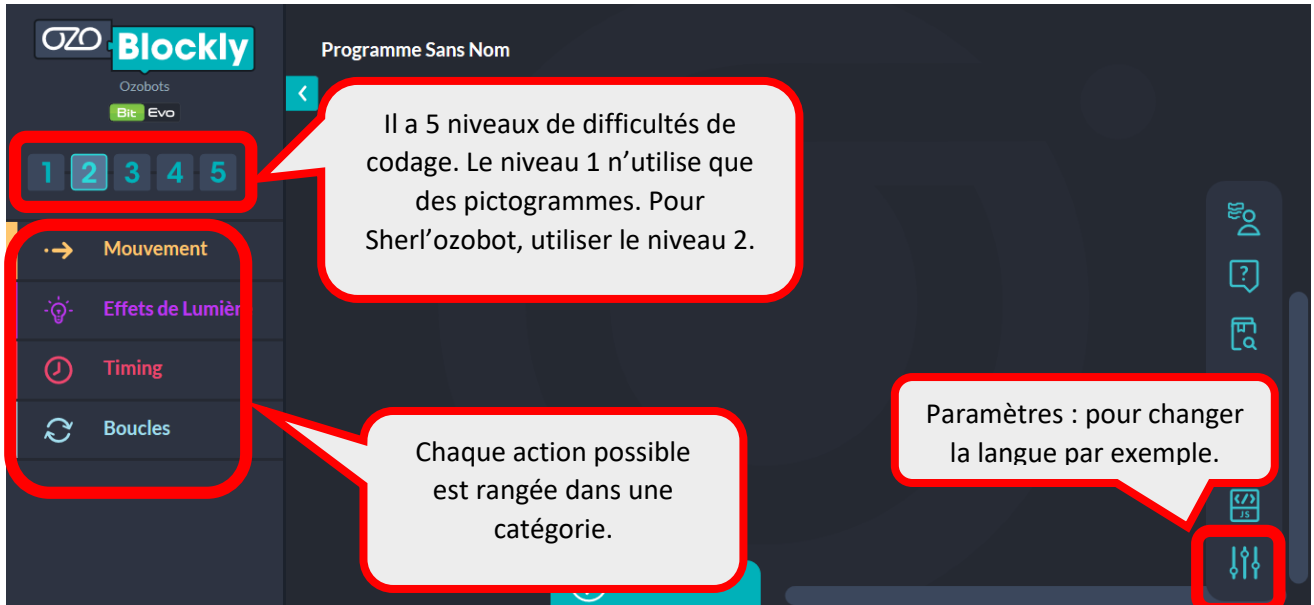


SHERL'OZOBOT – Chapitre 2 – Conseils

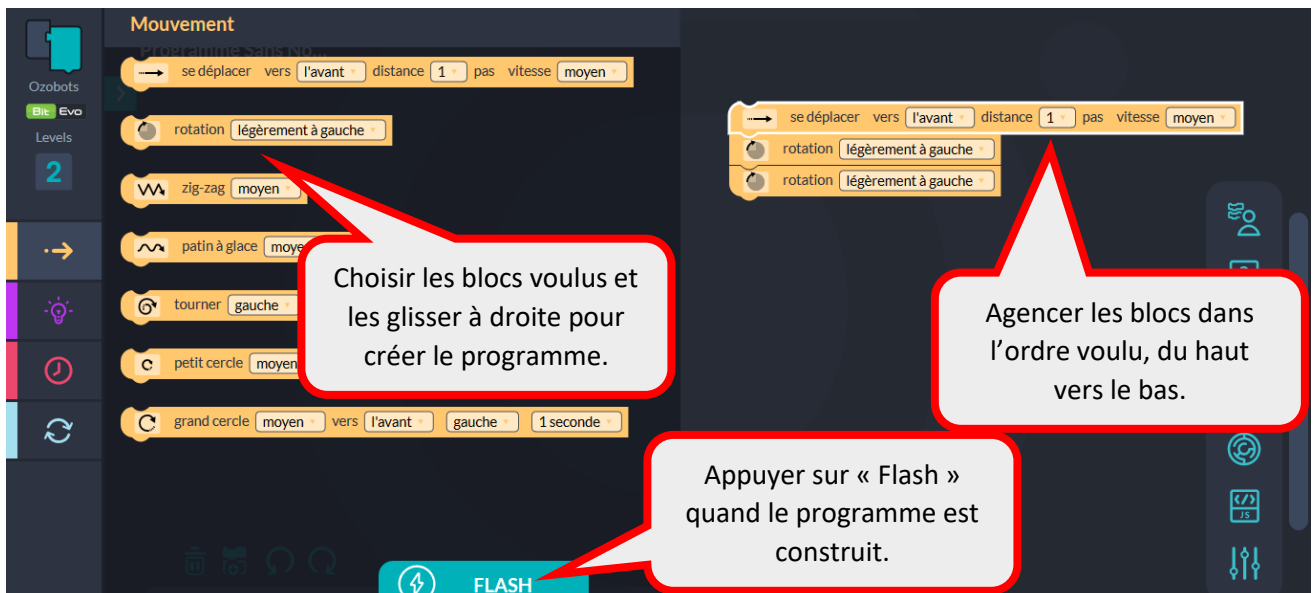
Utiliser l'application [OZOBLOCKLY](https://ozoblockly.com) (il est possible de mettre l'application en français via les paramètres)

