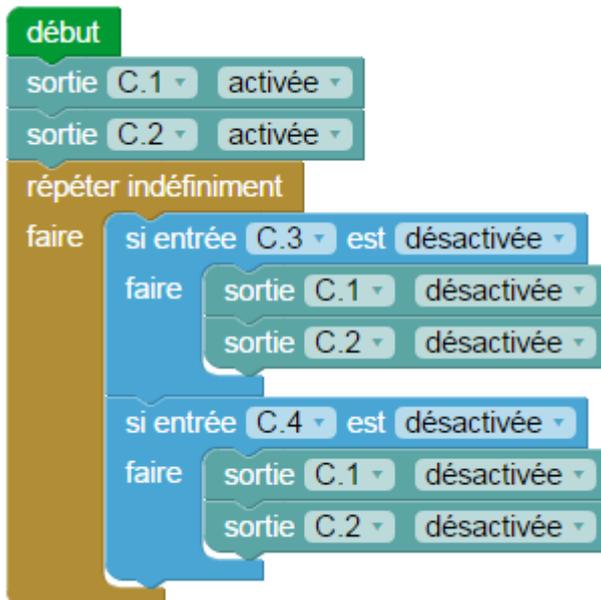


RoboTribu

Robots programmables avec Editor 6



Ressources disponibles pour le projet

Autour du projet RoboTribu, nous vous proposons un ensemble de **ressources téléchargeables gratuitement sur le wiki** :

Robots Tribu

- Fichiers SolidWorks des robots et des options.

Logiciel Editor 6

- Procédure d'installation du driver pour le câble de programmation.
- Manuel d'utilisation Editor 6.

Activités / Programmation

- Fichiers de correction des programmes pour Editor 6.

NOTE : Certains fichiers sont donnés sous forme de fichier.zip.



Les documents techniques et pédagogiques signés A4 Technologie sont diffusés librement sous licence Creative Commons BY-NC-SA :

- **BY** : Toujours citer A4 Technologie comme source (paternité).
- **NC** : Aucune utilisation commerciale ne peut être autorisée sans l'accord de A4 Technologie.
- **SA** : La diffusion des documents modifiés ou adaptés doit se faire sous le même régime.

Consulter le site <http://creativecommons.fr/>

SOMMAIRE

Introduction	2
Prérequis	2
Editor 6	2
Programmation avec RobotMoto	4
Exercice niveau 1 – A1 : Activer un moteur	5
Exercice niveau 1 – A2 : Effectuer un virage	6
Exercice niveau 1 – A3 : Tourner en rond.....	7
Exercice niveau 1 – A4 : Mouvement répété.....	8
Exercice niveau 1 – A5 : Compteur.....	9
Exercice niveau 1 – A6 : Ligne droite.....	10
Exercice niveau 1 – A7 : Arrêt sur une ligne	11
Exercice niveau 1 – A8 : Suivre une ligne.....	12
Exercice niveau 1 – A9 : Suivre une piste.....	13
Programmation avec RobotPilot	14
Exercice niveau 1 – B1 : Activer un moteur	15
Exercice niveau 1 – B2 : Activer un moteur	16
Exercice niveau 1 – B3 : Avancer et s'arrêter au contact d'un obstacle	17
Exercice niveau 1 – B4 : Tourner sur un obstacle	18
Exercice niveau 1 – B5 : Eviter un obstacle	19
Programmation avec RobotServo	20
Exercice niveau 1 – C1 : Activer un moteur	20
Programmation avec High Power.....	21
Exercice niveau 1 – D1 : Activer un moteur	22
Exercice niveau 1 – D2 : Effectuer un virage	23
Exercice niveau 1 – D3 : Tourner en rond.....	24
Exercice niveau 1 – D4 : Mouvement répété	25
Exercice niveau 1 – D5 : Compteur.....	26
Exercice niveau 1 – D6 : Pare chocs	27
Exercice niveau 1 – D7 : Evitement	28
Exercice niveau 1 – D8 : Manœuvre d'évitement	29
Exercice niveau 1 – D9 : Capteur à ultrasons.....	30

Introduction

RoboTribu est une gamme de robots simples et faciles à réaliser qui permet de se familiariser rapidement avec la programmation des cartes PICAXE.

Prérequis

- Installer le logiciel **Picaxe Editor 6** : <http://www.picaxe.com/Software>
- **Câble de programmation** Picaxe USB (Réf : CABLE-USBPICAXE).

Editor 6

Tous les programmes ont été réalisés sous **Editor 6**. En effet, ce logiciel de programmation graphique présente plusieurs **avantages** :

- Gratuit
- Blocs et organigrammes (proche algorithme).
- Personnalisation des noms des entrées/sorties.
- Personnalisation du jeu d'instructions.
- Mode de simulation visuelle à l'écran pour mettre au point et déboguer les programmes.

Vous pouvez aussi utiliser **Blockly for Picaxe** : environnement de programmation par blocs simplifié (nombre de menus limité et personnalisation des entrées/sorties non disponibles).

Personnalisation des entrées/ sorties

A partir de Picaxe Editor 6, dans l'explorateur d'espace de travail cliquer sur **Table d'entrées / sorties**.



Une fenêtre apparaît à partir de laquelle vous pouvez modifier les noms de toutes les entrées et sorties dans la zone « Mon étiquette ».

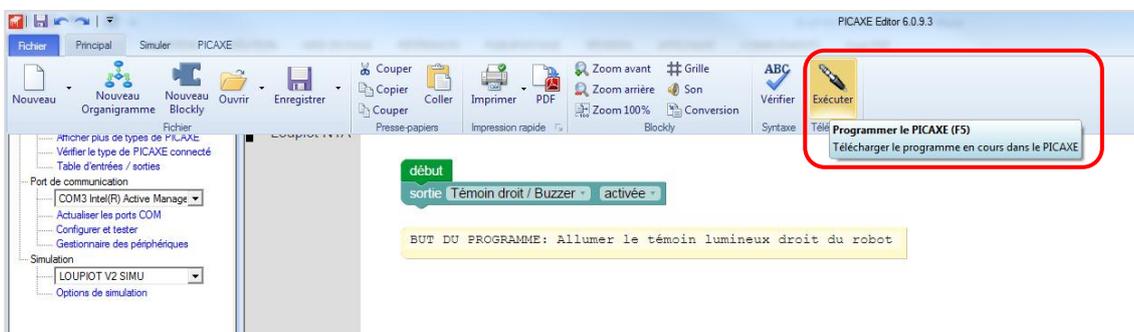
Broche	Mon étiquette
B.0	Témoin droit / Buzzer
B.1	PWM moteur gauche
B.2	Moteur avant gauche
B.3	Moteur arrière gauche
B.4	Témoin alerte
B.5	Lecture batterie

OK Annuler

Valider en cliquant sur **OK**.

Procédure de chargement d'un programme

Commencer par relier le robot à l'ordinateur avec le câble de programmation USB et le mettre sous tension. A partir de Editor 6, ouvrir un programme.



A partir du menu **Principal** ou du menu **PICAXE**, cliquer sur le bouton **Exécuter**. Vous pouvez également utiliser la touche **F5** de votre clavier.

Note : un programme téléchargé écrase le précédent.

