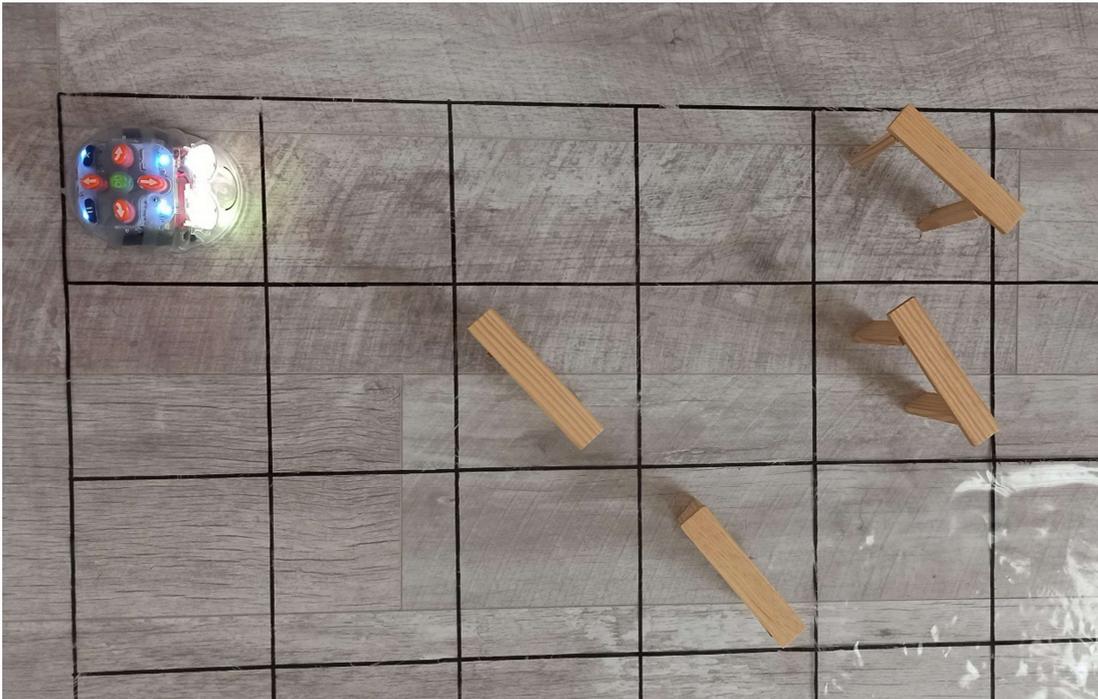


Le destruktor

Codage :

Programmer le robot pour qu'il fasse tomber tous les kaplas en équilibre.



Décodage :

Quel est le nombre d'instructions minimum pour réaliser ce programme ?

Code secret

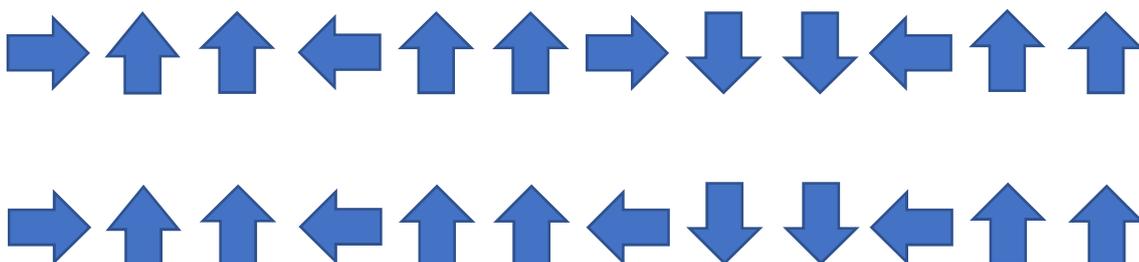
Codage :

Le robot est programmé pour un parcours. Observer son déplacement et coder son programme avec des flèches. L'atelier est validé si le codage correspond exactement à celui attendu.



Décodage :

Une seule flèche change entre ces deux programmes. Est-ce que cela changera beaucoup l'arrivée ? Vérifier avec le robot.



