Compétence travaillée :CT 2.7 : Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.

CT 3.1 : Exprimer sa pensée à l’aide d’outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).

· CT 4.2 : Appliquer les principes élémentaires de l’algorithmique et du codage à la résolution d’un problème simple.

· CT 5.4 : Piloter un système connecté localement ou à distance.

· CT 5.5 : Modifier ou paramétrer le fonctionnement d’un objet communicant.

*Piloter un système connecté localement ou à distance*

**1/ Décrire le fonctionnement de l’application et réaliser le design.**

1. Ecrire un texte de quelques lignes décrivant le fonctionnement de notre application.

Nous utilisons un module Bluetooth pour établir la connexion entre notre smartphone et notre anneau néopixel (carte arduino).

Commencer chaque paragraphe par l’action réalisée pour obtenir le résultat attendu (par exemple : Lorsque je clique sur le bouton …).

Souligner :

En rouge : les causes ;

En vert : les conséquences ;

En bleu : les connecteurs logiques de la langue française.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

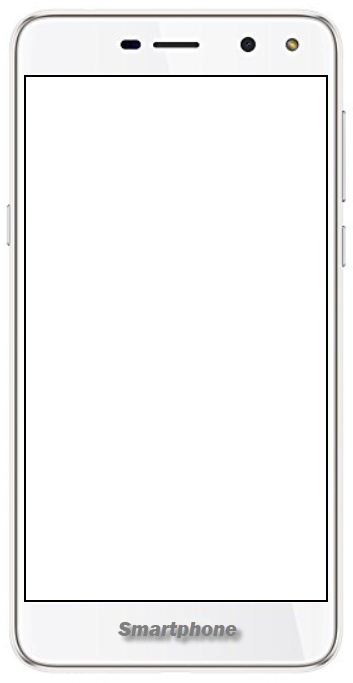
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Réaliser le design

Nom de l’application :\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Design de l’application**

\*Commentaires :

\*Commentaires :

\*Commentaires :

Nommer chaque zone

Préciser la nature de chaque élément de l’interface utilisateur (Label, Bouton, image …) en vous aidant du document ressources (partie 3 : quelques éléments de la palette des objets)