Mode simulation

La simulation sur Editor 6 permet de tester un programme avant de le téléverser dans le robot. Pour lancer et contrôler une simulation, utiliser les boutons **Exécuter / Pause / Pas à pas / Arrêt** à partir du menu **Simuler**.



La simulation surligne les blocs dans l'espace de travail pour vous montrer où en est le programme.

Programmation avec RobotMoto

RobotMoto : robot équipé de 2 motoréducteurs PropulsO et d'une carte Picaxe MotoProg avec son option de détection de ligne. 2 capteurs infrarouges pointant vers le sol sous le châssis permettent de détecter une ligne.

La carte MotoProg permet de programmer des mouvements simples (avancer, tourner) pour suivre une ligne ou naviguer sur une piste délimitée par 2 lignes. Ne permet pas la marche arrière.



Nom du fichier	Description
RT_N1-A1	Activer un moteur
RT_N1-A2	Effectuer un virage
RT_N1-A3	Tourner en rond
RT_N1-A4	Mouvement répété
RT_N1-A5	Compteur
RT_N1-A6	Ligne droite
RT_N1-A7	Arrêt sur une ligne
RT_N1-A8	Suivre une ligne
RT_N1-A9	Suivre une piste

Exercice niveau 1 – A1 : Activer un moteur

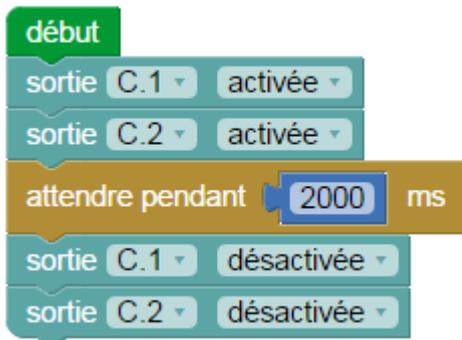
Objectif : Avancer 2 secondes puis s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A1.xml



Remarque(s) :

- C.1 correspond au moteur de droite
- C.2 correspond au moteur de gauche
- Activer une sortie correspond à activer un moteur

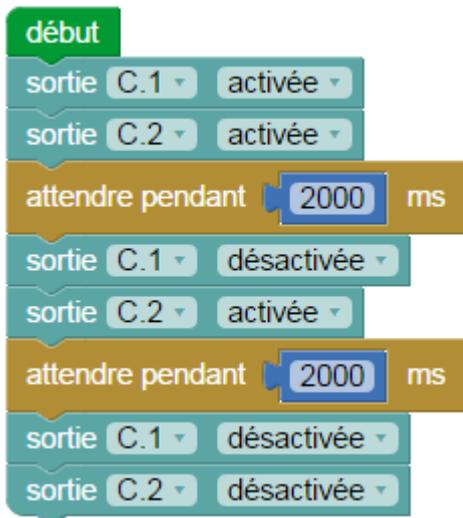
Exercice niveau 1 – A2 : Effectuer un virage

Objectif : Avancer pendant 2 secondes puis tourner pendant 2 secondes et enfin s'arrêter.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A2.xml



Remarque(s) : N'utiliser qu'un seul moteur pour effectuer un virage

Exercice niveau 1 – A3 : Tourner en rond

Objectif : Tourner à gauche pendant 3 secondes puis tourner à droite pendant 3 secondes puis s'arrêter.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A3.xml

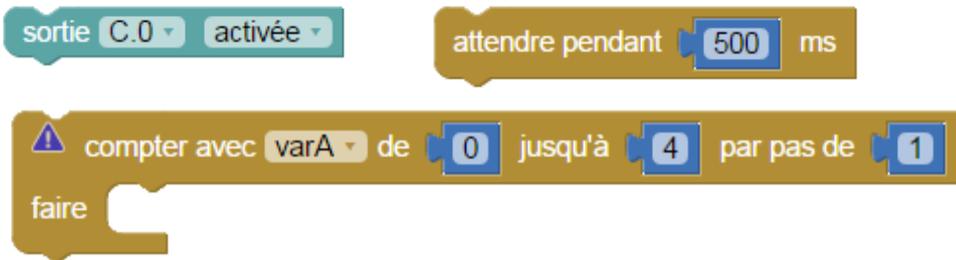


Exercice niveau 1 – A4 : Mouvement répété

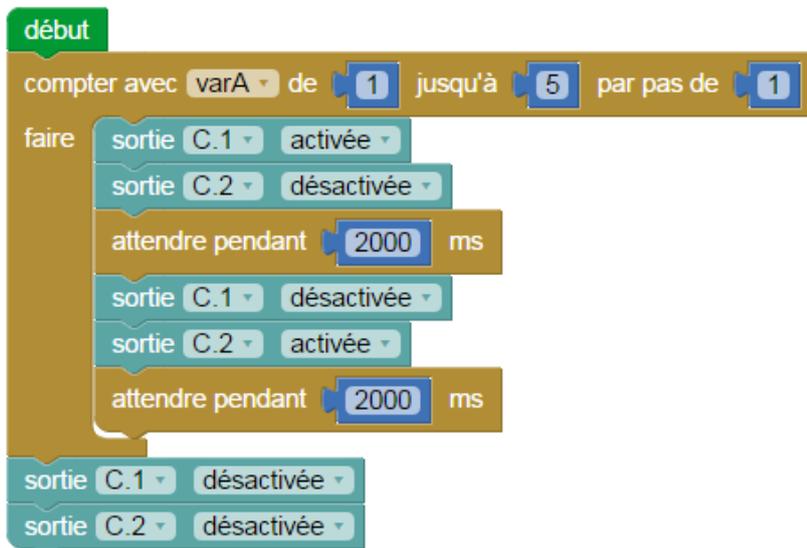
Objectif : répéter 5 fois l'action suivante : Tourner dans un sens puis dans l'autre.

Notion(s) abordée(s) : Comptage avec une variable varA.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A4.xml



Exercice niveau 1 – A5 : Compteur

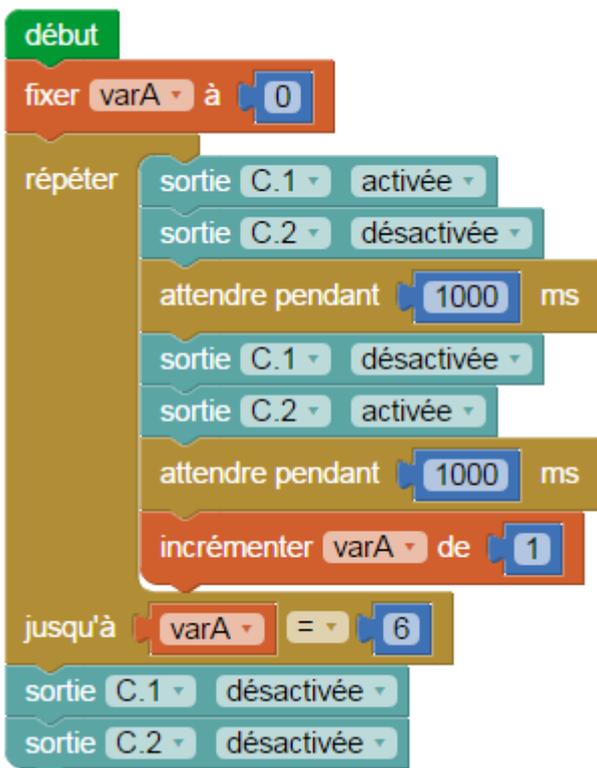
Objectif : Répéter une figure 6 fois de suite puis s'arrêter à l'aide d'une variable à incrémenter.

