



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

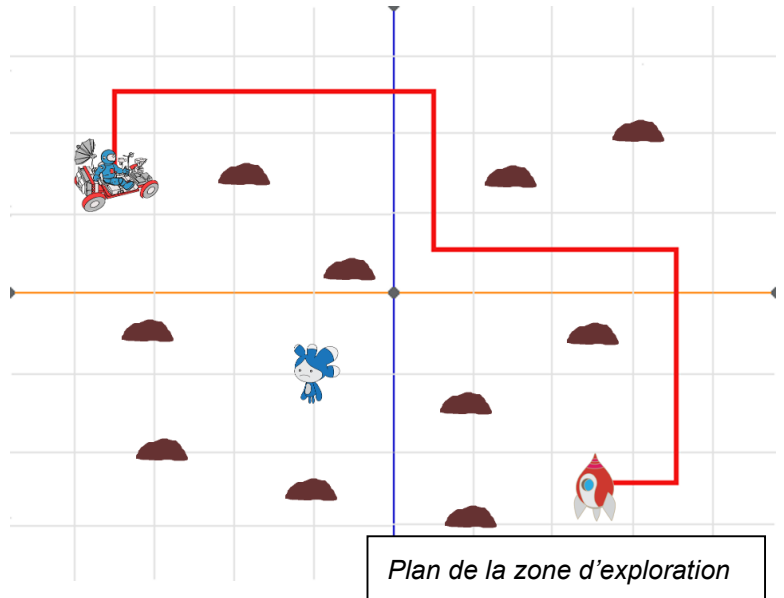
L'algorithme, une suite d'instructions pour aboutir à un résultat.

Code des directions

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

Algorithme du trajet du rover jusqu'à la fusée.

.....



Plan de la zone d'exploration

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	[NUL]	48	30	110000	60	[]
1	1	1	1	[START OF HEADING]	49	31	110001	61	[]
2	2	10	2	[START OF TEXT]	50	32	110010	62	[]
3	3	11	3	[END OF TEXT]	51	33	110011	63	[]
4	4	100	4	[START OF TRANSMISSION]	52	34	110100	64	[]
5	5	101	5	[ACKNOWLEDGE]	53	35	110101	65	[]
6	6	110	6	[BELL]	54	36	110110	66	[]
7	7	111	7	[BACKSPACE]	55	37	110111	67	[]
8	8	1000	10	[FORM FEED]	56	38	111000	70	[]
9	9	1001	11	[LINE FEED]	57	39	111001	71	[]
10	A	1010	12	[CARRIAGE RETURN]	58	3A	111010	72	[]
11	B	1011	13	[SHIFT OUT]	59	3B	111011	73	[]
12	C	1100	14	[SHIFT IN]	60	3C	111100	74	[]
13	D	1101	15	[DATA LINK ESCAPE]	61	3D	111101	75	[]
14	E	1110	16	[SHIFT OUT]	62	3E	111110	76	[]
15	F	1111	17	[SHIFT IN]	63	3F	111111	77	[]
16	10	10000	20	[SPACE]	64	40	100000	100	[]
17	11	10001	21	[@]	65	41	100001	101	[]
18	12	10010	22	[A]	66	42	100010	102	[]
19	13	10011	23	[B]	67	43	100011	103	[]
20	14	10100	24	[C]	68	44	100100	104	[]
21	15	10101	25	[D]	69	45	100101	105	[]
22	16	10110	26	[E]	70	46	100110	106	[]
23	17	10111	27	[F]	71	47	100111	107	[]
24	18	11000	30	[G]	72	48	101000	110	[]
25	19	11001	31	[H]	73	49	101001	111	[]
26	1A	11010	32	[I]	74	4A	101010	112	[]
27	1B	11011	33	[J]	75	4B	101011	113	[]

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

