

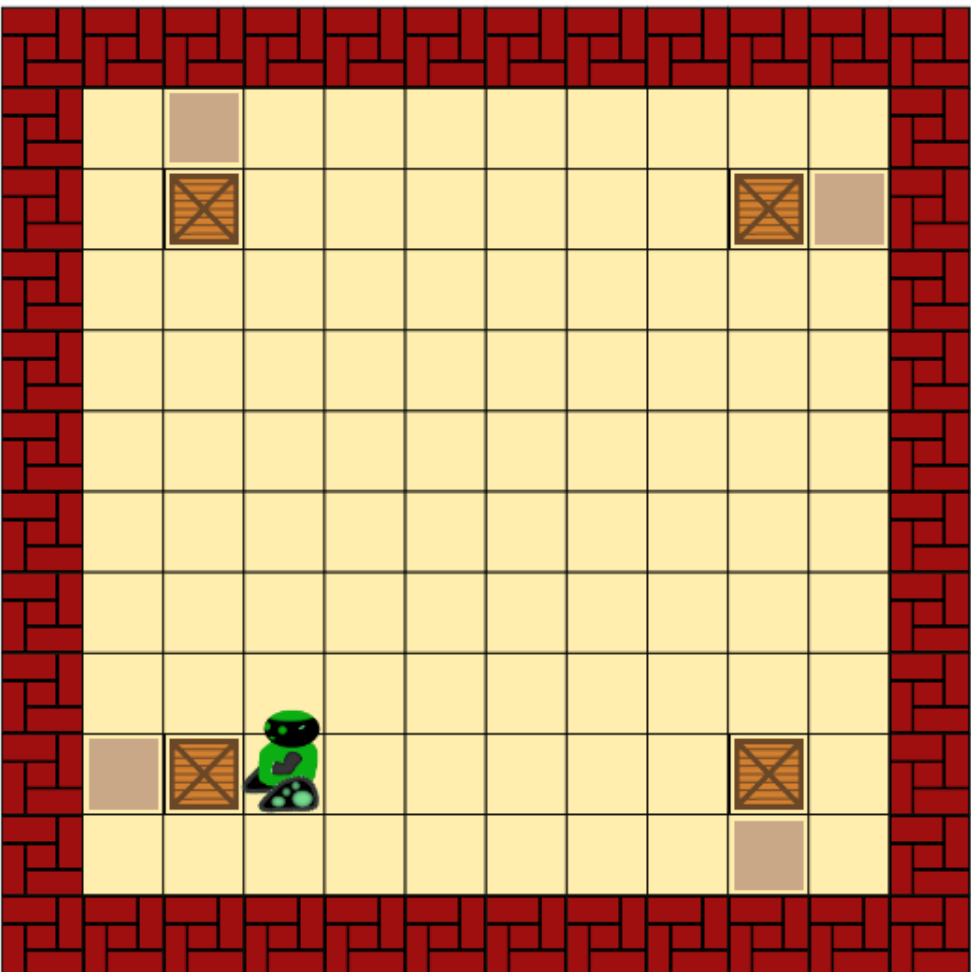


VERSION ★★

VERSION ★★★

VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

répéter 10 fois

faire

Programme du robot

répéter 4 fois

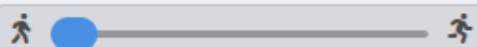
faire pousser la caisse

tourner à droite

répéter 6 fois

faire avancer

5 blocs restants sur 10 autorisés.





: Pousser les caisses 2b



160 points

[Retour](#)