Notion(s) abordée(s) : Définition et test d'une variable.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A5.xml

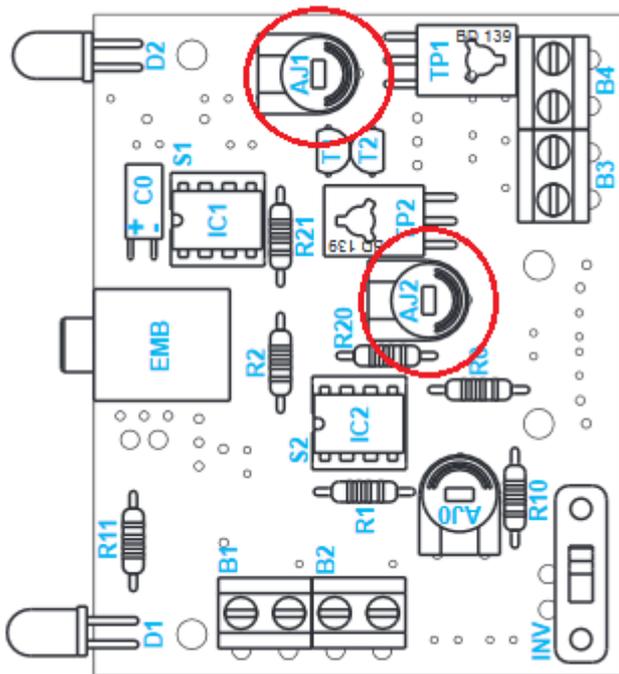


Exercice niveau 1 – A6 : Ligne droite

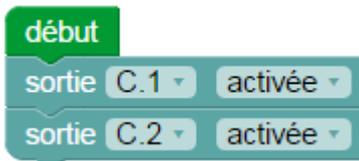
Objectif : Avancer en continu et régler le robot pour qu'il se dirige en ligne droite.

Pour cela, tourner les potentiomètres entourés en rouge.

Les potentiomètres permettent de régler la puissance envoyée dans un moteur. Le potentiomètre AJ1 permet de régler le moteur de droite, et AJ2 le moteur de gauche.



Correction : RT_N1_A6.xml

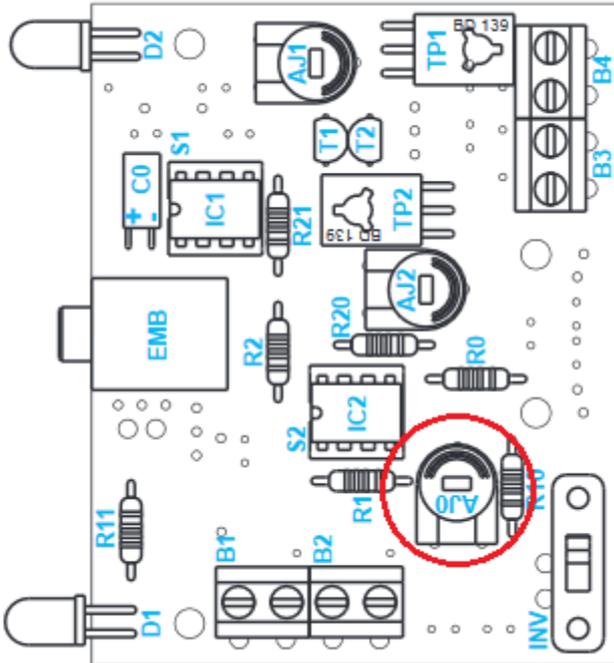


Remarque(s) : ceci est un programme permettant de faire fonctionner les exercices suivants.

Exercice niveau 1 – A7 : Arrêt sur une ligne

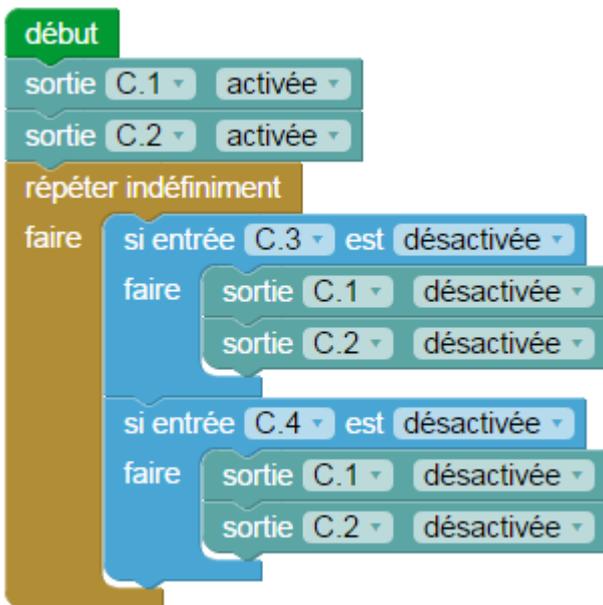
Objectif : S'arrêter sur une ligne

Notion(s) abordée(s) : Utilisation de conditions.



Avant cet exercice, tourner le potentiomètre AJ0 jusqu'à ce que les LED soient allumées sur des surfaces claires et éteintes sur des surfaces noires (comme un ruban adhésif noir).

Correction : RT_N1_A7.xml



Remarque(s) :

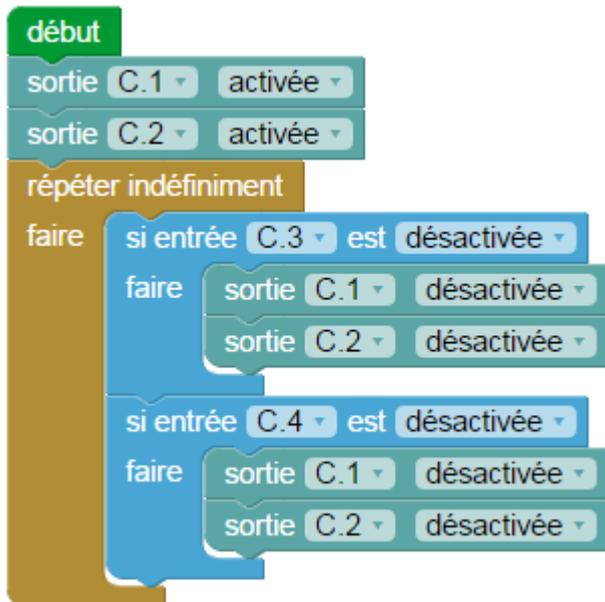
- Le suiveur de ligne se compose de 2 capteurs
- C.3 correspond au capteur de droite
- C.4 correspond au capteur de gauche

Exercice niveau 1 – A8 : Suivre une ligne

Objectif : Suivre une ligne noire sur une surface.

Notion(s) abordée(s) : Utilisation du suiveur de ligne.

