



# Journée de la Régionale APMEP Haute-Normandie



Mercredi 14 avril 2021 (en ligne)

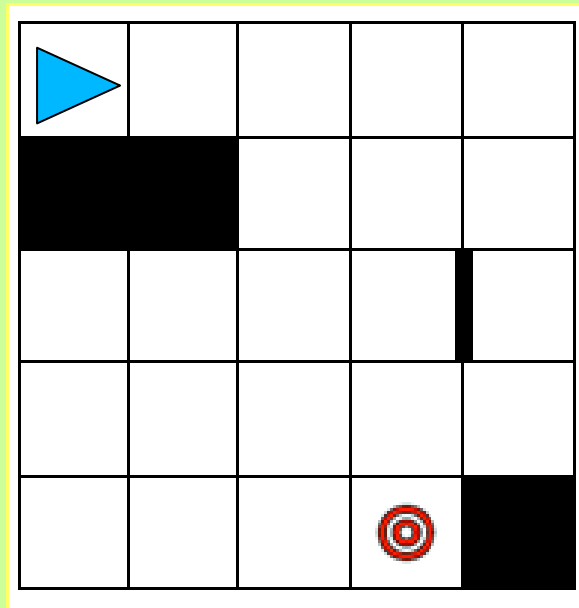
## Atelier Jeux : T'robot

Dans JEUX-Écollège 4

# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot Principe du jeu

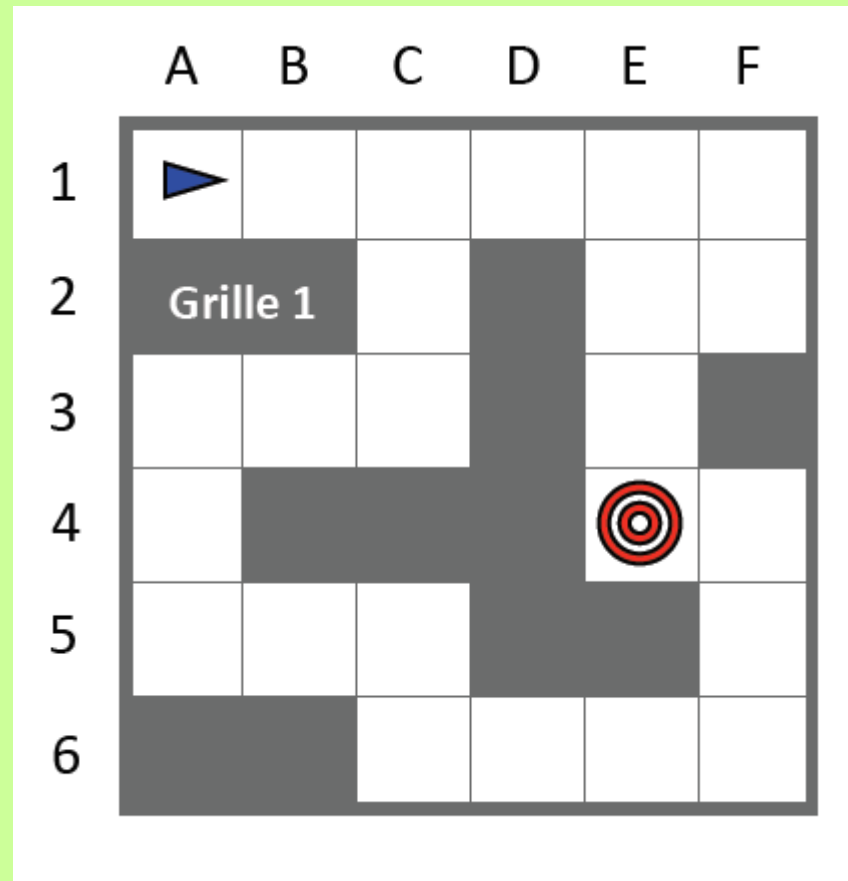
Sans obstacle devant lui, le robot bleu (  ) avance sans s'arrêter. Les bords de la grille, les cases grisées, les côtés grisés sont des obstacles. Devant un obstacle, le robot tourne sur sa droite et poursuit son chemin. S'il atteint en même temps la cible (  ) et un obstacle, alors il s'arrête.



# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot Ajouter et parcourir 1

Pour chaque grille, ajoute un ou plusieurs obstacles afin que le robot s'arrête sur la cible et trace son parcours.