Code Secret – solution

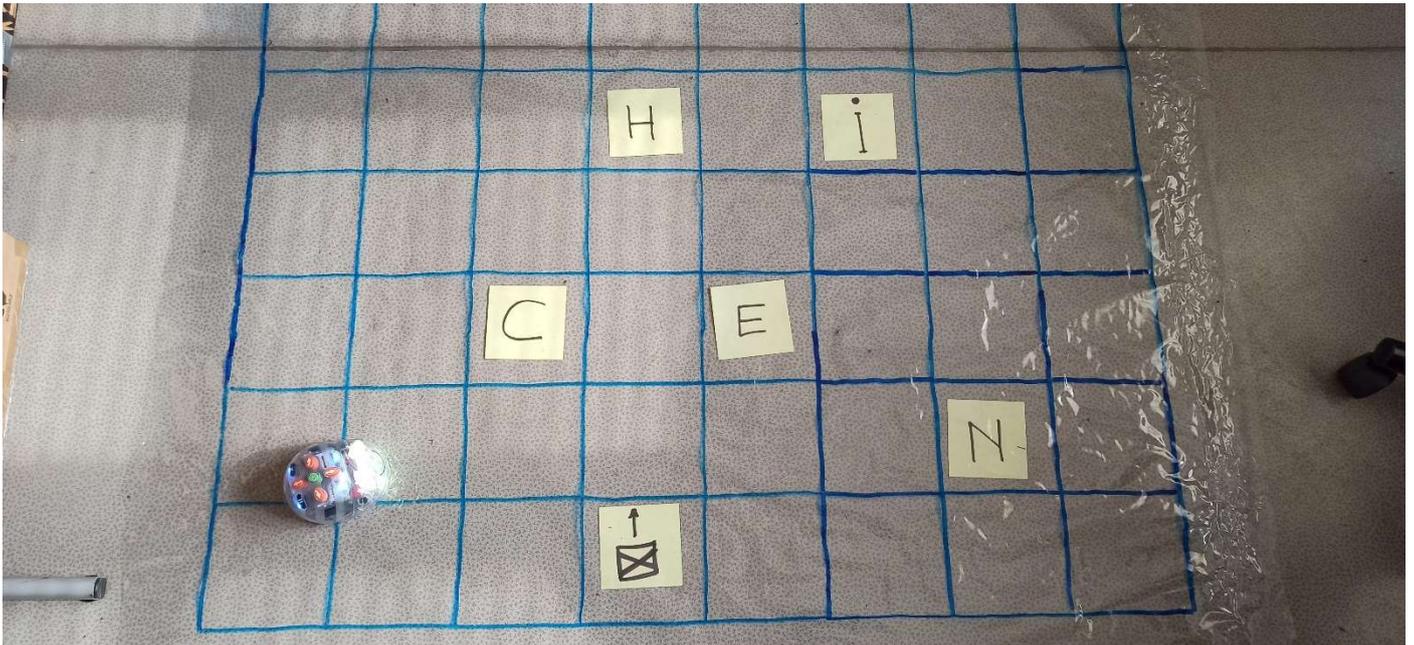


Défi Ecriture

Codage :

Le robot positionné sur le départ dans le sens de la flèche, le programmer pour qu'il rencontre les lettres du mot CHIEN dans l'ordre.

Validation par expérimentation.



Décodage :

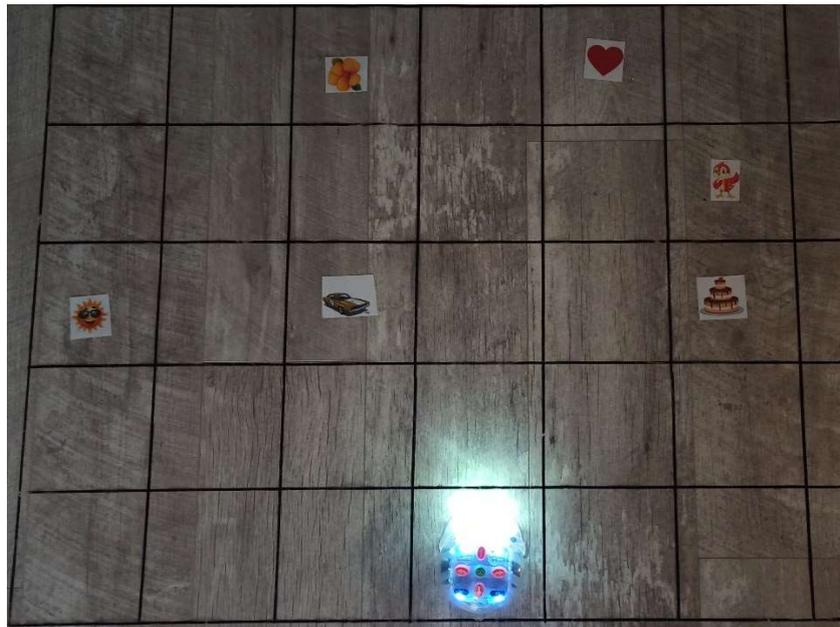
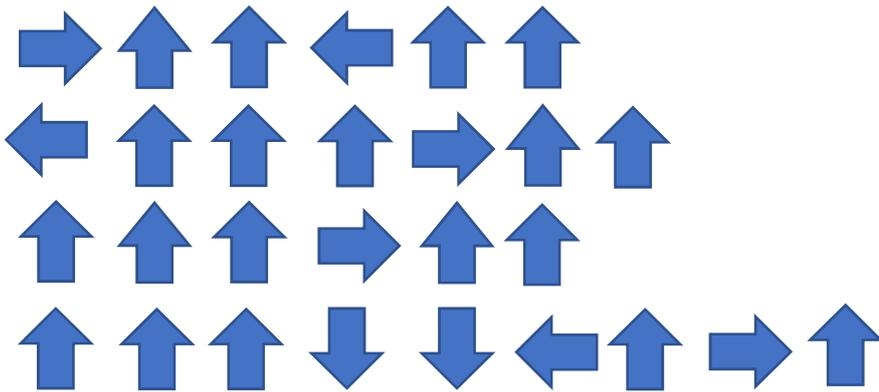
A partir du codage suivant, anticiper le mot qui sera « écrit » par le robot et valider par l'expérimentation. (les flèches correspondent aux touches sur robot positionné devant vous, vous tournant le dos).



