

Semaine 4

Mathématiques et mouvements...



Direction Départementale
des Services de l'Éducation
Nationale
de Seine et Marne

77

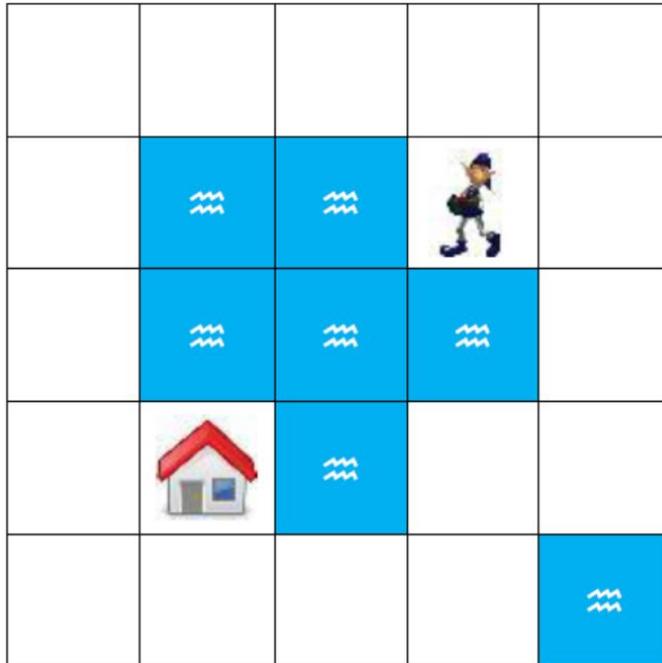
Culture
Scientifique

Niveau 1

Un peu de codage...

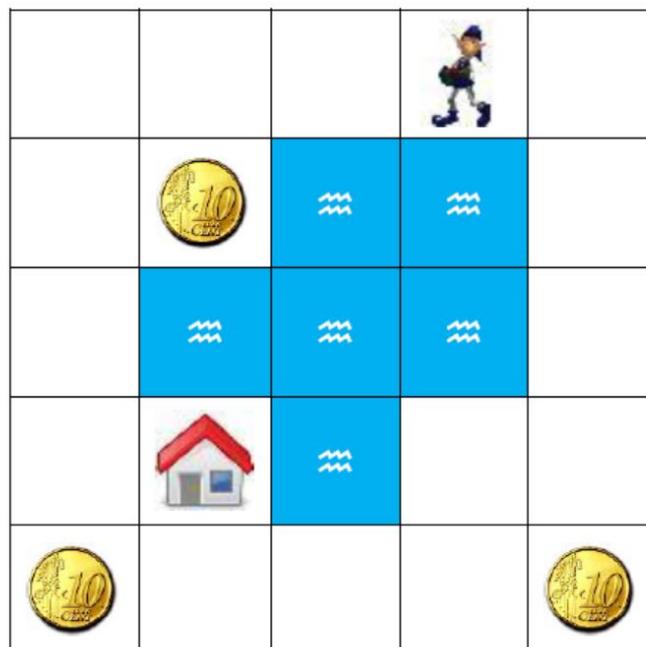
Étape 1 : écris un programme permettant au lutin de rejoindre sa maison.

Attention : il ne peut pas aller dans l'eau.



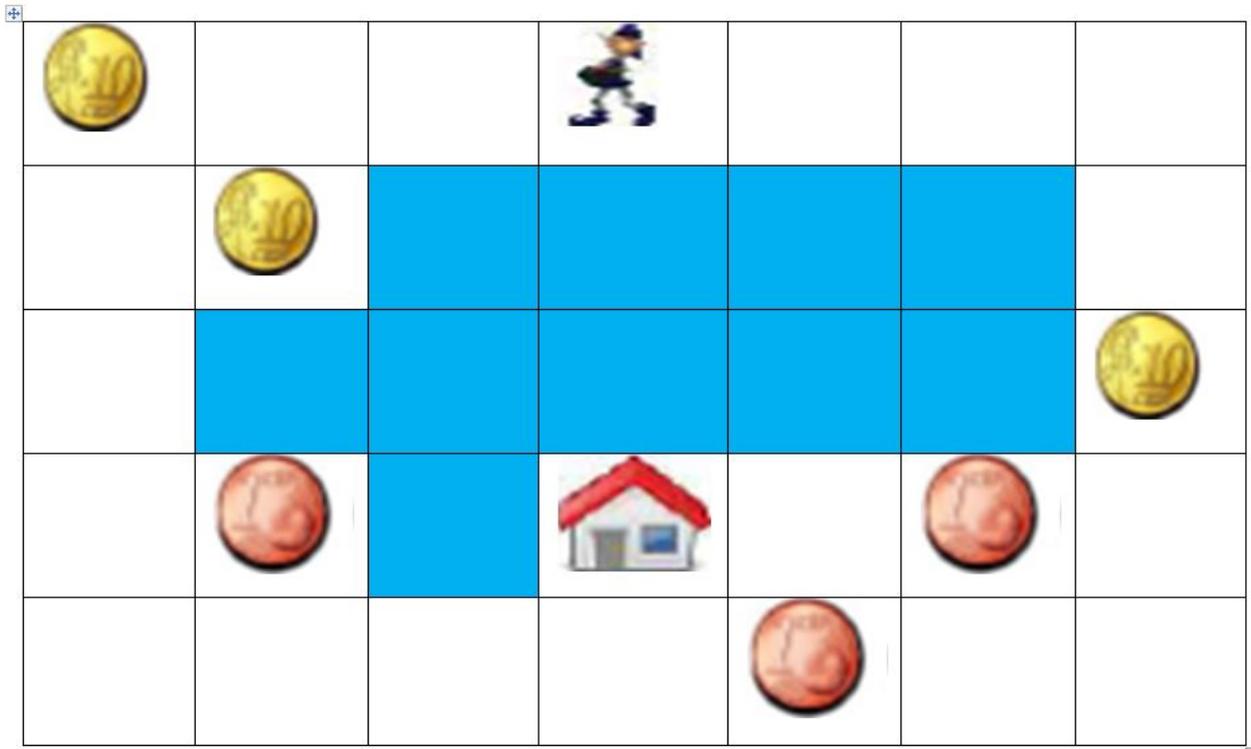
Étape 2 : écris un programme permettant au lutin de rejoindre sa maison.