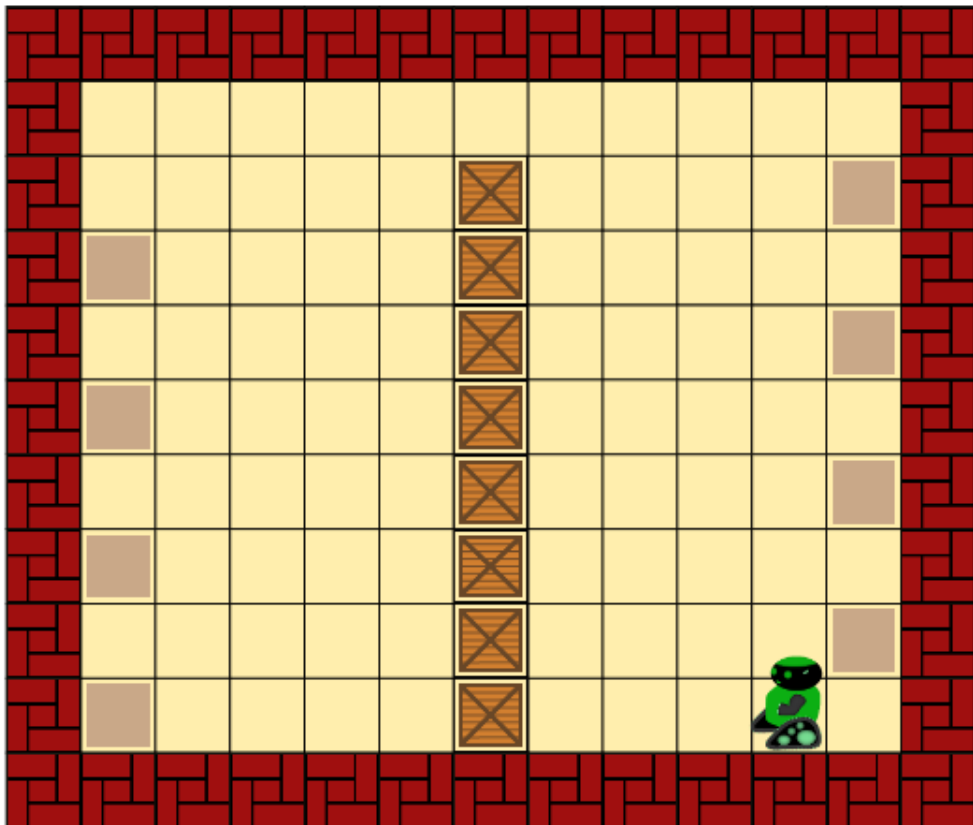
[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

répéter 10 fois
faire

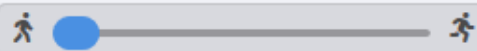
Programme du robot

```

répéter 4 fois
faire
  répéter 3 fois
  faire avancer
  répéter 5 fois
  faire pousser la caisse
  tourner à droite
  avancer
  tourner à droite
  répéter 3 fois
  faire avancer
  répéter 5 fois
  faire pousser la caisse
  tourner à gauche
  avancer
  tourner à gauche

```

10 blocs restants sur 25 autorisés.



