

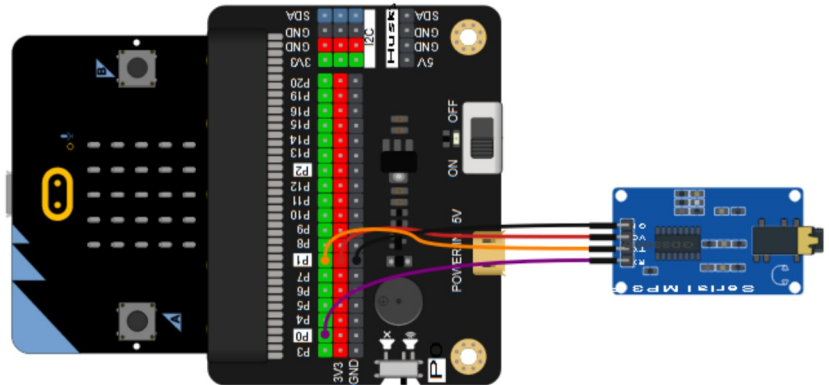
<b>Fiche d'activité :</b>	<b>Ce que je dois faire ...</b>	<b>4<sup>ème</sup></b>
<b>CI-3 :</b>	Créer un système programmé : La boîte à histoire	
<b>Compétences :</b>	- Imaginer une charte graphique, réaliser un document la respectant. - Créer une base de donnée	

### Étape 5 : programmer le MP3

Nous allons commencer par un test simple pour vérifier que le MP3 puisse lire les fichiers audios.

**Q2-** Câbler le lecteur MP3 sur le shield Gravity de la carte micro :bit. *Ne pas débrancher le lecteur RFID*

Lecteur MP3	Shield
Rx	P0
Tx	P1
GND	GND
VCC	3.3V



**Q3-** Montrer vos branchements au professeur.

**Q4-** Ouvrir le navigateur **Edge** et se connecter à MakeCode ; (ne fonctionne pas avec Mozilla Firefox)

**Q5-** Ouvrir le programme suivant pour tester votre MP3. [https://makecode.microbit.org/\\_bRVL20cDTEiY](https://makecode.microbit.org/_bRVL20cDTEiY) si nécessaire ajouter l'extension MakerBit\_MP3. Envoyer le sur la carte, brancher un casque et tester le son.

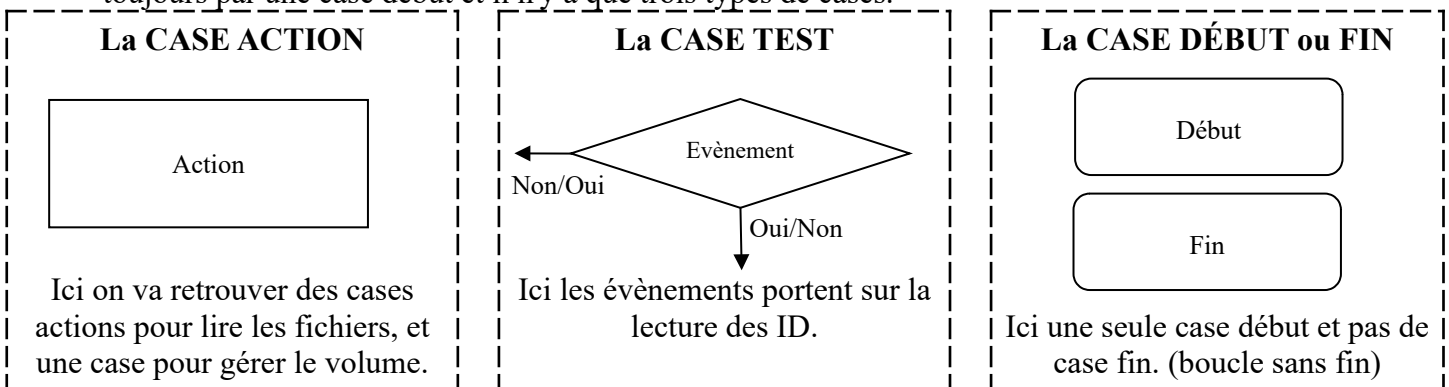
### Étape 6 : programmer le MP3 avec les badges RFID

Nous allons Maintenant passer à la version final du programme.

**Q6-** Prendre un tableau blanc au fond de la salle et le diviser en deux parties. A gauche rédiger l'**algorithme** décrivant le **fonctionnement** de notre boîte à histoire. A droite tracer l'organigramme.

**Rappel :**

- L'algorithme, est un texte qui décrit les étapes du programme structurés avec des puces.
- L'organigramme est une représentation graphique qui obéit à des règles d'écriture très simples : il débute toujours par une case début et il n'y a que trois types de cases.



**Q7-** Montrer votre algorithme et votre organigramme au professeur.

**Q8-** Programmer la boîte à histoire pour qu'elle lise les fichiers MP3 associés à chaque RFID.

**Aide :** Voici les blocs dont vous aurez besoin.