Attention : il ne peut pas aller dans l'eau. Il doit ramasser une pièce.



Niveau 2

1, 2, 3, codez...



Etape 1 : écris un programme permettant au lutin de rentrer chez lui.
Attention : il ne peut pas aller dans l'eau. Il doit récupérer une pièce de chaque.

Le chemin doit être le plus court possible.

Etape 2 : le lutin s'est perdu. Ecris un programme que tu lui donneras pour qu'il rentre chez lui.

Attention :

Il faut se mettre à la place du lutin ; le "point de vue" change.

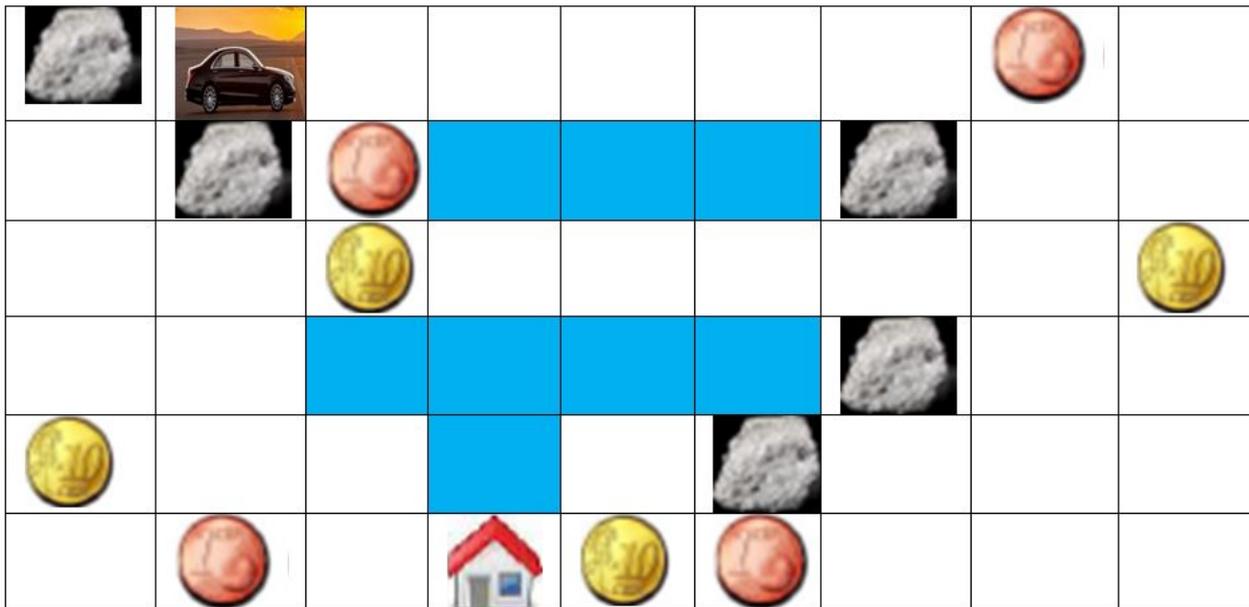
Il ne peut pas aller dans l'eau.

Il doit ramasser une pièce de chaque.

Le chemin doit être le plus court possible.

Niveau 3

Recherche programmeurs en herbe...



Aide le conducteur à rentrer chez lui.

Etape 1 :

Ecris un programme permettant à la voiture de rentrer au garage.

Attention :

Il faut éviter les obstacles : les rochers et l'eau.

Il faut ramasser une pièce de chaque.

Le chemin doit être le plus court possible.

La voiture ne peut pas aller en marche arrière.

Etape 2 :

Le conducteur s'est perdu. Ecris un programme que tu vas lui donner pour rentrer chez lui.

Attention :

Il faut se mettre à la place du conducteur : le "point de vue" change.

Il doit éviter les obstacles.

Il doit ramasser une pièce de chaque.

Il ne peut pas rouler en marche arrière