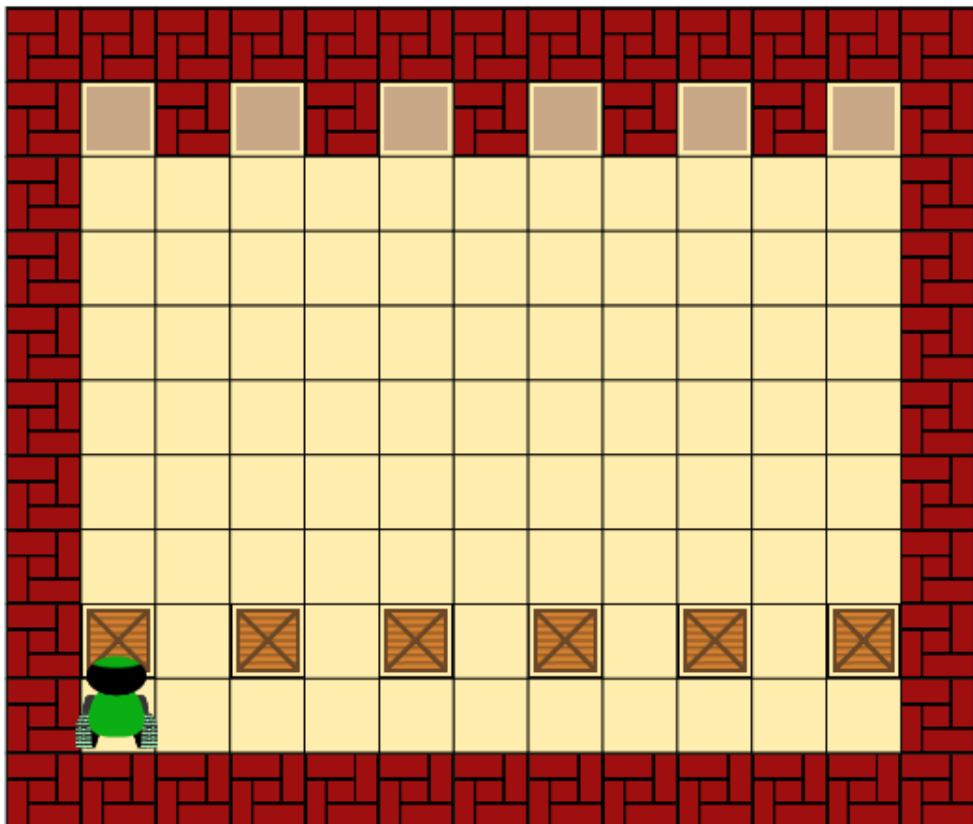


VERSION ★★

VERSION ★★★

VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

répéter 10 fois
faire

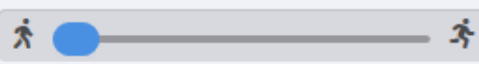
Programme du robot

```

répéter 5 fois
faire
  répéter 7 fois
  faire pousser la caisse
  répéter 2 fois
  faire tourner à droite
  répéter 7 fois
  faire avancer
  tourner à gauche
  répéter 2 fois
  faire avancer
  tourner à gauche
  répéter 7 fois
  faire pousser la caisse

```

12 blocs restants sur 25 autorisés.





Déposer des plots 4b



160 points

[Retour](#)

[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

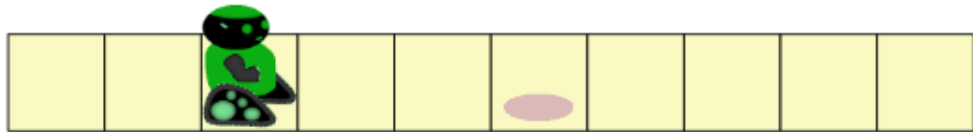
VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il dépose un plot s'il y a une case marquée avec une ellipse rose.

Le robot ne peut pas accéder à une case s'il y a déjà un plot dessus.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les deux tests. Regardez-les avant de programmer !

Vous pouvez avoir besoin du bloc si



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

si
faire

Programme du robot

avancer

avancer

avancer

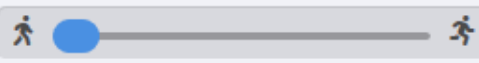
si sur une case marquée

faire déposer un plot

4 blocs restants sur 10 autorisés.

TEST 1

TEST 2





:

Déposer des plots 4b



160 points

[Retour](#)[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

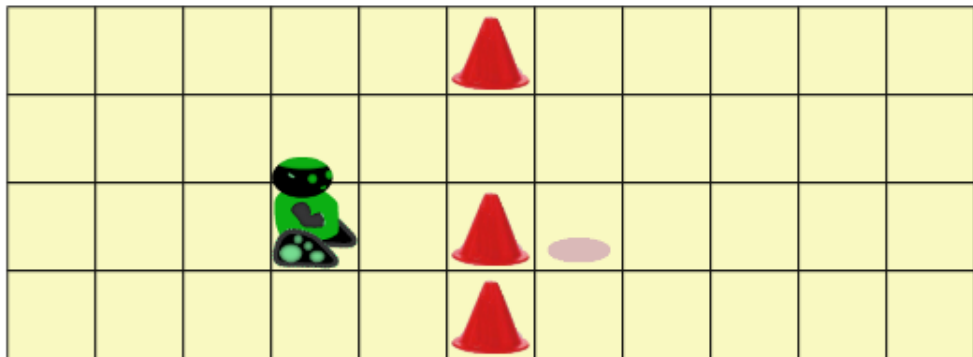
VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il dépose un plot sur la case marquée.

Le robot ne peut pas accéder à une case s'il y a déjà un plot dessus.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les deux tests. Regardez-les avant de programmer !

Vous pouvez avoir besoin du bloc si



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

plot devant

si

faire

si

faire

sinon

Programme du robot

avancer

si plot devant

faire tourner à gauche

avancer

tourner à droite

avancer

avancer

tourner à droite

avancer

si sur une case marquée

faire déposer un plot

sinon

avancer

avancer

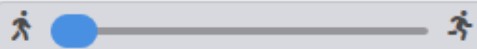
si sur une case marquée

faire déposer un plot

2 blocs restants sur 20 autorisés.

