

Coup de pouce 5 - Interprétation du code du suiveur de ligne.

Rappel :

Valeurs du code du suiveur de ligne et interprétations :

0 indique foncé à gauche et foncé à droite,	1 indique foncé à gauche et clair à droite
2 indique clair à gauche et foncé à droite,	3 indique clair à gauche et clair à droite

Sous scratch, cette valeur est disponible dans la variable Port2.

Concrètement, quand **Port2 vaut 0**, les capteurs, situés sous son châssis, à l'avant, indiquent « noir à gauche », « noir à droite », **MBot est donc sur la ligne noire, il peut donc avancer.**

Quand **Port2 vaut 1**, les capteurs indiquent « noir à gauche », « blanc à droite », **MBot est en train de quitter de la ligne, il ne doit donc pas avancer, mais il doit tourner un peu dans le bon sens, pour rester sur la ligne noire.**

De même, quand **Port2 vaut 2**, es capteurs indiquent « noir à gauche », « blanc à droite », **MBot est en train de quitter de la ligne, il ne doit donc pas avancer, mais il doit tourner un peu dans le bon sens, pour rester sur la ligne noire.**

Quand **Port2 vaut 3**, les capteurs indiquent « blanc à gauche », « blanc à droite », **MBot n'est plus sur la ligne, il ne peut donc pas avancer.**

Sous scratch, Port2 est une variable, on peut tester sa valeur de la même manière qu'était testée la valeur de la variable DistanceMesurée.