Correction : RT_N1_A8.xml



Remarque(s) :

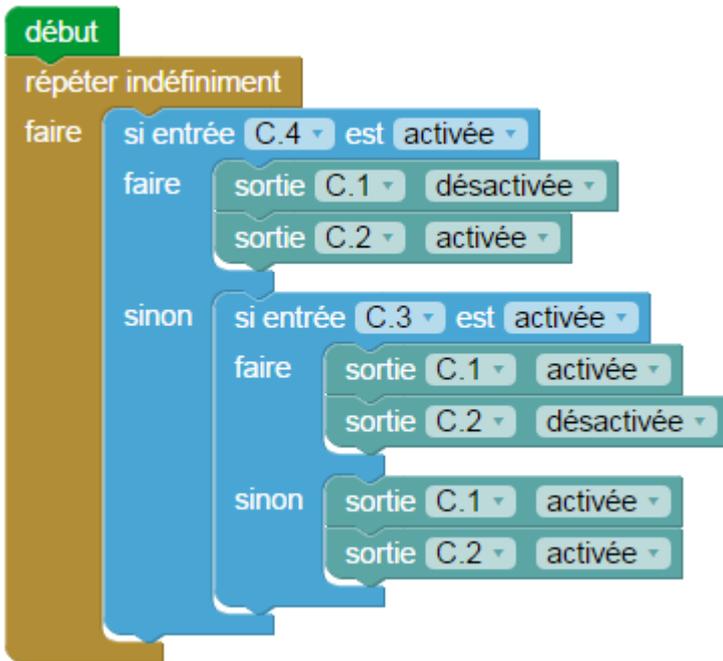
- Le suiveur de ligne se compose de 2 capteurs
- C.3 correspond au capteur de droite
- C.4 correspond au capteur de gauche

Exercice niveau 1 – A9 : Suivre une piste

Objectif : S'arrêter sur une ligne.

Notion(s) abordée(s) : Utilisation de capteurs.

Correction : RT_N1_A9.xml



Remarque(s) :

- Le suiveur de ligne se compose de 2 capteurs
- C.3 correspond au capteur de droite
- C.4 correspond au capteur de gauche

Programmation avec RobotPilot

RobotPilot : robot équipé de 2 motoréducteurs PropulsO, d'un pare-chocs / détecteur d'obstacles et d'une carte Picaxe MotoPilot. 2 microrupteurs connectés sur la même entrée de la carte permettent de détecter un obstacle (contacts gauche et droit indifférenciés).

Permet de programmer des mouvements simples (avancer, reculer, tourner) et effectuer des manœuvres d'évitement au contact d'un obstacle.



Nom du fichier	Description
RT_N1-B1	Activer un moteur
RT_N1-B2	Activer un moteur
RT_N1-B3	Avancer et s'arrêter au contact d'un obstacle
RT_N1-B4	Tourner sur un obstacle
RT_N1-B5	Éviter un obstacle

Exercice niveau 1 – B1 : Activer un moteur

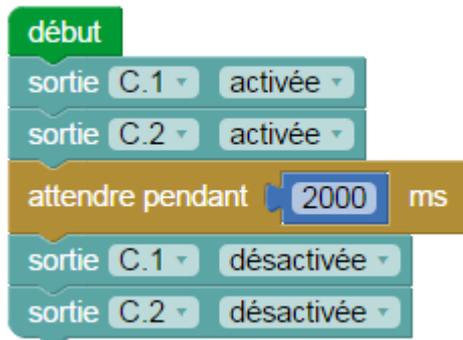
Objectif : Avancer 2 secondes puis s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

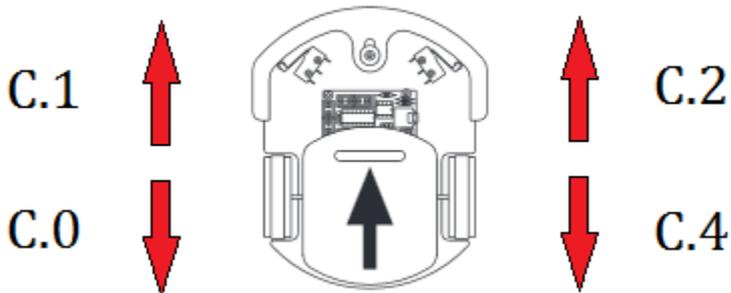
Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_B1.xml



Remarque(s) : Voici les différentes sorties permettant de contrôler les roues du robot

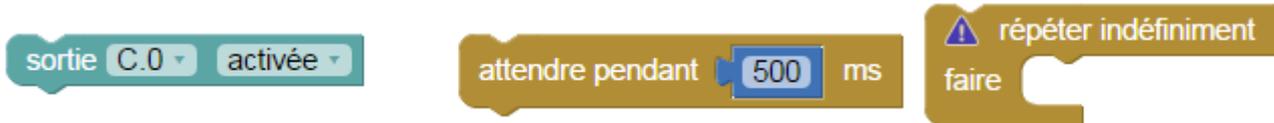


Exercice niveau 1 – B2 : Activer un moteur

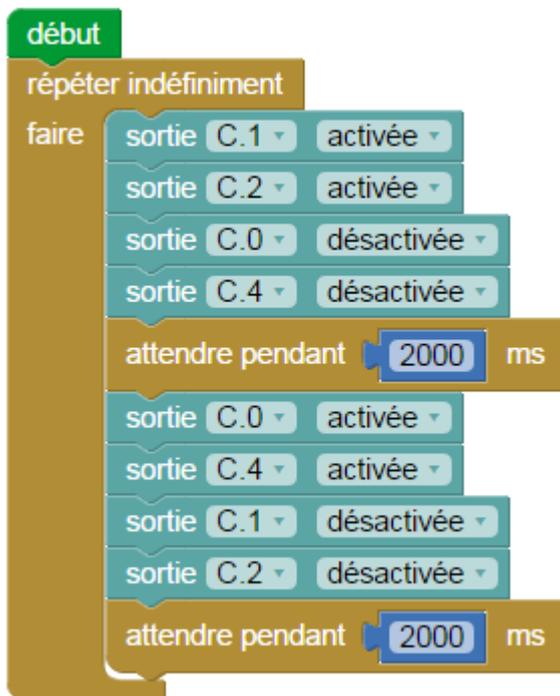
Objectif : Avancer 2 secondes puis reculer 2 secondes indéfiniment.

Notion(s) abordée(s) : Boucle infinie.

