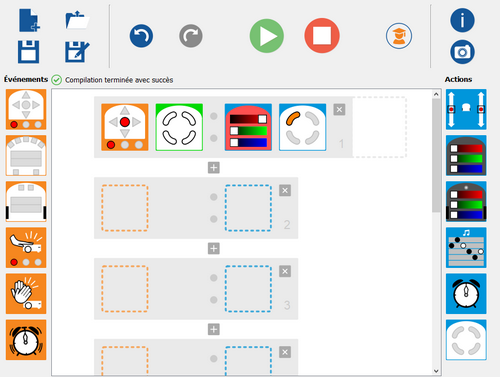
Niveau 2 **Défi 1 Aide 1**



**Les états**

Ils permettent d’effectuer des actions différentes avec le même évènement.  
Le bloc « état » vert (évènement) définit l’état dans lequel doit être le robot pour déclencher les actions correspondantes. Le bloc « état » bleu (action) définit le nouvel état après l’évènement, c’est une action.

Niveau 2 **Défi 1 Aide 2**



Etat 1 : Thymio est rouge

Etat 2 : Thymio est vert

Niveau 2 **Défi 1 Aide 3**



Niveau 2 **Défi 2 Aide 1**

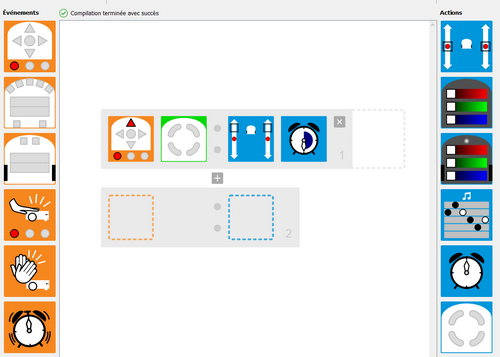
L’action dure 1 s L’action dure 2 s L’action dure 3 s L’action dure 4 s

Niveau 2 **Défi 2 Aide 2**



**Évènement : A la fin du temps défini, l’action s’arrête**

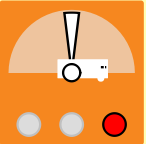
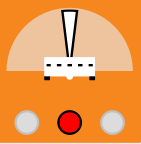
Niveau 2 **Défi 2 Aide 3**



Compléter la 2ème ligne

Quand j’appuie sur la flèche, Thymio avance pendant 2s

Niveau 2 **Défi 3 Aide 1**



Tangage : bascule d’avant en arrière.

Roulis : bascule de   
gauche à droite.

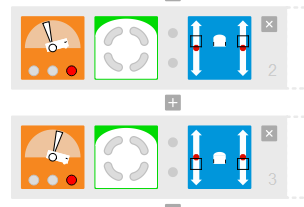
Cet évènement permet d’accéder aux évènements « roulis » et « tangage ».

Niveau 2 **Défi 3 Aide 2**



Quand Thymio est à plat, il s’arrête.

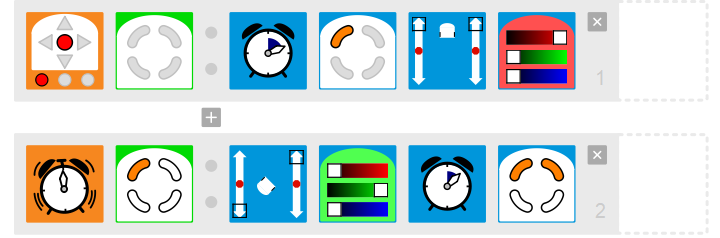
Niveau 2 **Défi 3 Aide 3**



Quand Thymio penche en avant, il recule.

Quand Thymio penche en arrière, il avance.

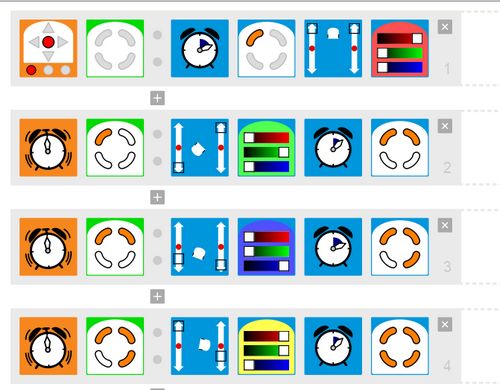
Niveau 2 **Défi 4 Aide 1**



Niveau 2 **Défi 4 Aide 2**

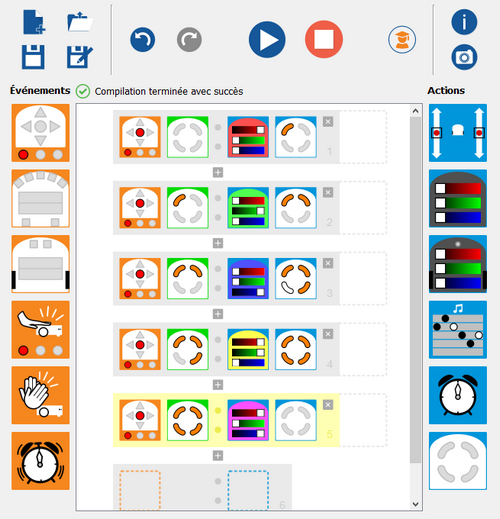


Niveau 2 **Défi 4 Aide 3**

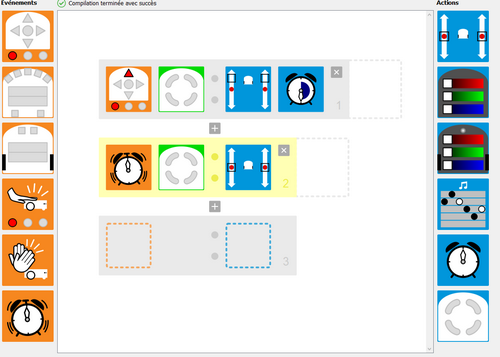


niveau 2 **Correction des défis**

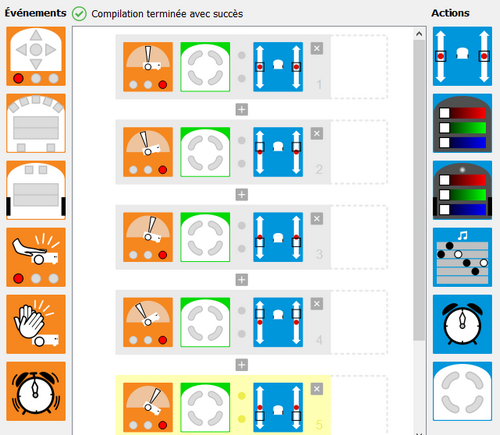
**niveau 2 Défi 1 : le bouton aux 5 couleurs**



**niveau 2 Défi 2 : Les fléchettes**



**niveau 2 Défi 3 : L’équilibriste**



Niveau 2 **Défi 4 : Le danseur**



Niveau 2 **Défi 5 : Le bulldozer**