Escape Game

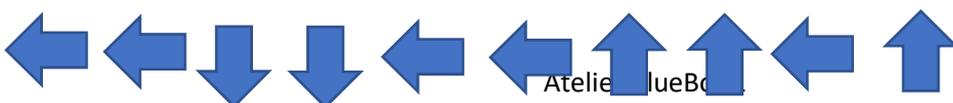
Codage :

Le robot positionné sur le départ dans le sens de la flèche, lui faire exécuter les programmes suivants et mémoriser les symboles des cases d'arrivées.



Décodage :

Sans utiliser le robot, quel est le symbole qui se trouve à l'arrivée de ce parcours ?

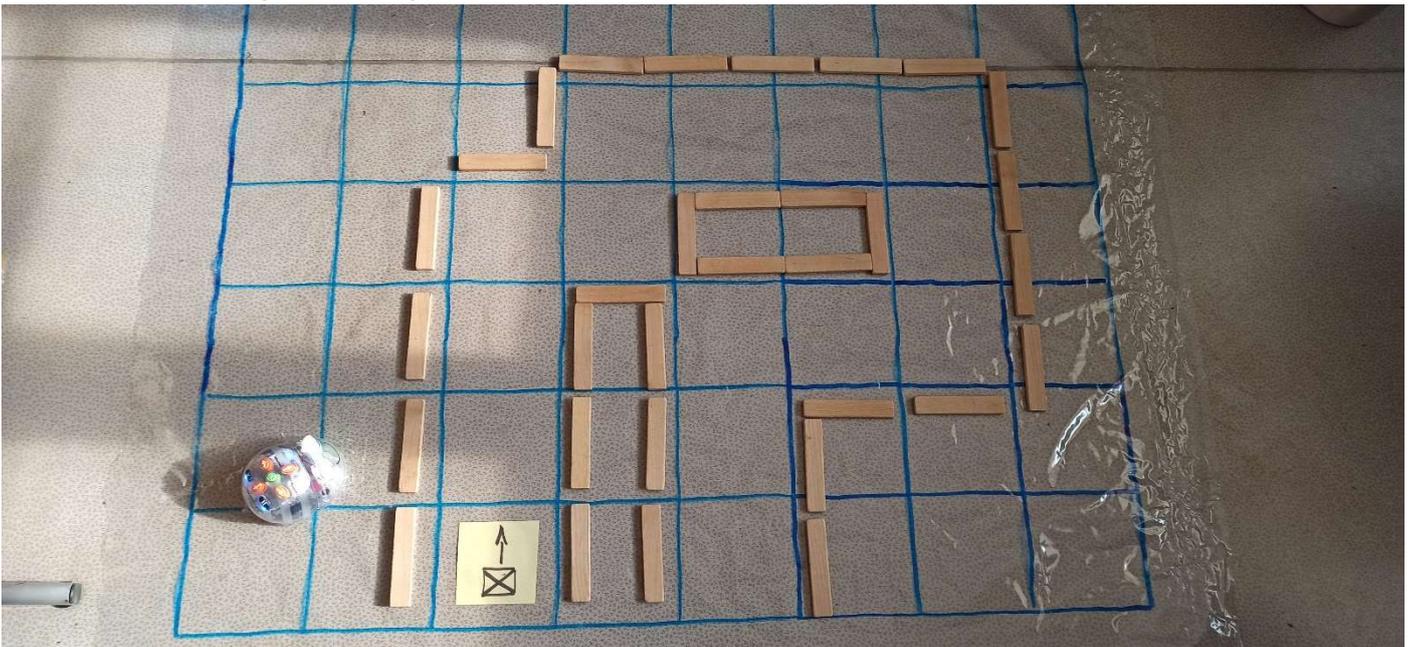


Le minotaure

Codage :

Le robot positionné sur le départ dans le sens de la flèche, le programmer pour qu'il s'oriente jusqu'à la sortie sans heurter les murs.

