








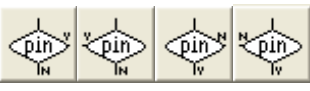
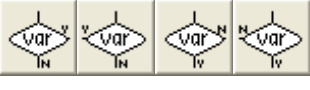







D4 – Description des outils de programmation




MANIPULATION DES BLOCS, LIAISONS ENTRE BLOCS	
	Sélection d'un bloc
	Sélection d'une zone - maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour activer la sélection.
	Agrandissement d'une zone - maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour délimiter la zone, relâcher le bouton de la souris pour agrandir la zone.
	Agrandir ou rétrécir le contenu de la fenêtre - maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur du haut vers le bas pour rétrécir ou du bas vers le haut pour agrandir, relâcher le bouton de la souris. Pour ajuster la taille d'un diagramme à celle de la fenêtre : utiliser le menu « Diagramme, Ajuster ».
	Déplacer le contenu de la fenêtre - maintenir le bouton gauche de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour déplacer le contenu de la fenêtre.
	Etablir une connexion entre deux blocs - placer le pointeur sur le point de départ de la liaison, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, presser le bouton gauche de la souris.
	Définir des points de connexion entre deux blocs (<i>Non utilisé dans ce document</i>)
	Insérer un commentaire - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite insérer un commentaire, presser le bouton gauche de la souris, saisir le texte.



MOUVEMENTS (MicroRobot)	
	Marche avant. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris.
	Marche arrière. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris.
	Mouvement à gauche. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris.
	Mouvement à droite. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris.
	Arrêt. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris.
	Réglage de la vitesse. - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter la valeur de vitesse des moteurs gauche et droit dans la zone en bas à gauche de l'écran. Note importante : si cette commande est utilisée, il est nécessaire d'introduire un délai d'attente de 100 ms avant la commande « speed ».
	Acquérir la distance par rapport à un obstacle (nécessite le module capteur de distance) - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le nom de la variable qui recevra la valeur de la distance captée (la variable b0 est sélectionnée par défaut).
	Attendre un ordre provenant de la télécommande. (nécessite le module de télécommande prévu pour MicroRobot) - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le nom de la variable qui recevra la valeur de la distance captée (la variable b0 est sélectionnée par défaut).








 PILOTAGE DES SORTIES	
	Activation d'une sortie à l'état haut - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le n° de sortie à activer dans la zone bas gauche de l'écran (<i>Non utilisé dans ce document</i>).
	Activation d'une sortie à l'état bas - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris, placer le pointeur sur le point de destination, relâcher le bouton de la souris. Affecter le n° de sortie à désactiver dans la zone en bas à gauche de l'écran (<i>Non utilisé dans ce document</i>).
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>

 TESTS CONDITIONNELS	
	Test conditionnel sur une entrée – Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le n° d'entrée ou de sortie souhaitée dans la zone bas gauche de l'écran.
	Test conditionnel sur une variable – Sélectionner le type de bloc de test souhaité, positionner le pointeur à l'endroit souhaité, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable utilisée dans la zone en bas à gauche de l'écran.

 INTRODUIRE UN TEMPS D'ATTENTE	
	Attendre entre 1 et 65535 milli secondes - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le temps d'attente souhaité (exprimé en millisecondes) dans la zone en bas à gauche de l'écran.
	Attendre entre 1 et 65 secondes - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le temps d'attente souhaité (exprimé en secondes) dans la zone en bas à gauche de l'écran (<i>Non utilisé dans ce document</i>).
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	<i>Non utilisé dans ce document</i>

 UTILISER UN SOUS PROGRAMME	
	<i>Non utilisé dans ce document</i>
	Déclarer le point de départ d'un sous programme - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc de départ du sous programme, presser le bouton gauche de la souris. La fin d'un sous programme est obligatoirement marquée par un bloc « return » décrit ci-dessous.

	Retourner au programme principal - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc de fin du sous programme, presser le bouton gauche de la souris.
	Appeler un sous programme - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc d'appel du sous programme, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom du sous programme appelé dans la zone en bas à gauche de l'écran.

	AUTRES COMMANDES	
	Définir la valeur prise par une variable - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable souhaitée dans la zone en bas à gauche de l'écran.	
	<i>Non utilisé dans ce document</i>	
	<i>Non utilisé dans ce document</i>	
	Génération d'une valeur pseudo aléatoire comprise entre 0 et 65535 - placer le pointeur à l'endroit où l'on souhaite placer le bloc, presser le bouton gauche de la souris. Affecter le nom de la variable de destination du nombre aléatoire qui sera généré dans la zone en bas à gauche de l'écran (<i>Non utilisé dans ce document</i>).	
	<i>Non utilisé dans ce document</i>	
	<i>Non utilisé dans ce document</i>	