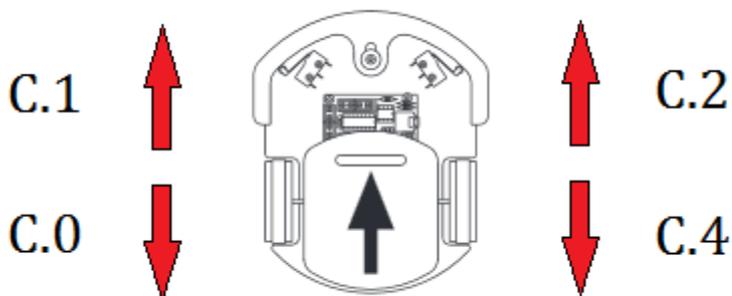
Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_B2.xml



Remarque(s) : Voici les différentes sorties permettant de contrôler les roues du robot :

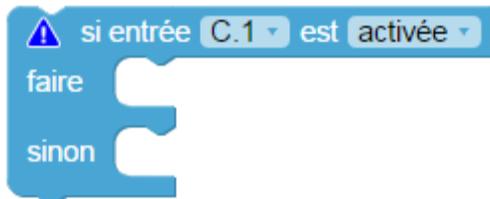


Exercice niveau 1 – B3 : Avancer et s'arrêter au contact d'un obstacle

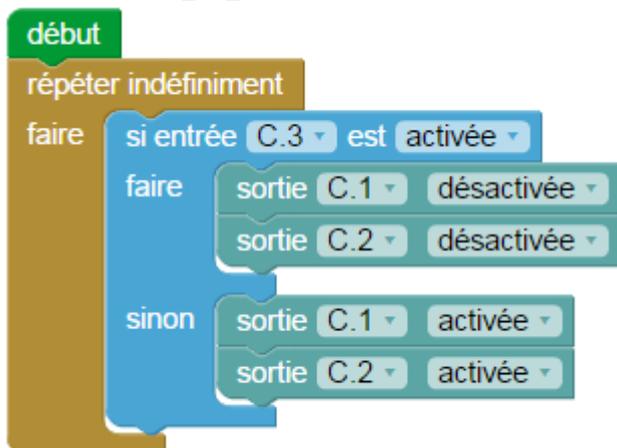
Objectif : S'arrêter lorsque qu'un obstacle est détecté par le pare-chocs.

Notion(s) abordée(s) : Utiliser une condition dépendant de l'état d'une entrée.

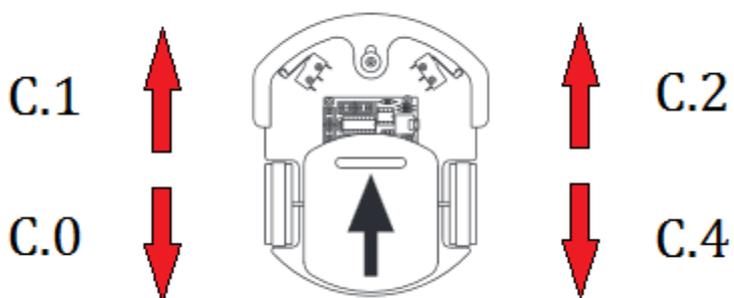
Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_B3.xml



Remarque(s) : Voici les différentes sorties permettant de contrôler les roues du robot

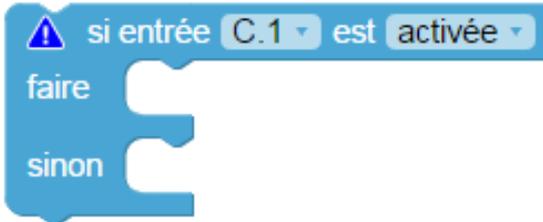


Exercice niveau 1 – B4 : Tourner sur un obstacle

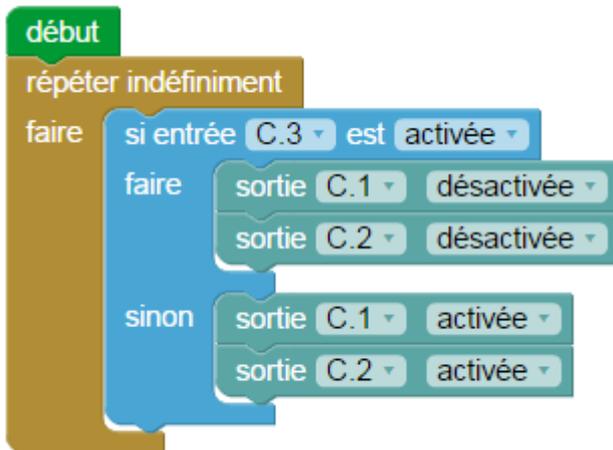
Objectif : Tourner à droite lorsqu'un obstacle est détecté par le pare-chocs.

Notion(s) abordée(s) : Utiliser une condition dépendant de l'état d'une entrée.

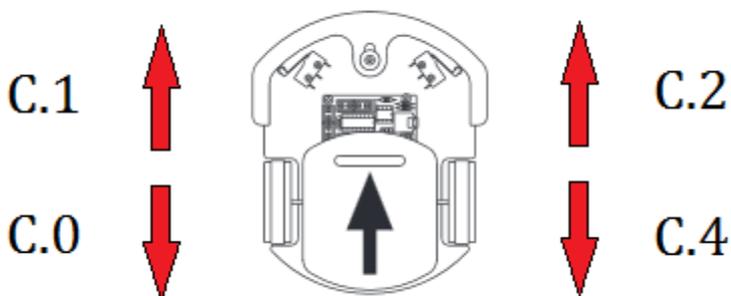
Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_B4.xml



Remarque(s) : Voici les différentes sorties permettant de contrôler les roues du robot

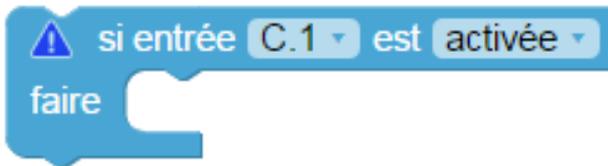


Exercice niveau 1 – B5 : Eviter un obstacle

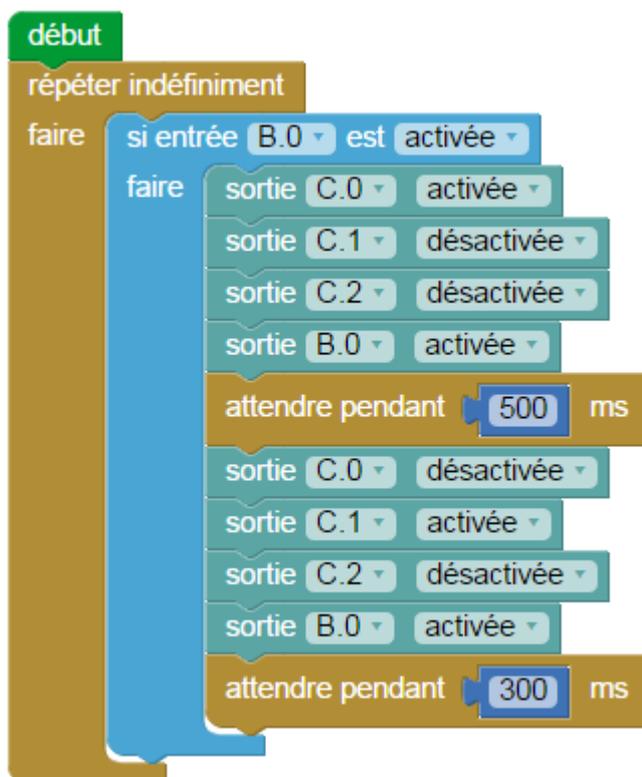
Objectif : Lorsqu'un obstacle est détecté par le pare-chocs, reculer puis tourner à droite puis avancer.

Notion(s) abordée(s) : Utiliser une condition dépendant de l'état d'une entrée.

