une tablette, il faut appairer les deux [cad les associer].

Pour ce faire, allumez le robot puis cliquez sur le bouton



Lorsque l'appairage est fait, les yeux de l'abeille sont bleus, et le logo passe au bleu également.



**A noter :** L'appairage n'est pas une obligation, il est possible d'utiliser l'application sans le robot.

### Orientation du robot :

Pour commencer à programmer le robot il faut le placer sur le plateau. Auparavant, vous pouvez modifier l'orientation du robot grâce aux flèches [vous ne pourrez plus le faire lorsque vous l'aurez placé sur le plateau].



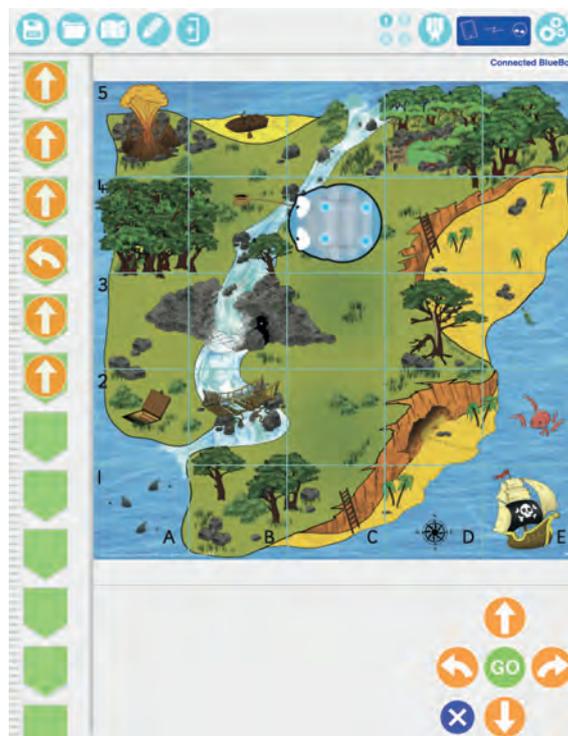
### Je peux commencer à programmer :

Dès que le robot est placé sur une case du plateau, les boutons «actions» s'affichent sur le bas.

Suivant le mode choisi, les boutons peuvent être différents. Lorsque je clique sur une instruction, je vois cette instruction s'ajouter au programme sur le bandeau de gauche.

On peut supprimer cette action en la faisant glisser sur le côté.

En «pas à pas», les commandes s'exécutent instantanément, pour les autres modes il faut valider le programme en appuyant sur «GO».



# PROGRAMMER BLUEBOT

## DEPUIS UNE TABLETTE



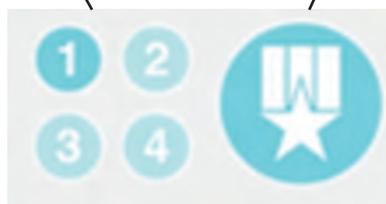
### Trace du déplacement :

Pour visualiser le trajet du robot je peux cliquer sur le bouton «stylo».



### Mode Explorer / Mode Jeu :

Je peux choisir le mode «Explorer» ou le mode «Jeu» grâce aux icones suivantes :



### Mode Jeu :

Les différents modes de jeu permettent de varier les contraintes et les types de défis.

Le mode «Instructions aléatoires» propose un programme déjà constitué, le robot est placé sur le plateau il faut placer un drapeau pour matérialiser l'arrivée du robot.

Les plus avancés travailleront directement sur la tablette ce qui permettra de développer l'abstraction et de varier les plateaux.

Il est possible de choisir le niveau de difficulté de 1 à 3 étoiles pour chaque jeu.

