

Comment programmer le rover ?



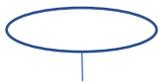
Nom Prénom :

ALGORITHME

Voici le chemin que le rover doit parcourir pour rentrer à la base spatiale.

Liste les étapes dans l'ordre que devra effectuer le rover pour rentrer à la base.

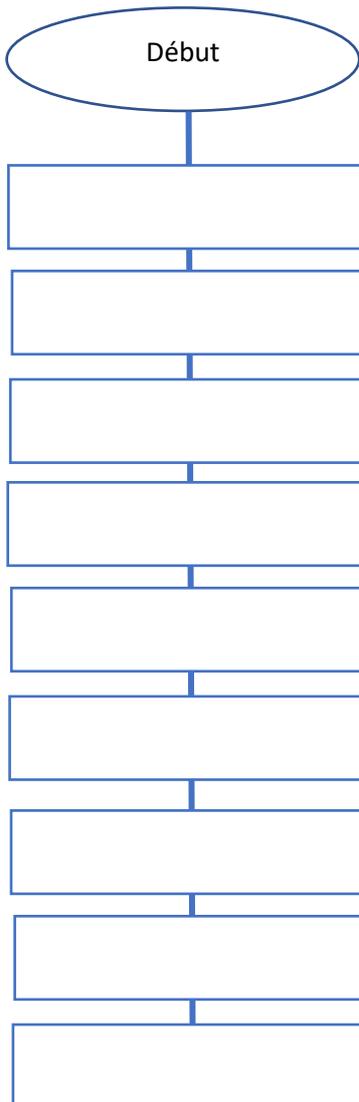
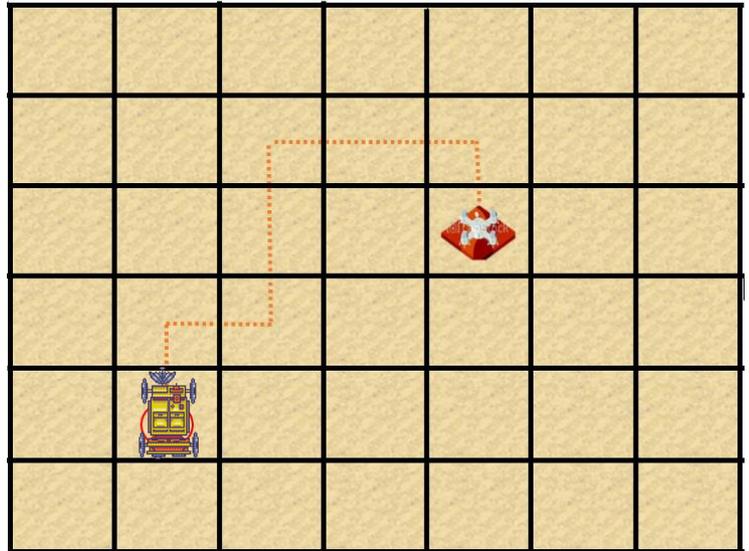
Pour représenter les algorithmes, nous utilisons des symboles. Chacun d'entre eux à une fonction



DEBUT DU PROGRAMME



ACTION



Actions possibles
Avancer de 1 case
Avancer de 2 cases
Pivoter de 90° vers la gauche
Pivoter de 90° vers la droite



SCRATCH

Sous Scratch, pour réaliser ces actions tu utiliseras les boutons mouvements suivants :



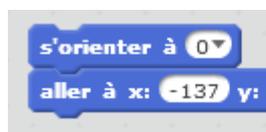
Pour avancer



Pour orienter vers la gauche à 90°



Pour orienter vers la droite à 90°



Pour remettre à sa position initiale le rover