

## Apprendre à programmer des jeux simples sur Golo

- La carte Golo a 2 poussoirs, 3 interrupteurs, 5 LEDs et un petit haut-parleur.
- Simple à construire, simple à comprendre, simple à programmer !
- Pas de pile à acheter, pas de pile à jeter !

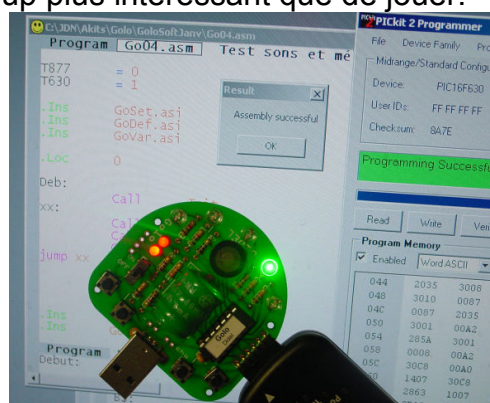
Une grande variété de petits jeux et démonstrations peut être programmée, ajoutant au plaisir de jouer, le plaisir de comprendre, d'apprendre à modifier, puis d'inventer un jeu, une démo et la programmer.



Le circuit Golo utilise le microcontrôleur 16F630 (comme le Bimo et le Bâton magique). Des programmes de jeu à un ou deux joueurs (réflexe, Simon), des petites musiques, sont déjà programmés. On peut soi-même introduire des notes et composer son morceau.

Mais l'intérêt de Golo est que l'on peut facilement comprendre sa programmation, et que modifier, compléter, inventer un jeu, est beaucoup plus intéressant que de jouer.

La programmation se fait sur PC avec le logiciel gratuit. Une grande variété de petits jeux et démonstrations peut être programmée, ajoutant au plaisir de jouer, le plaisir de comprendre SmileNG et l'assembleur du PIC. Un programmeur Pickit2 (ou tout autre programmeur compatible avec le 16F630) est nécessaire.



Le kit Golo ne coûte que 25.- chez Zigobot. [www.zigobot.ch](http://www.zigobot.ch)

Le programmeur Pickit2 coûte 65.-

Demander les programmes existant à [info@didel.com](mailto:info@didel.com)

La documentation de montage du Golo se trouve sous [www.bricobot.ch/kits/GoloKit.pdf](http://www.bricobot.ch/kits/GoloKit.pdf) et le mode d'emploi sous [www.bricobot.ch/kits/GoloModeEmploi.pdf](http://www.bricobot.ch/kits/GoloModeEmploi.pdf)