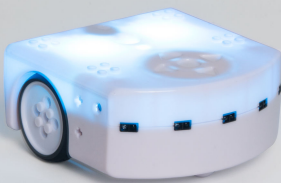


3.3 I'M BLUE



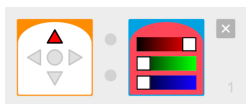
EASY

CHALLENGE



stylo | feuille de papier

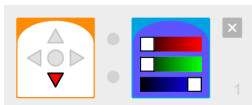
Voici un code VPL et son équivalent en Aseba :



```
# reset outputs
call sound.system(-1)
call leds.top(0,0,0)
call leds.bottom.left(0,0,0)
call leds.bottom.right(0,0,0)
call leds.circle(0,0,0,0,0,0,0,0)
```

```
onevent buttons
when button.forward == 1 do
  call led.stop(32,0,0)
  emit pair_run 0
end
```

À partir de ces informations et en utilisant uniquement Aseba Studio (pas VPL), trouvez par tâtonnement le code Aseba qui reproduit exactement le comportement suivant :



?

3.3 I'M BLUE



SOLUTION

```
# reset outputs
call sound.system(-1)
call leds.top(0,0,0)
call leds.bottom.left(0,0,0)
call leds.bottom.right(0,0,0)
call leds.circle(0,0,0,0,0,0,0,0)

onevent buttons
  when button.backward == 1 do
    call leds.top(0,0,32)
    emit pair_run 0
  end
```

On ne touche jamais les quelques lignes d'initialisation du haut : elles doivent toujours rester les mêmes.

Par contre, dans le code, vous devez changer le bouton choisi : *forward* devient ainsi *backward*.

Les 3 nombres entre parenthèses indiquent une couleur : c'est aussi eux qu'il faut changer. Le dernier nombre représente la couleur bleu, le premier, le rouge.

