Nom : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

  Groupe ou îlot : \_\_\_\_\_

**Thème de la séquence : Piloter un système connecté localement ou à distance**

**Problématique : Comment programmer une application pour smartphone qui contrôle l’éclairage de notre anneau néopixels ?**

**Durée de la séquence :** 3 séances

**Activités des élèves :**

Pour faciliter le tournage des vidéos, il est intéressant de concevoir une application qui puisse gérer l’éclairage de notre anneau néopixels par l’intermédiaire de notre Smartphone.

Lors de cette séquence, vous allez créer une application informatique nomade pour Smartphone.

**Compétences travaillées :**

· 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.