

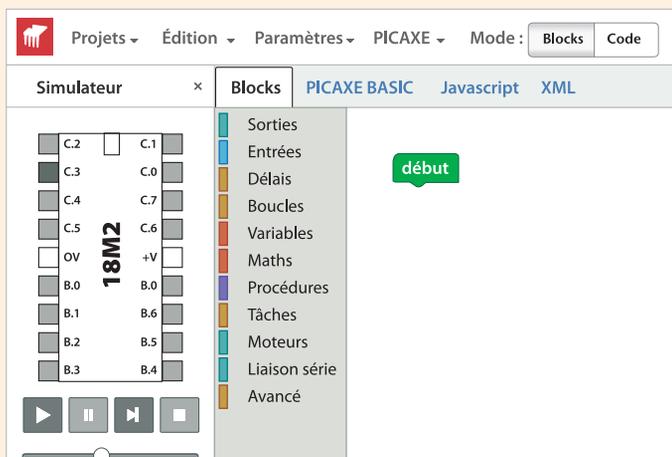
## APPRENDRE À FAIRE



### Indiquer à un objet ce qu'il doit faire des signaux fournis par un instrument

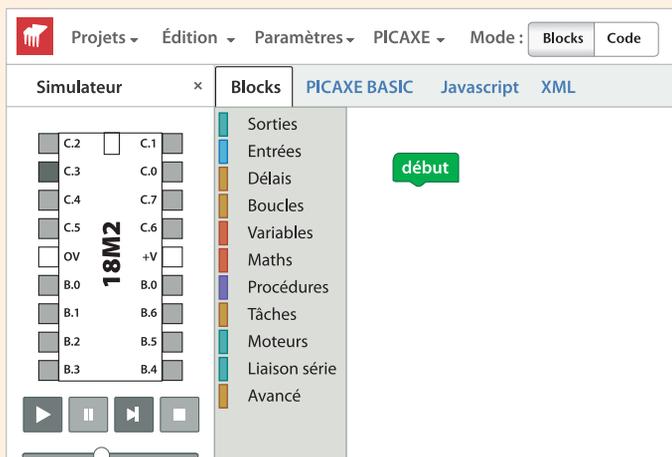
#### ÉTAPE 1 Lancer le logiciel de programmation du processeur de l'objet

Par exemple, pour programmer une carte de programmation Picaxe, on peut lancer le logiciel Blockly.



#### ÉTAPE 2 Écrire les instructions à réaliser dans le langage du logiciel de programmation

Par exemple, pour programmer une carte de programmation Picaxe, on peut lancer le logiciel Blockly.



#### ÉTAPE 3 Transférer ces instructions dans la mémoire de l'objet



La carte de programmation de l'objet est reliée à l'ordinateur sur lequel est installé le logiciel de programmation. On peut donc y transférer ces instructions.