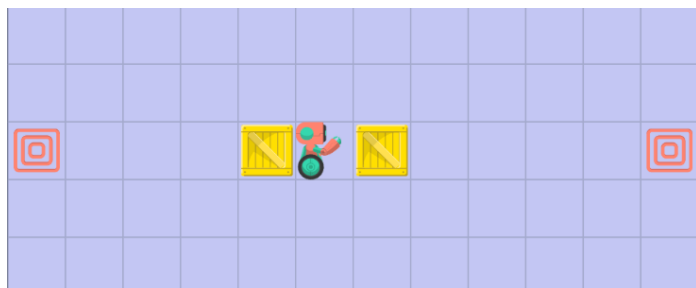


Donner plusieurs fois le même ordre au robot

Pousser les caisses ****



Python

Mot clé autorisé : `for i in range(x)`

Fonctions :

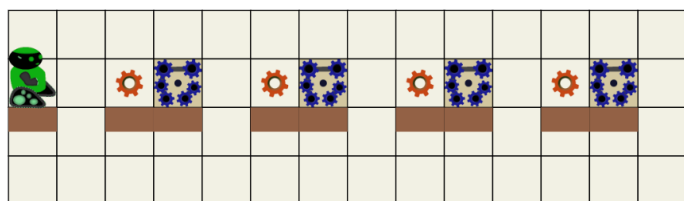
`pivoterGauche()`, `pivoterDroite()`,
`avancer()`, `pousserCaisse()`

```

1 from robot import *
2
3
4
5
6
    
```

Donner plusieurs fois la même séquence d'ordre au robot

Construire une machine ****



Python

Mots clés autorisés : `for i in range(x)`

Fonctions :

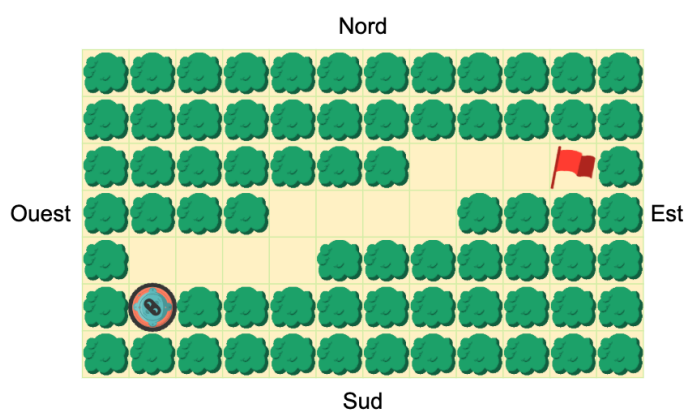
`avancer()`, `ramasserRoue()`,
`deposerRoue()`,
`construirePlateformeDevant()`

```

1 from robot import *
2
3
4
5
6
    
```

Ecrire des programmes compacts

Trouver la sortie ***



Python

Mots clés autorisés : `for i in range(x)`

Fonctions :

`est()`, `ouest()`, `nord()`, `sud()`

```

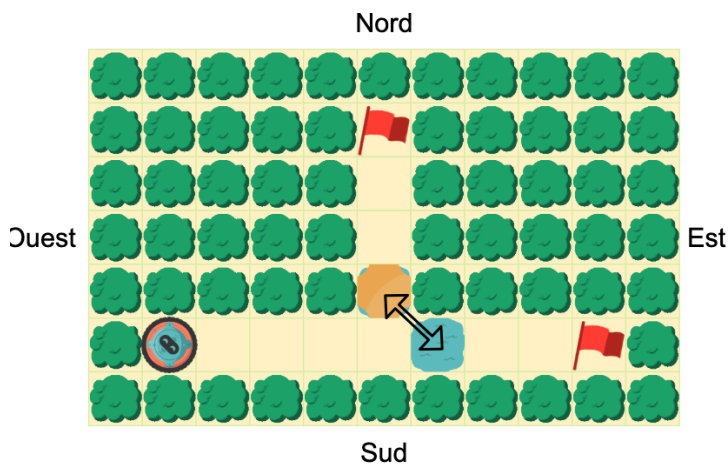
1 from robot import *
2
3
4
5
6
    
```

Ecrire des programmes compacts

Trouver la sortie ****

Un obstacle est soit un arbre, soit une mare d'eau.

Attention : votre programme doit fonctionner pour les deux parcours proposés.



Python

Mots clés autorisés : for i in range(x), if, elif, else

Fonctions :

est(), ouest(), nord(), sud(), obstacleEst()

```
1 from robot import *
2
3
4
5
6
```

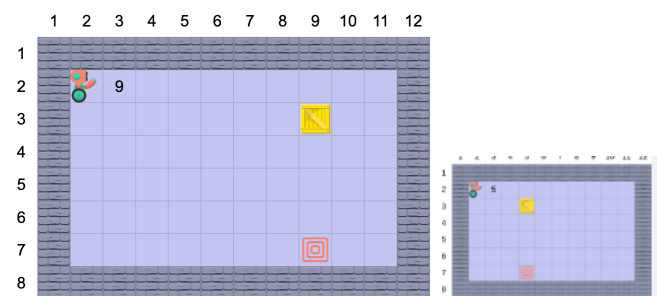
Garder de l'information en mémoire

Pousser les caisses *

Le nombre devant le robot indique la colonne où il y a une caisse à pousser.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les trois tests. Regardez-les avant de programmer !

Utiliser une variable.



Python

Mots clés autorisés : for i in range(x), while, variables

Fonctions :

avancer(), pousserCaisse(), pivoterDroite(), nombreSurCase(), colonneRobot()

```
1 from robot import *
2
3
4
5
6
```

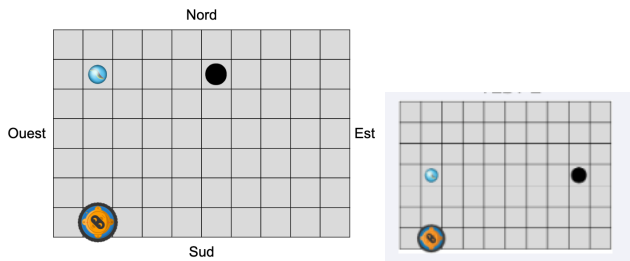
Séquence d'ordre jusqu'à ce qu'une condition soit remplie

Ranger les billes ***

Programmer le robot pour qu'il ramasse la bille, puis la dépose dans le trou.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les trois tests.

Utiliser l'instruction while



Python

Mots clés autorisés : while, not

Fonctions :

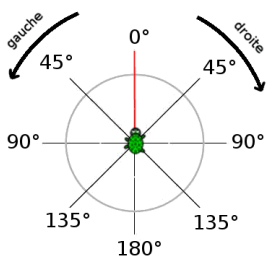
est(), ouest(), nord(),
ramasserBille(), deposerBille(),
surTrou(), surBille()

```
1 from robot import *  
2  
3  
4  
5  
6
```

Créer ses propres blocs

Dessiner avec la tortue **

Programmez votre tortue pour qu'elle se déplace sur le trait gris et y peigne sa trace.



Le côté d'une case mesure 50 pas de tortue.

Python

Mots clés autorisés : while, not

Fonctions :

avancer(steps), gauche(angle),
droite(angle), leverPinceau(),
baissierPinceau()

```
1 from robot import *  
2  
3  
4  
5  
6
```