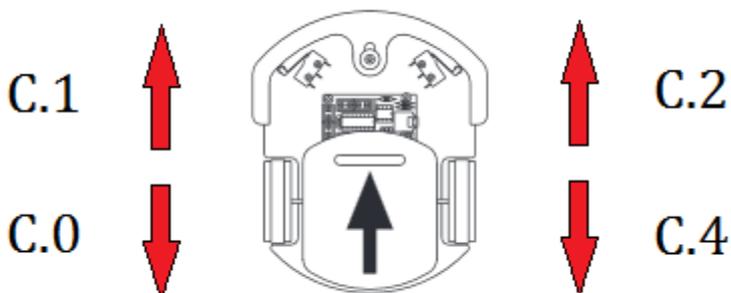
Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_B5.xml



Remarque(s) : Voici les différentes sorties permettant de contrôler les roues du robot

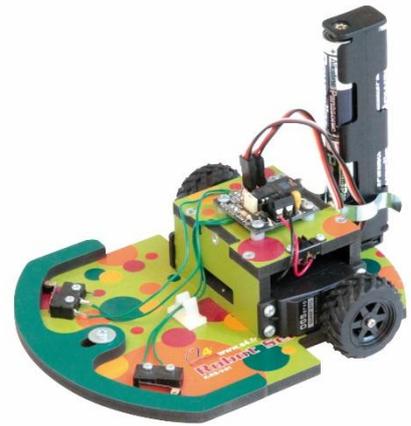


Programmation avec RobotServo

RobotServo : robot équipé de 2 servomoteurs à rotation continue, d'un pare-chocs / détecteur d'obstacles et d'une carte Picaxe ServoPilot.

2 microrupteurs indépendants permettent de détecter le contact avec un obstacle à gauche ou à droite.

Permet de programmer des mouvements simples (avancer, reculer, tourner) pour effectuer des manœuvres d'évitement.



Les servomoteurs sont pilotables via des fonctions spécifiques sur Blockly.

Le servomoteur est paramétrable avec des valeurs allant de 0 à un maximum.

La valeur 0 donne pour consigne au servomoteur d'aller à la vitesse maximum dans un sens, tandis que la valeur max lui donne pour consigne d'aller, encore à la vitesse maximum, mais dans l'autre sens.

Lorsqu'on se rapproche de la moitié de la valeur max, le servomoteur va ralentir, et vers la moitié, il va s'arrêter.

Nom du fichier	Description
RT_N1-C1	Activer un moteur

Exercice niveau 1 – C1 : Activer un moteur

Objectif : Avancer 2 secondes puis s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

Instruction(s) utilisée(s) :

initialiser servo C.0 à

150

positionner servo C.0 à

150

Correction : RT_N1_C1.xml

début

initialiser servo C.1 à

150

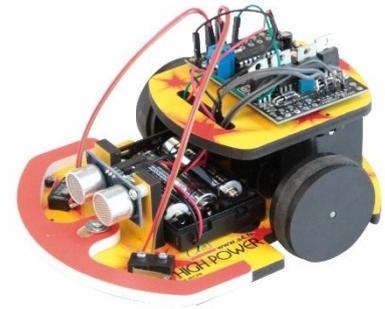
positionner servo C.1 à

200

Programmation avec High Power

High Power : robot programmable, simple et facile à réaliser, qui permet de se familiariser rapidement avec la programmation de la carte PICAXE High Power.

Il est possible de décliner ce robot dans différentes versions : des options détection de ligne et ultrasons vous sont proposées en kit. Vous pouvez ainsi mettre en place des scénarios des plus simples aux plus élaborés.



Nom du fichier	Description
RT_N1-D1	Activer un moteur
RT_N1-D2	Effectuer un virage
RT_N1-D3	Tourner en rond
RT_N1-D4	Mouvement répété
RT_N1-D5	Compteur
RT_N1-D6	Pare-chocs
RT_N1-D7	Evitement
RT_N1-D8	Manœuvre d'évitement
RT_N1-D9	Capteur à ultrasons

Exercice niveau 1 – D1 : Activer un moteur

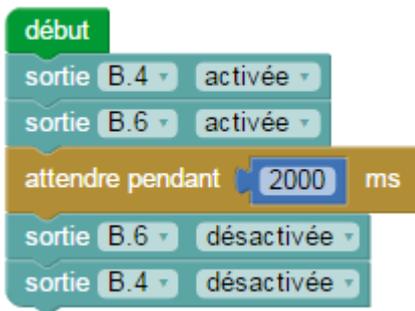
Objectif : Avancer 2 secondes puis s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D1.xml



Remarque(s) :

- B.4 fait avancer la roue de droite
- B.5 fait reculer la roue de droite
- B.6 fait avancer la roue de gauche
- B.7 fait reculer la roue de gauche
- Activer une sortie correspond à activer un moteur

Exercice niveau 1 – D2 : Effectuer un virage

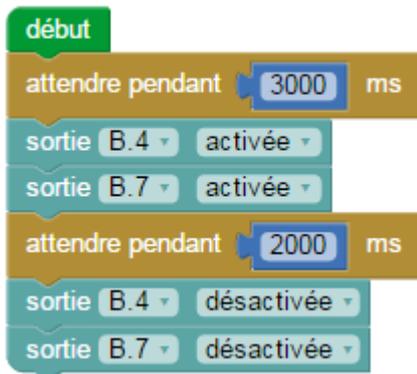
Objectif : Tourner 2 secondes puis s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D2.xml



Remarque(s) : pour tourner, il suffit d'activer un moteur dans un sens et l'autre moteur dans l'autre sens

Exercice niveau 1 – D3 : Tourner en rond

Objectif : Tourner à gauche pendant 3 secondes puis à droite pendant 3 secondes et enfin s'arrêter.

Notion(s) abordée(s) : activation d'une sortie et utiliser un temps d'attente.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D3.xml