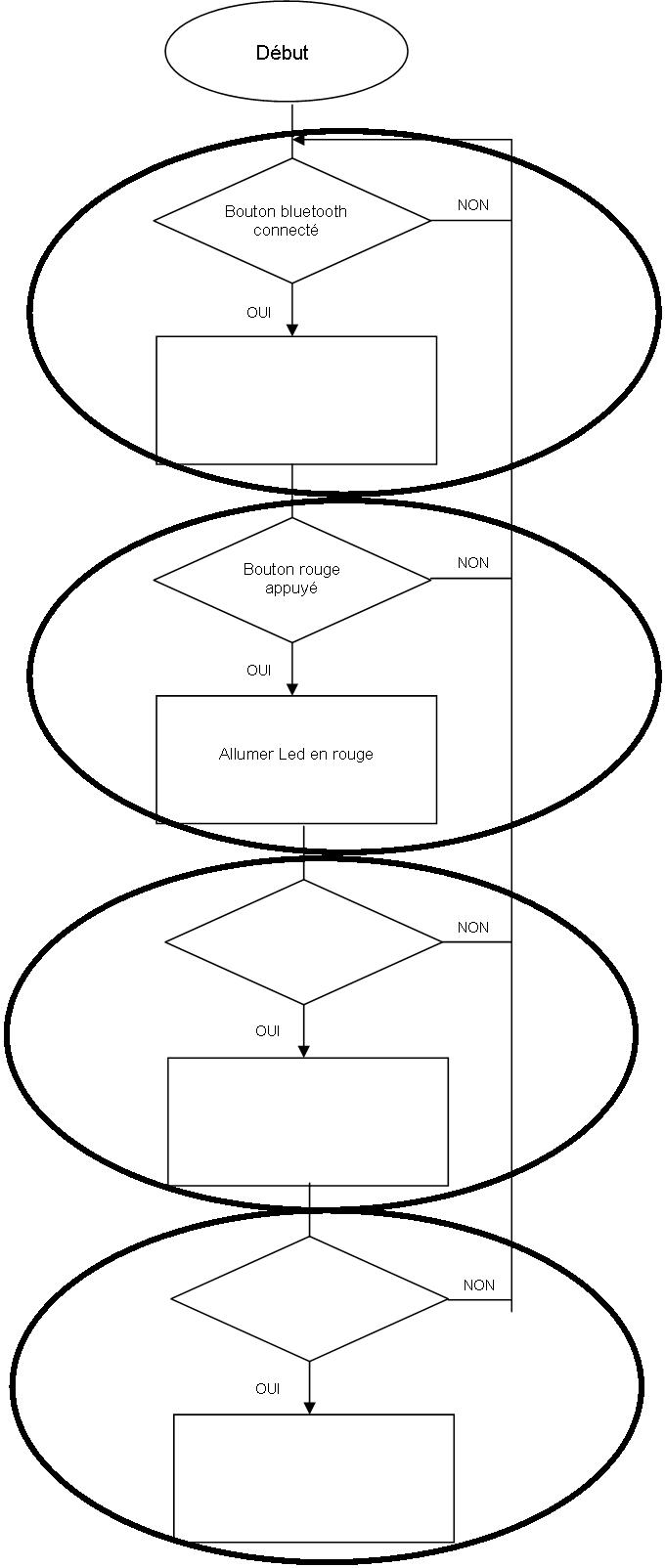
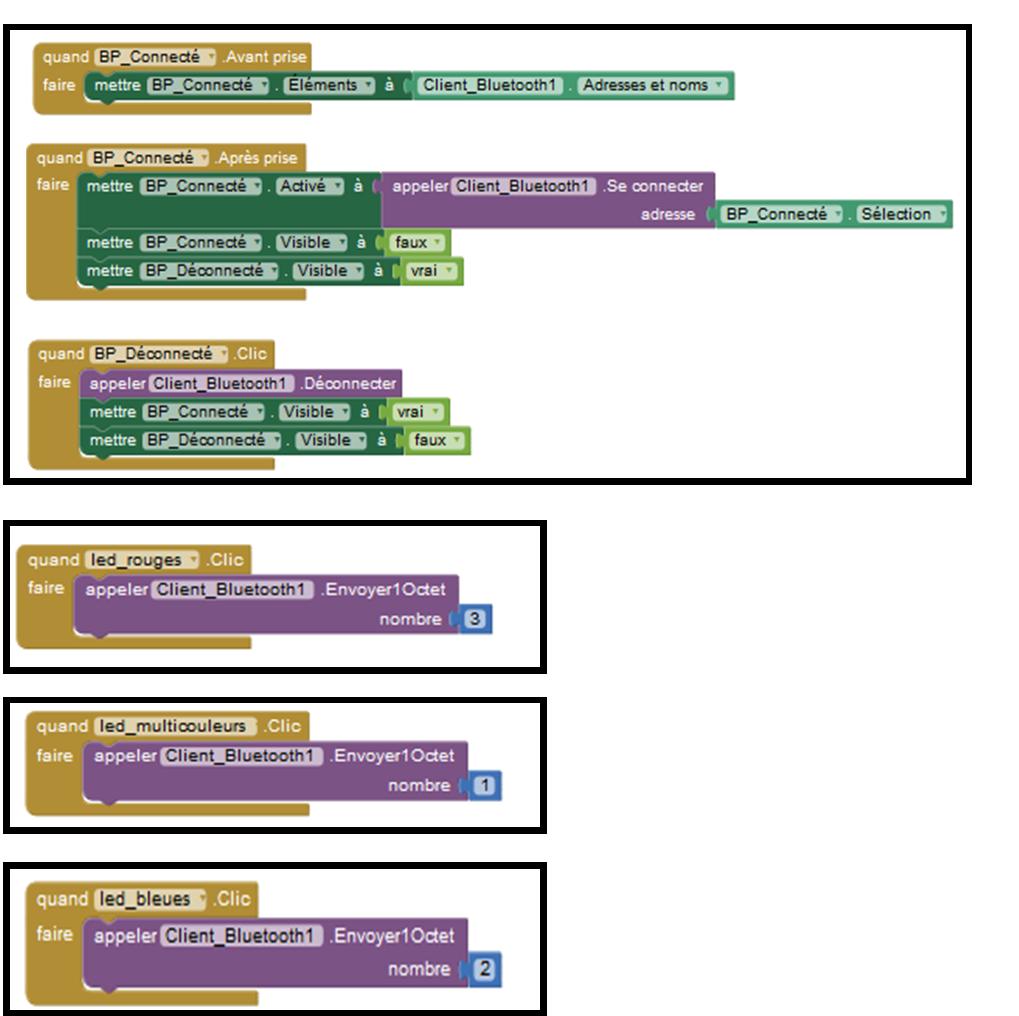
Décrire, si besoin, les actions réalisées ou à réaliser dans la zone

**2/ Réaliser l’interface de votre application sur AppInventor**

[](https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/technologie/actions_et_productions_academiques/cycle_4/les_videos_ressources_permettant_de_realiser_une_application_avec_app_inventor/)Vous pouvez vous aider du document ressource et des vidéos pour réaliser ce travail.

[Voir les vidéos de prise en main de AppInventor 2](https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/technologie/actions_et_productions_academiques/cycle_4/les_videos_ressources_permettant_de_realiser_une_application_avec_app_inventor/)

**3/ Compléter le document en reliant les parties de l’organigramme aux blocs utilisés dans AppInventor :**

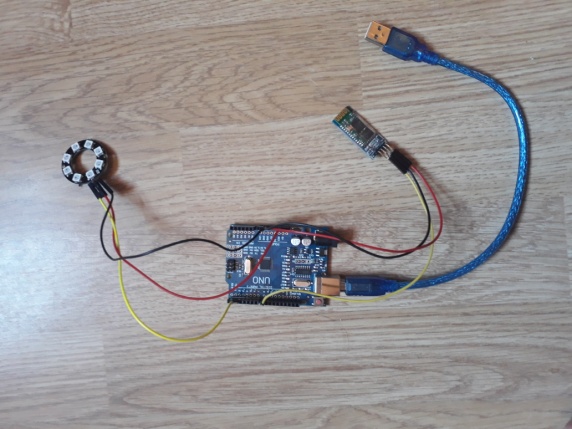
****

Inscrire les différents blocs identifiés dans votre application sur AppInventor

**4/ Reprendre votre programme sur Ardublock**

Compléter le programme afin que le Bluetooth fonctionne en vous aidant du programme ci-dessous :



**5/ Réaliser le câblage de la carte arduino, téléverser le programme**

**Fils du Bluetooth**

* Fil rouge : 5V
* Fil jaune : D8
* Fil noir : GND

**6/ Installer votre application sur le Smartphone, bien choisir le bon Bluetooth et tester.**

 **Alors Test concluant ???**