Tutoriel en vidéo : <https://youtu.be/VcadkxzNOD8>

Cette application en ligne, fonctionne sur tous ordinateurs (Windows, Apple, Linux), toutes tablettes et smartphones (Android, iPad).



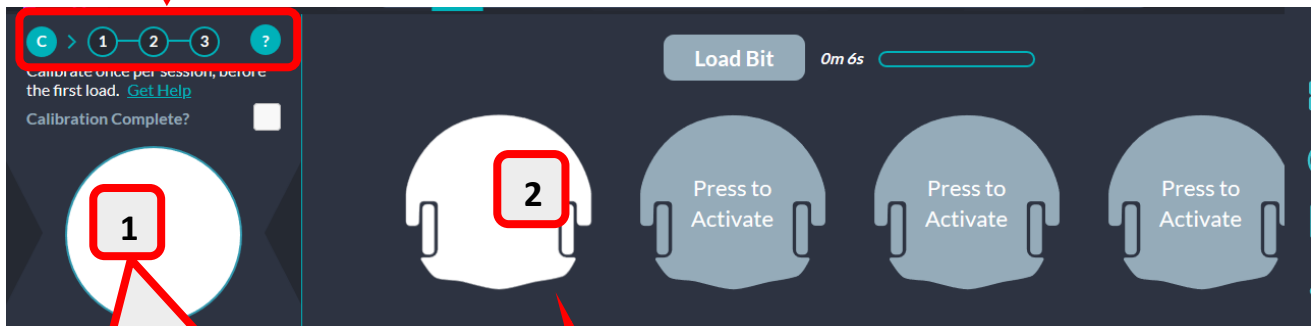
The screenshot shows the main interface of the Ozoblockly application. On the left, there are five difficulty levels (1 to 5) and a list of categories: Mouvement, Effets de Lumière, Timing, and Boucles. A red box highlights the difficulty levels, with a callout stating: "Il a 5 niveaux de difficultés de codage. Le niveau 1 n'utilise que des pictogrammes. Pour Sherl'ozobot, utiliser le niveau 2." Another red box highlights the category list, with a callout stating: "Chaque action possible est rangée dans une catégorie." A third red box highlights the settings icon in the bottom right corner, with a callout stating: "Paramètres : pour changer la langue par exemple."



The screenshot shows a sequence of movement blocks in the Ozoblockly application. The blocks are: "se déplacer vers l'avant" (distance 1, vitesse moyen), "rotation légèrement à gauche", "zig-zag moyen", "patin à glace", "tourner gauche", "petit cercle moyen", and "grand cercle moyen" (vers l'avant, gauche, 1 seconde). A red box highlights the "rotation légèrement à gauche" block, with a callout stating: "Choisir les blocs voulus et les glisser à droite pour créer le programme." Another red box highlights the "rotation légèrement à gauche" block, with a callout stating: "Agencer les blocs dans l'ordre voulu, du haut vers le bas." A third red box highlights the "FLASH" button at the bottom, with a callout stating: "Appuyer sur « Flash » quand le programme est construit."

On peut mélanger les blocs provenant des différentes catégories : mouvements, effets de lumière, timing, boucles.

Vous êtes guidé à chaque étape du transfert du programme vers le robot.



Calibrer le robot.

- Augmentez la luminosité de l'écran à 100%
- Placez le robot sur le point d'étalonnage blanc.
- Maintenez le bouton d'alimentation enfoncé pendant 2 secondes jusqu'à ce que le voyant LED supérieur clignote en blanc. Puis relâchez le bouton d'alimentation.
- Le robot clignotera en VERT si l'étalonnage a réussi. Si le robot clignote en ROUGE, réessayez.

Transférer le programme au robot.

Le chargement transfère le programme de l'éditeur vers le robot. Pour charger le programme, le capteur de couleur de votre robot doit voir les couleurs clignotantes sur le point de chargement.

- Assurez-vous que votre robot est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton d'alimentation.
- Placez le bas de votre robot sur le point de chargement directement sur votre écran.
- Cliquez sur «**Load**».
- Assurez-vous que votre robot clignote en VERT jusqu'à ce que la barre de progression indique que le chargement est terminé. Si le robot devient ROUGE, appuyez sur ANNULER et réessayez.