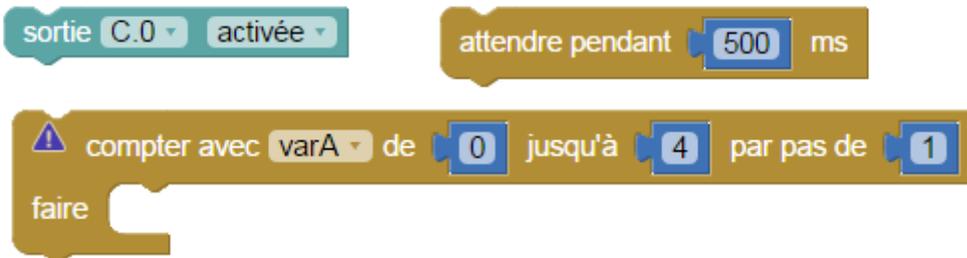


Exercice niveau 1 – D4 : Mouvement répété

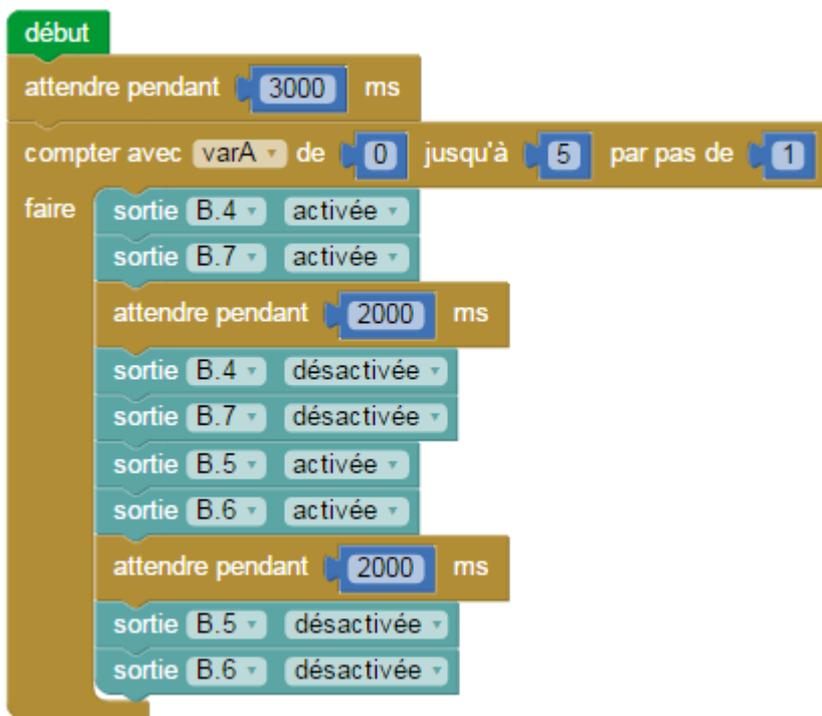
Objectif : répéter 5 fois l'action suivante : Tourner dans un sens puis dans l'autre.

Notion(s) abordée(s) : Comptage avec une variable varA.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D4.xml



Exercice niveau 1 – D5 : Compteur

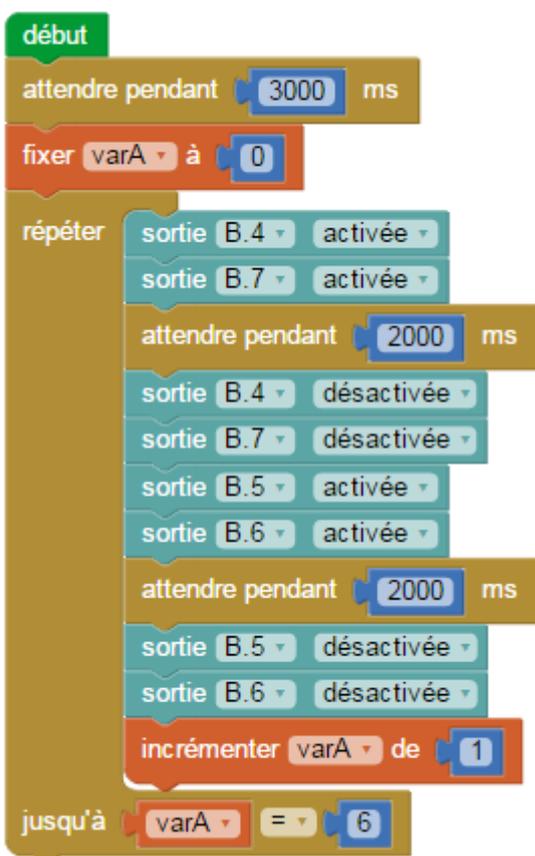
Objectif : Répéter une figure 6 fois de suite puis s'arrêter à l'aide d'une variable à incrémenter.

Notion(s) abordée(s) : Définition et test d'une variable.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D5.xml

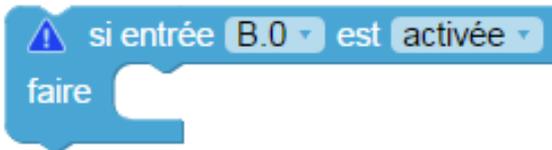


Exercice niveau 1 – D6 : Pare chocs

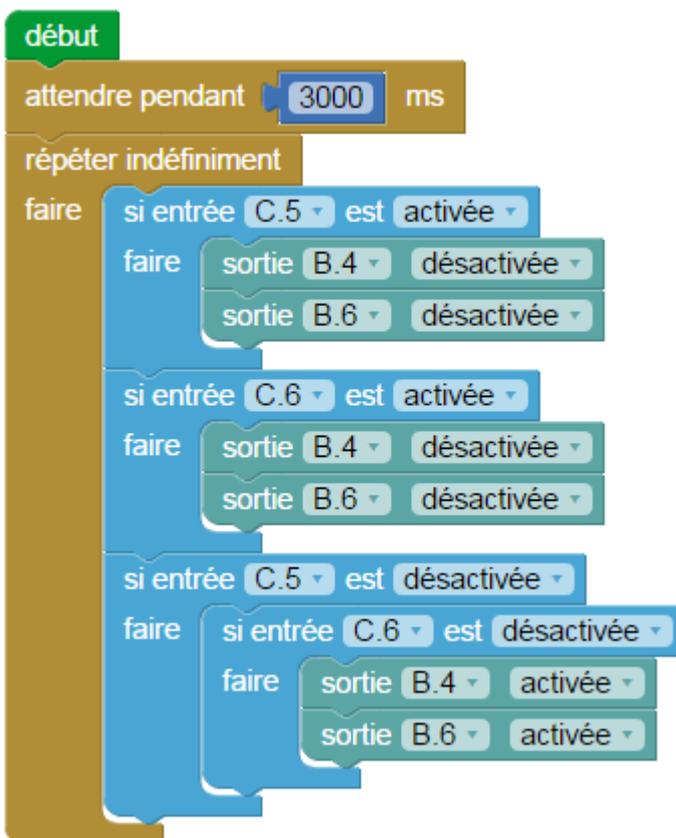
Objectif : Avancer et s'arrêter au contact d'un obstacle.

Notion(s) abordée(s) : Utilisation de l'instruction conditionnelle si.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D6.xml