Validation par expérimentation.



Décodage :

- enlever les kaplas -

A partir du codage suivant, anticiper la case de fin du programme, puis créer le nouveau labyrinthe et valider par l'expérimentation.

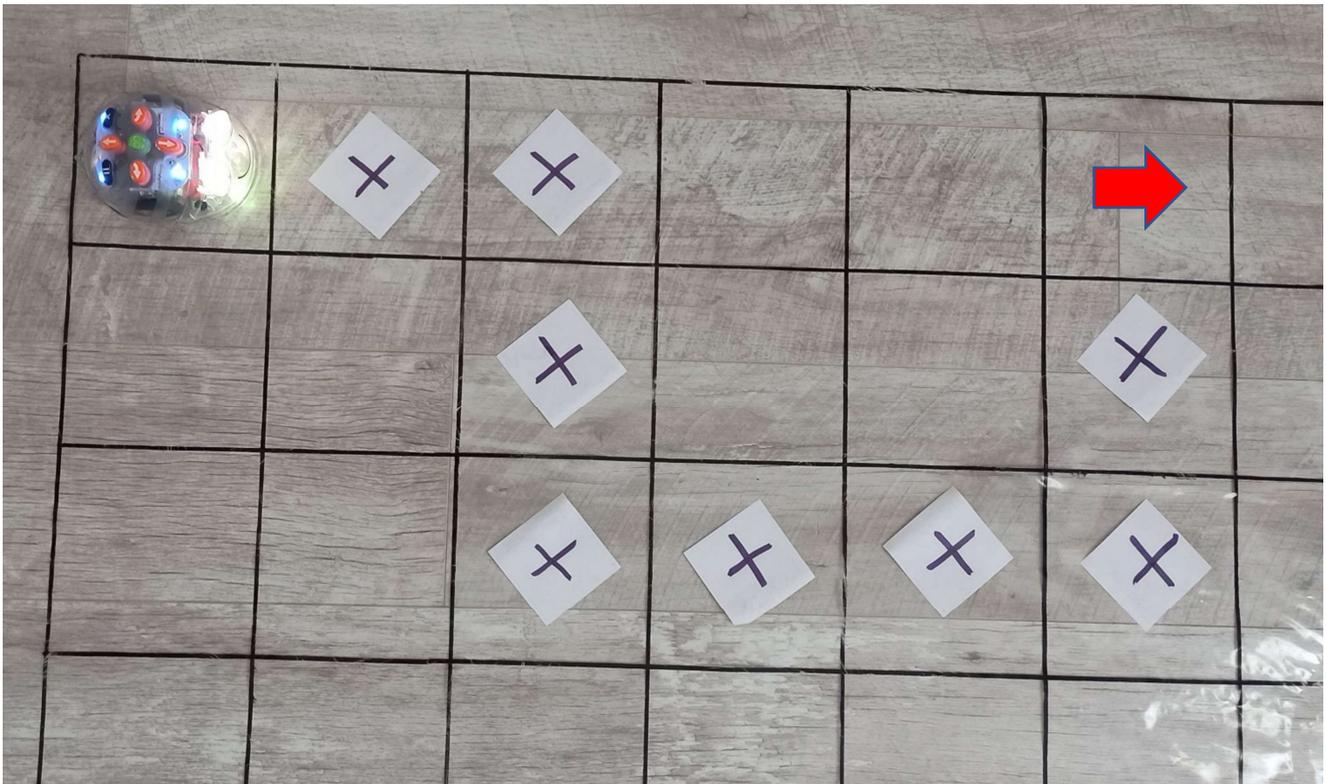
(les flèches correspondent au touches sur robot positionné devant vous, vous tournant le dos).



Le Moonwalk

Codage :

Le robot positionné sur le départ dans le sens de la flèche, le programmer pour qu'il suive le tracé totalement en marche arrière.



Décodage :

Que faut-il corriger au programme suivant pour que le robot puisse faire le même parcours dans l'autre sens (en marche avant cette fois) s'il est positionné à l'emplacement de la flèche rouge ?



Le pénalty

Codage :

Programmer le robot pour qu'il marque le but en évitant les obstacles.



Décodage :

Trouver le point de départ du robot pour qu'il arrive à marquer le but à partir de ce programme :