# JEUX-Écollège 4 T'robot

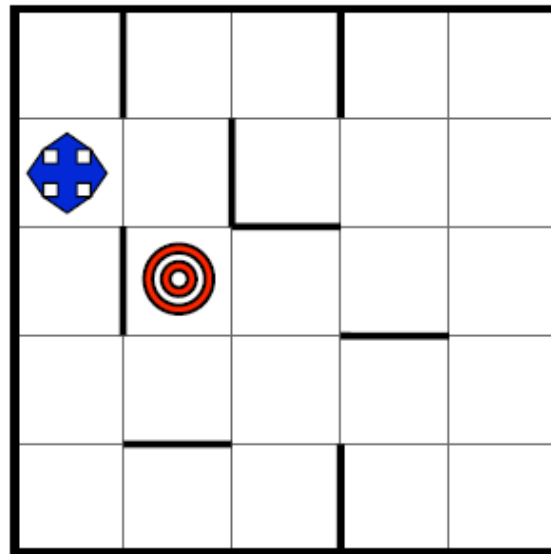
## T'robot Programmer 1

Chaque flèche du programme est une instruction : sans obstacle devant lui, le robot bleu avance sans s'arrêter dans la direction indiquée par la flèche. Arrivé à un obstacle, il prend la direction de la flèche suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin des instructions.

Trace le trajet de l'exécution du programme

suivant : → ; ↓ ; → ; ↑ ; ← ; ↓ ; ←

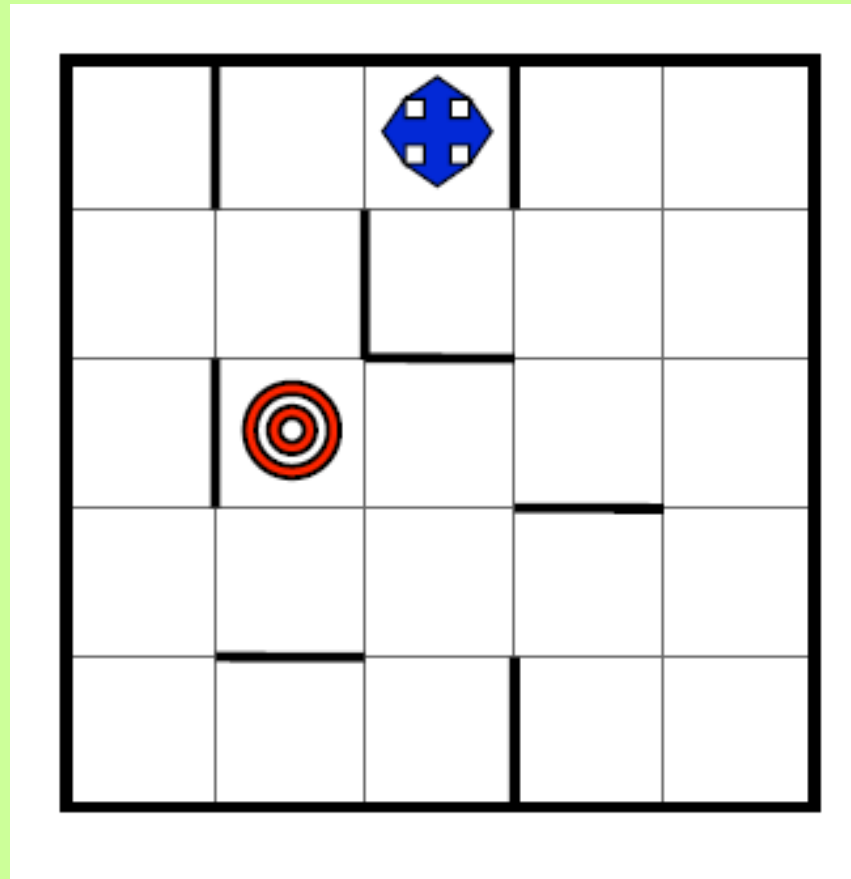
et vérifie que le robot est bien sur la cible.



# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot Programmer 2

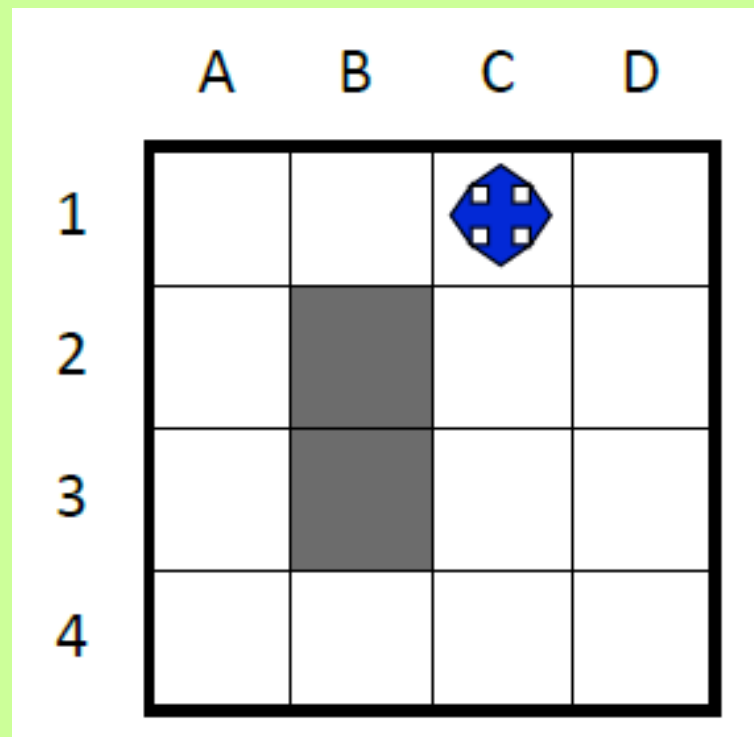
Écris un programme et exécute-le



# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot Passer partout

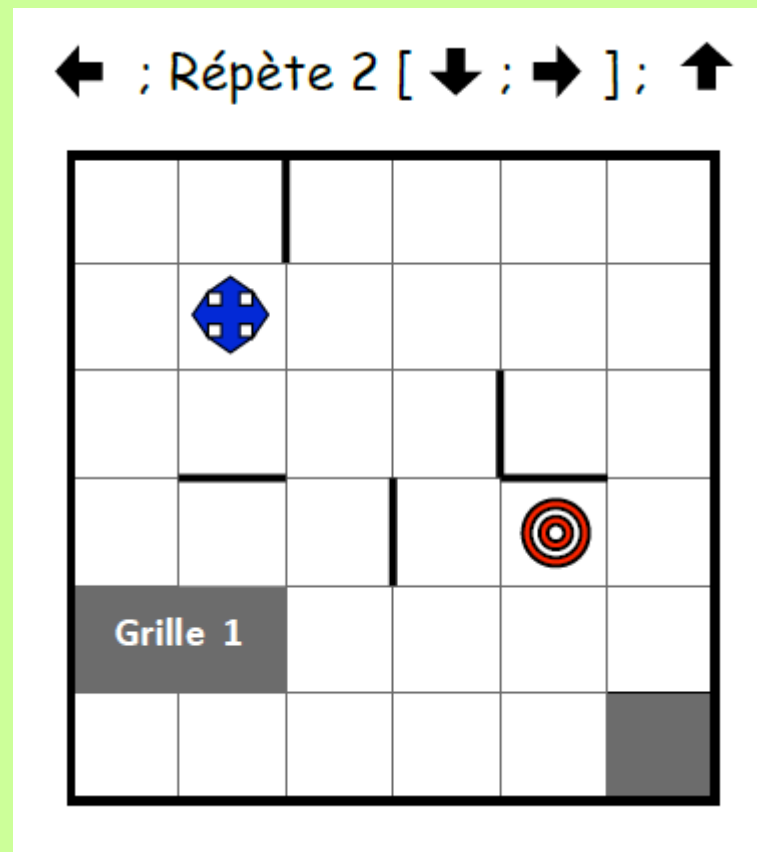
Le robot part d'une case et doit parcourir la grille en passant par toutes les cases. Au besoin, il peut passer plusieurs fois par une case. On cherche des programmes comportant un nombre minimum d'instructions. Écris un programme et exécute-le pour vérifier que le robot passe partout.



# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot Répéter

Trace le trajet de l'exécution du programme  
et vérifie que le robot est bien sur la cible.

