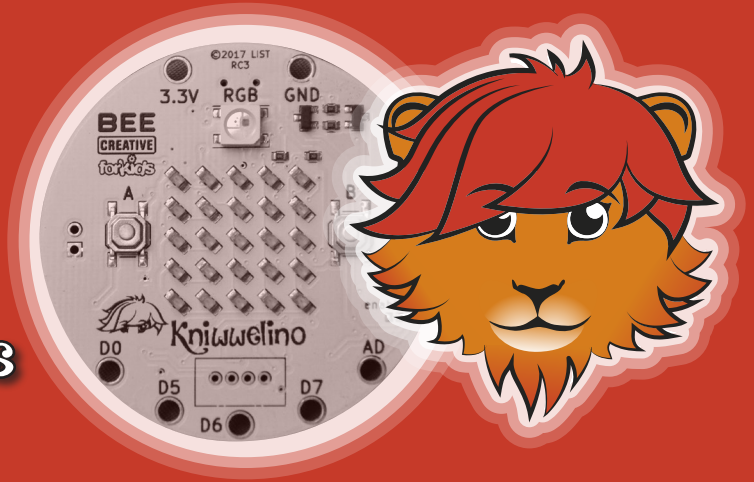


Kniwwelino

Instructions



Bracelet meilleurs amis

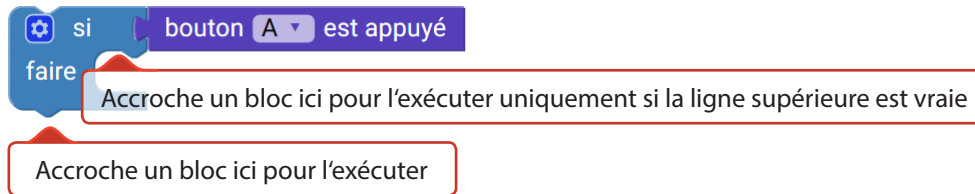


Bracelet meilleurs amis

Cet exemple te montre comment construire progressivement un bracelet interactif avec les blocs de programmation Kniwwelino. A chaque étape ton programme s'enrichit et ton bracelet sait faire un peu plus de choses.

Comment ça marche ?

- ▶ Déplace les blocs de programmation dans la zone blanche pour composer ton programme.
- ▶ Accroche les blocs **les uns en dessous des autres** pour que les commandes soient exécutées. Tu peux également accrocher un bloc de programmation à l'intérieur d'un autre bloc pour qu'il ne soit exécuté que dans certains cas



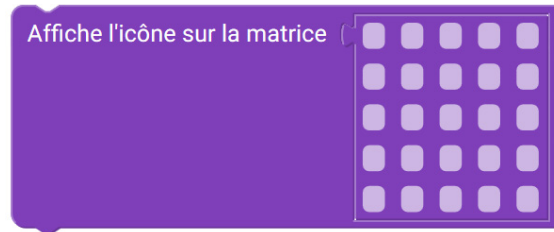
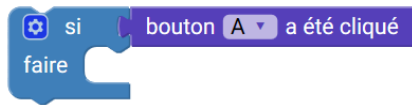
- ▶ Tu peux tester ton programme à chaque étape. Clique sur  pour le transférer sur ton Kniwwelino. Cela prendra une minute. Quand la LED devient verte, tu peux tester ton programme.
- ▶ Pour supprimer un bloc de programmation, déplace-le sur la corbeille.

Etape 1

Affiche une image en cliquant sur le bouton A ou B.

Dessine l'image que tu veux afficher sur la matrice.

► Blocs requis

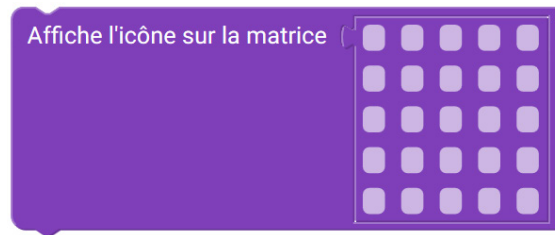
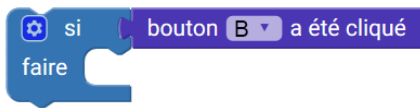


Clique sur  pour tester

Etape 2

Affiche des images différentes en cliquant sur le bouton A ou B.

► Blocs requis

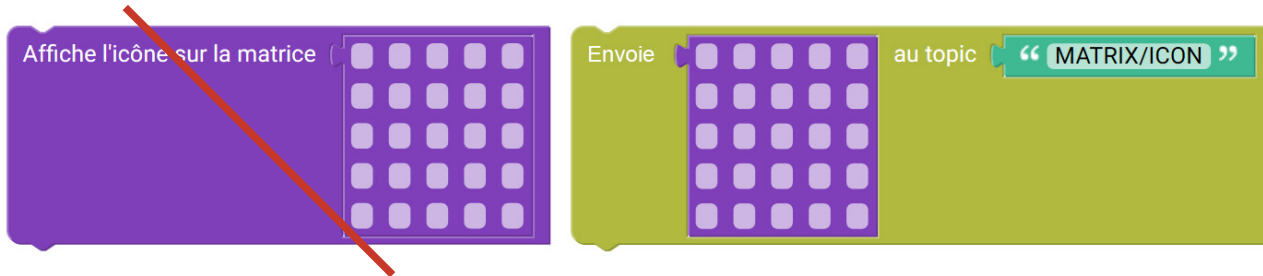


Clique sur  pour tester

Etape 3

Au lieu d'afficher l'image sur la matrice, envoie-la via Internet.

► Blocs requis



Etape 4

Crée un groupe avec un nom secret comme myFriends ou KniwwelinoDemo et seuls tes amis pourront lire ton message.

Ce bloc est exécuté qu'une seule fois, place-le au début.

► Blocs requis

Groupe pour les messages

“ myFriends ”

Etape 5

Connecte ta matrice pour recevoir les messages de tes amis.

Ce bloc est exécuté une seule fois, place-le au début.

► Blocs requis

Messages: Connecter la matrice

Clique sur  pour tester



Ton bracelet est fini. Bravo !

Solution

Groupe pour les messages “ myFriends ”

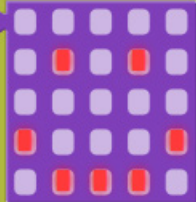
Messages: Connecter la matrice

Kniwwelino boucle infinie:

si bouton A a été cliqué

faire

Envoie



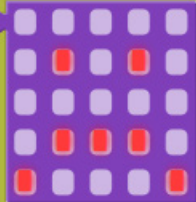
au topic

“ MATRIX/ICON ”

si bouton B a été cliqué

faire

Envoie



au topic

“ MATRIX/ICON ”



Kniwwelino est développé par le LIST dans le cadre du projet Bee Creative for Kids, en collaboration avec SNJ et SCRIPT, financé par le FNR.

LUXEMBOURG
INSTITUTE OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

LIST



**Service National
de la Jeunesse**



SCRIPT

Service de Coordination de la Recherche
et de l'innovation pédagogiques et technologiques



Fonds National de la
Recherche Luxembourg

