

Bilan 4



Nouvelles instructions introduites dans ce module

ACTIONS du robot, spécifiques au contexte "Rejoindre la fusée" (orientation relative)







En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>ramasserObjet()</code>	Le robot ramasse l'objet sur la case où il se trouve. Si le bloc est utilisé alors qu'il n'y a pas d'objet sur la case, le message d'erreur "Il n'y a rien à ramasser" est renvoyé.	Rejoindre la fusée 

Instructions introduites dans un précédent module


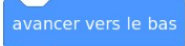
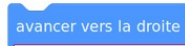
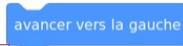
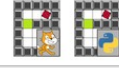
CONTRÔLES

	Rejoindre la fusée (module 2) 
---	--

ACTIONS de déplacement du robot, en orientation relative

  	Collecter les pierres précieuses (module 1) 
	Planter des fleurs (module 3) 

ACTIONS de déplacement du robot, en orientation absolue

   	Trouver la sortie (module 1) 
<p>Le robot avance d'une case vers la droite de la grille.</p> <p>En python : <code>droite()</code></p>	

ACTION du robot, spécifique au contexte "Peindre le motif" (orientation absolue)

	Peindre le motif (module 1) 
---	--

Nom du défi	Objectif pédagogique	Version	Pré-requis									
			Séquence	Boucle simple Répéter x fois	Boucle à motif Répéter x fois	Conditions	Variables	Opérateurs arithmétiques	Comparaisons	Boucles conditionnelles	Booléens	Fonctions
Rejoindre la fusée 	Tutoriel sur les boucles imbriquées	★	X	X	X							
	Imbriquer deux boucles dans un cas simple de déplacement	★★	X	X	X							
	Utiliser l'imbrication lorsque la boucle interne est précédée et suivie d'instructions	★★★★	X	X	X							
	Utiliser une triple imbrication	★★★★★	X	X	X							
Collecter les pierres précieuses 	Imbriquer deux boucles dans un cas simple de déplacement	★	X	X	X							
	Utiliser l'imbrication lorsque la boucle interne est précédée et suivie d'instructions	★★	X	X	X							
	Imbriquer une séquence de boucles dans une boucle	★★★★	X	X	X							
Trouver la sortie 	Imbriquer deux boucles dans un cas simple de déplacement en orientation allocentrée	★	X	X	X							
	Imbriquer une séquence de boucles dans une boucle	★★	X	X	X							
	Utiliser différents niveaux d'imbrication	★★★★★	X	X	X							
Peindre le motif 	Imbriquer deux boucles dans un cas simple de boucle interne à motif	★	X	X	X							
	Imbriquer une séquence de boucles dans une boucle	★★	X	X	X							
	Utiliser une triple imbrication	★★★★★	X	X	X							