



Nom :

Prénom :

Classe :

Équipe :

Compétence(s) évaluée(s) :

CD1.3-2 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.

« 3 - Donner plusieurs fois la même séquence d'ordres au robot »

Lorsque tu auras cliqué sur l'image ci-dessous, voici l'image de la page qui doit s'ouvrir sur algoréa. Réalise les 6 défis.

	Planter des fleurs Avancer, semer, avancer, semer, avancer, semer... On ne va quand même pas lui répéter toujours la même chose à ce robot !
	Collecter les pierres précieuses Remarquez que les pierres sont disposées régulièrement ! Vous aurez besoin d'en dire peu à Verbot pour qu'il ramasse tout.
	Tirer au laser Beaucoup de spots à allumer avec peu de blocs. Saurez-vous relever le défi avec Verbot ?
	Construire une machine Attention, danger ! S'il n'y a pas de plateforme devant lui, Verbot peut tomber dans le vide.
	Pousser les caisses Verbot doit pousser de nombreuses caisses. Et vous n'avez que très peu de blocs pour le programmer !
	Dessiner avec la tortue La tortue a de nouveaux dessins à réaliser. Mais vous disposez de très peu de blocs !

Pour réaliser les défis, tu peux rechercher de l'aide dans : [Instructions utilisées dans ce module](#)

1 – clique avec la souris sur le lien suivant : **Donner plusieurs fois la même séquence d'ordres au robot**

2 – descend avec l'aide de la molette de la souris ou de l'ascenseur vertical jusqu'au paragraphe **« Instructions utilisées dans ce module »**

Parcours > Parcours officiels > ALGOREA SERIOUS GAME > 3 - Donner plusieurs fois la même séquence d'ordres au robot > Enseignants - description du module

Instructions utilisées dans ce module

Nouvelles instructions introduites dans ce module

ACTIONS de déplacements du robot, en orientation relative (robot Verbot)			
En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>reculer()</code>	Le robot recule d'une case. La direction dans laquelle il est orienté reste inchangée.	

ACTIONS du robot, spécifiques au contexte "Dessiner avec la tortue" (orientation relative)			
En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>reculer(pas)</code>	La tortue recule du nombre de pas entré en paramètre. La direction dans laquelle la tortue est orientée reste inchangée.	

ACTIONS du robot, spécifiques au contexte "Construire une machine" (orientation relative)			
En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>ramasserRoue()</code>	Le robot ramasse la roue dentée sur la case où il se trouve. Si le bloc est utilisé alors qu'il n'y a pas de roue dentée sur la case, le message d'erreur "Il n'y a rien à ramasser" est renvoyé. Le robot ne peut transporter qu'une roue dentée à la fois. Si le bloc est utilisé alors que le robot porte déjà une roue dentée, le message d'erreur "Le robot essaie de transporter deux objets à la fois" est renvoyé.	
	<code>deposerRoue()</code>	Le robot dépose la roue dentée qu'il transporte sur la case où il se trouve. Si le bloc est utilisé alors que le robot ne porte pas de roue dentée, le message d'erreur "Le robot n'a rien à déposer" est renvoyé.	

3 – Complète le document : **« je retiens »**