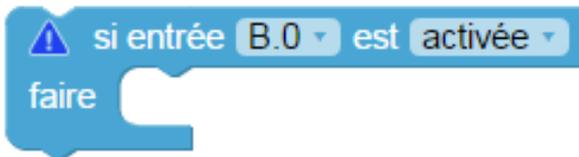


Exercice niveau 1 – D7 : Evitement

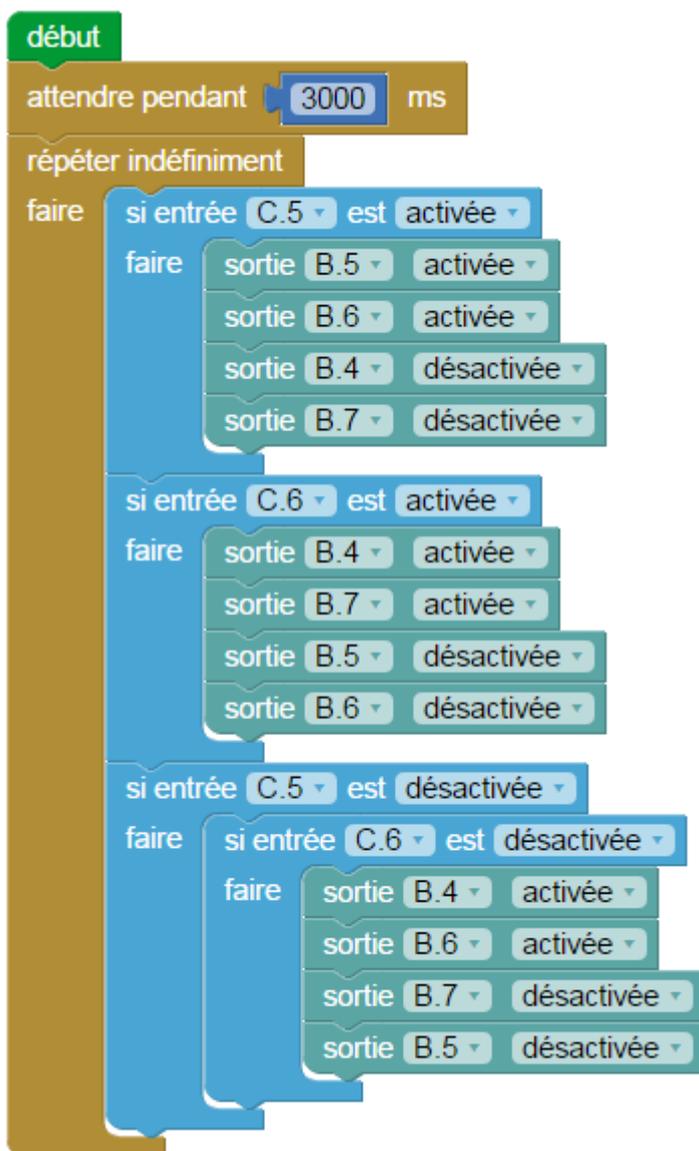
Objectif : Avancer et tourner au contact d'un obstacle.

Notion(s) abordée(s) : Utilisation de l'instruction conditionnelle si.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_D7.xml

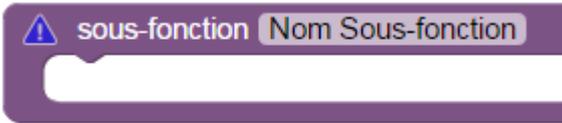


Exercice niveau 1 – D8 : Manœuvre d'évitement

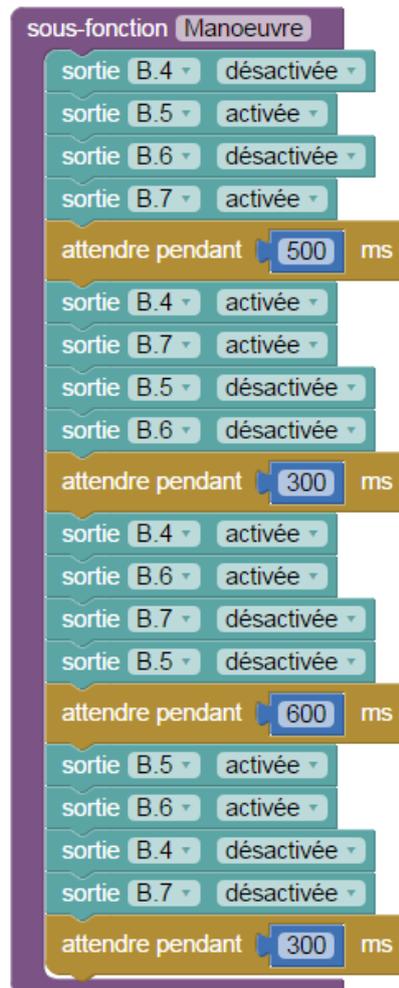
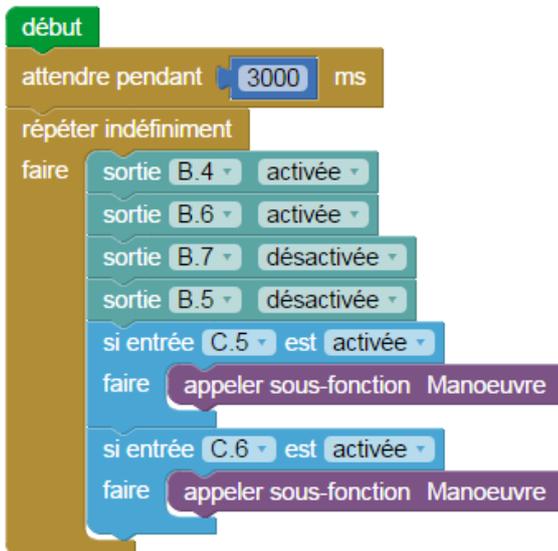
Objectif : Programmer une manœuvre d'évitement dans une sous fonction (Exemple : Reculer, tourner à gauche, avancer et tourner à droite.)

Notion(s) abordée(s) : Utilisation de sous fonctions.

Instruction(s) utilisée(s) :



Correction : RT_N1_A8.xml



Exercice niveau 1 – D9 : Capteur à ultrasons

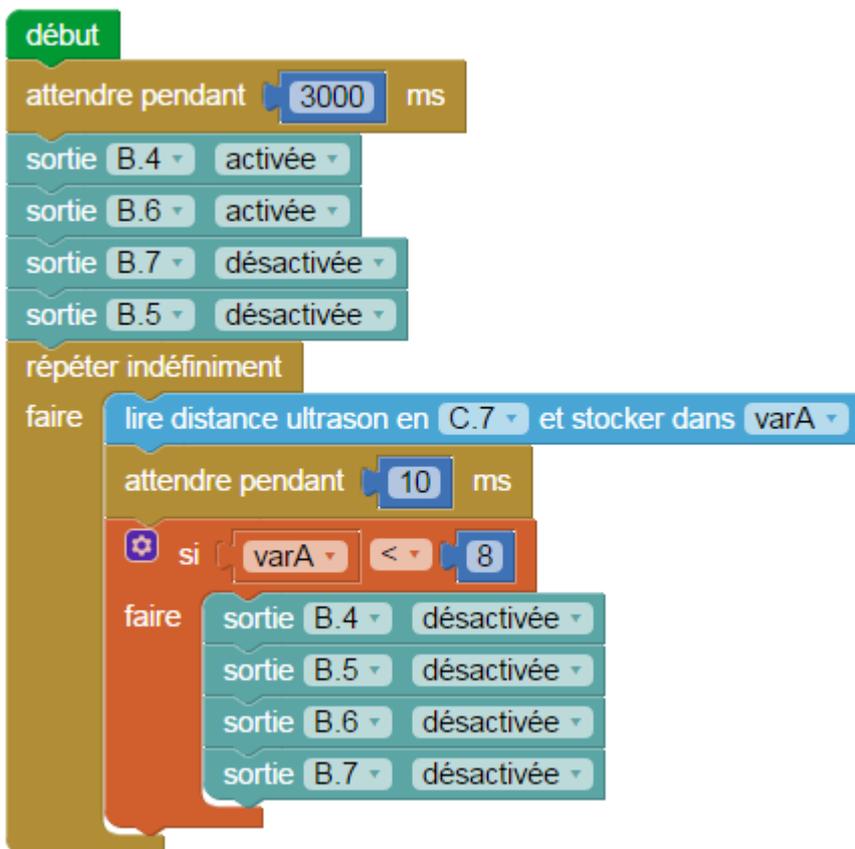
Objectif : Arrêter le robot à 8 cm ou moins d'un obstacle.

Notion(s) abordée(s) : Utilisation d'un capteur à ultrasons.

Instruction(s) utilisée(s) :

lire distance ultrason en B.0 et stocker dans varA

Correction : RT_N1_D9.xml





www.a4.fr