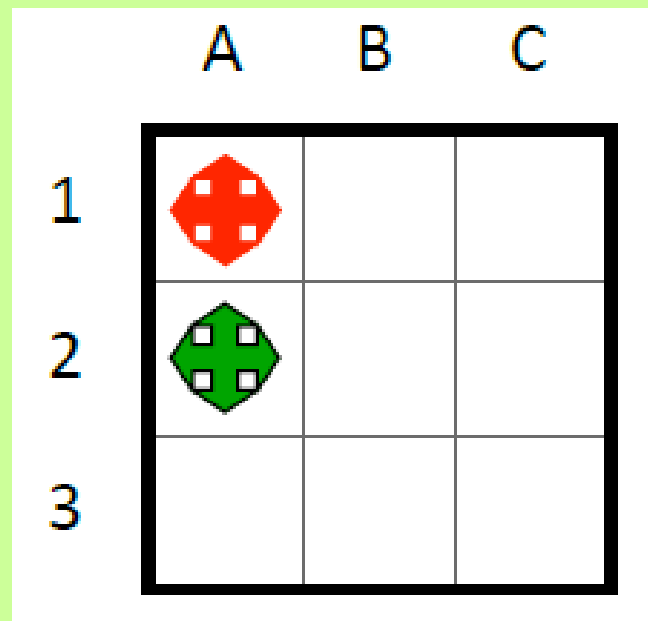


# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot et T'robot

Deux robots sont placés sur une grille, un rouge et un vert. Sans obstacle devant lui, un robot avance sans s'arrêter selon l'instruction de la flèche de sa couleur, pleine pour le rouge, évidée pour le vert. Si l'autre robot se trouve sur le parcours, il constitue un obstacle. L'objectif est que le robot rouge s'arrête sur une case déterminée.

À deux, exécutez le programme ci-dessous et trouvez la case visée.

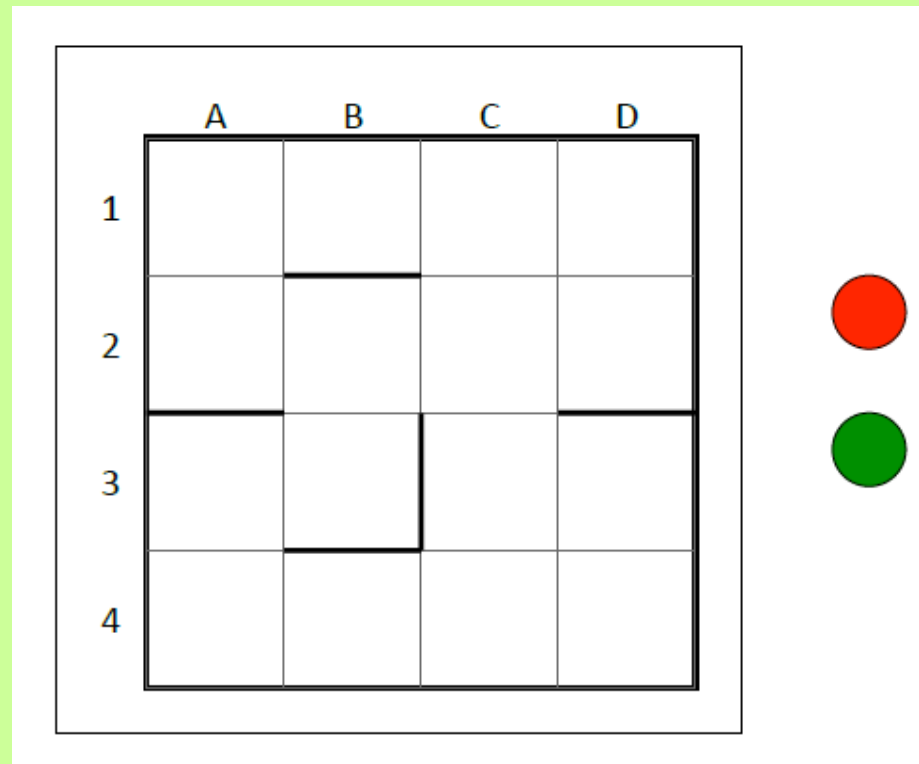




# JEUX-Écollège 4 T'robot

## T'robot et T'robot font équipe

Chaque équipe dispose d'une grille de jeu et de 2 pions (les robots). Le maître du jeu donne les positions de départ ainsi que la case visée pour le robot vert. Le robot rouge commence et les robots jouent chacun son tour.



**JEUX-Écollège 4 T'robot**

**À signaler :**

**T'robot 3D**

**Mosacolla T'robot**