

Défi de sélection n°14



Consigne : Programmer le parcours de bluebot pour qu'il atteigne leur cible en passant obligatoirement par les cases oranges, en évitant les croix et en optimisant son programme.

Critère de réussite : Le défi est relevé si BLUEBOT atteint sa cible (case verte) en passant obligatoirement par les cases oranges et en évitant les croix. Le programme est une boucle.

Matériel :

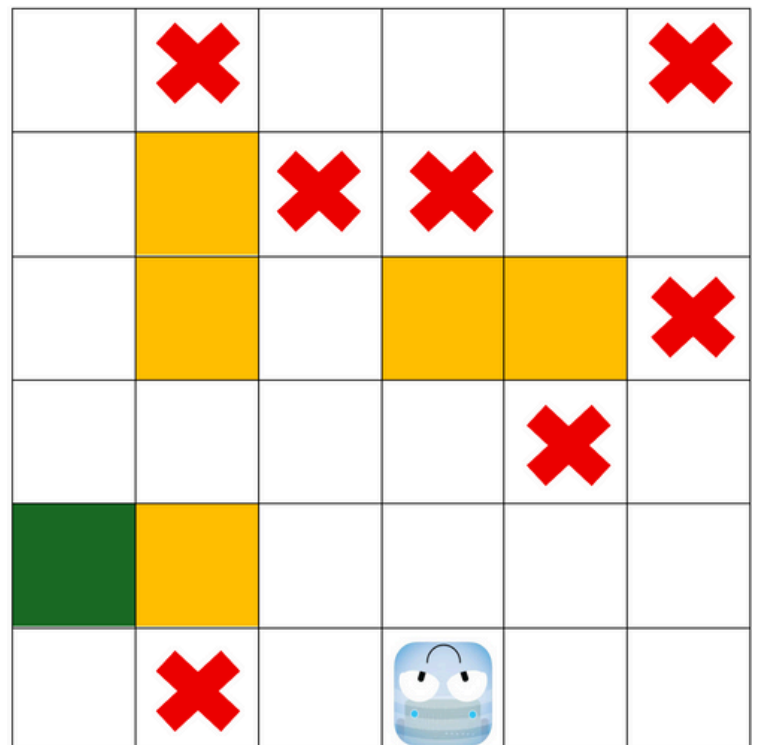
- 1 bluebot
- 1 Ipad
- 1 tapis 90X90cm (6X6 cases)
- 1 case verte, 5 cases oranges, 7 croix

Niveau 3 :

Programmation d'une boucle et case interdite

Point à gagner :

100 points



Remarques : Les élèves codent obligatoirement le robot via l'application BLUEBOT ou BLUE'S BLOCS.

Note :