



PARTIE 2 (Les boucles)

II/ Les boucles : Exo 2 : Transporter du matériel

Scénario : Le Colossus transporte durant un incendie du matériel pour les pompiers de la zone de stockage du matériel à la porte 2.



Le parcours est répétitif. Le point de départ est la zone de stockage.

L'objectif confié aux programmeurs est de trouver le programme le plus simple pour effectuer cette tâche.

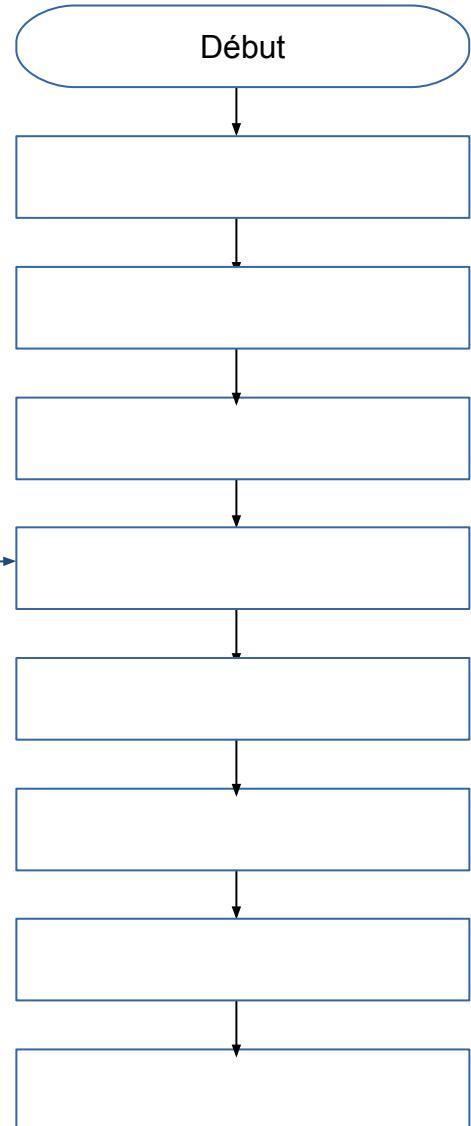
-a/ Préparation du programme : Faire l'algorigramme du programme en se servant des exercices précédents.

-b/ Ouvrir le fichier de programmation Scratch :

Transporter le matériel

-c/ Programmer sur scratch.

Conseil : Pour cet exercice nous allons utiliser des blocs de contrôle :



Pour aller plus loin :

-d/ Exo 2.1 : Retour au porte 1

Scénario : Le Colossus doit faire 5 aller-retour du labo vers la mine puis retourner au porte 1 et s'arrêter.

- Programmer sur scratch le retour du Colossus

Conseil : Il faut utiliser de nouveaux blocs de la catégorie contrôle.





Pour aller plus loin (suite):

-e/ Exo 2.2 : Ouverture et fermeture de la porte.

Le robot fait comme l'exercice précédent avec en plus :

- la création de la porte 1 avec un nouveau lutin
-
- L'utilisation du costume 2 de la porte dans la catégorie apparence



basculer sur le costume Porte base martienne2 ▾

- l'utilisation des messages (ouvrir et fermer) pour communiquer entre le Colossus et la porte qui se trouve dans la catégorie Evénements