TEST 1

TEST 2





:

Déposer des plots 4b



160 points

[Retour](#)[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

VERSION ★★★★★

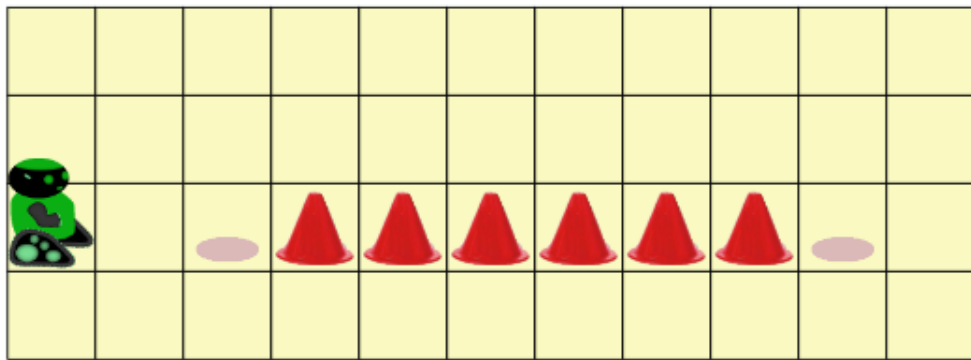
Programmez le robot pour qu'il dépose un plot sur chaque case marquée.

Le robot ne peut pas accéder à une case s'il y a déjà un plot dessus.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les quatre tests.

Regardez-les avant de programmer !

Vous pouvez avoir besoin du bloc si



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

plot devant

si
fairesi
faire
sinonrépéter 10 fois
faire

Programme du robot

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

répéter 9 fois

faire avancer

tourner à gauche

avancer

si sur une case marquée

faire déposer un plot

avancer

tourner à gauche

répéter 7 fois

faire avancer

si sur une case marquée

faire déposer un plot

tourner à gauche

si plot devant

faire tourner à droite

avancer

sinon avancer

déposer un plot

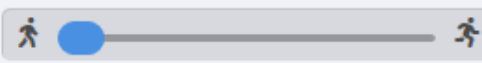
1 blocs restants sur 25 autorisés.

TEST 1

TEST 2

TEST 3

TEST 4





Pousser les caisses 3b



160 points

[Retour](#)

[Plein écran](#)

VERSION ★★

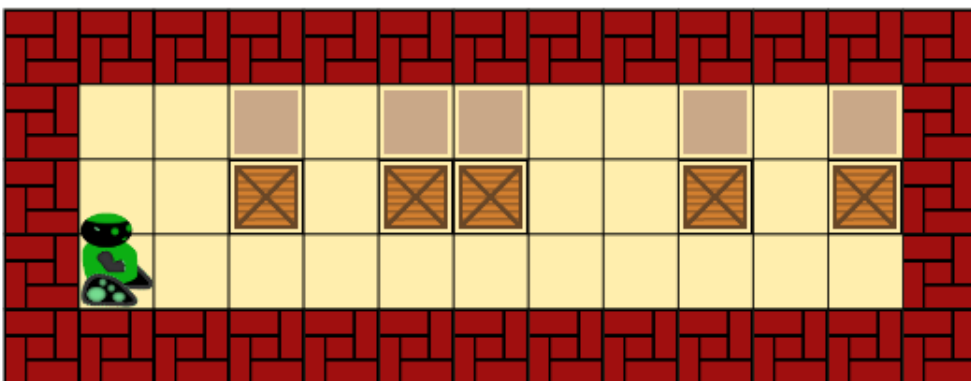
VERSION ★★★

VERSION ★★★★★



Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.

7 blocs restants sur 20 autorisés.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

caisse devant

répéter 10 fois

faire

si

faire

si

faire

sinon

Programme du robot

répéter 10 fois

faire

tourner à gauche

si

caisse devant

faire

pousser la caisse

tourner à droite

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

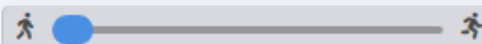
sinon

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

pousser la caisse





Pousser les caisses 3b



160 points

[Retour](#)

[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

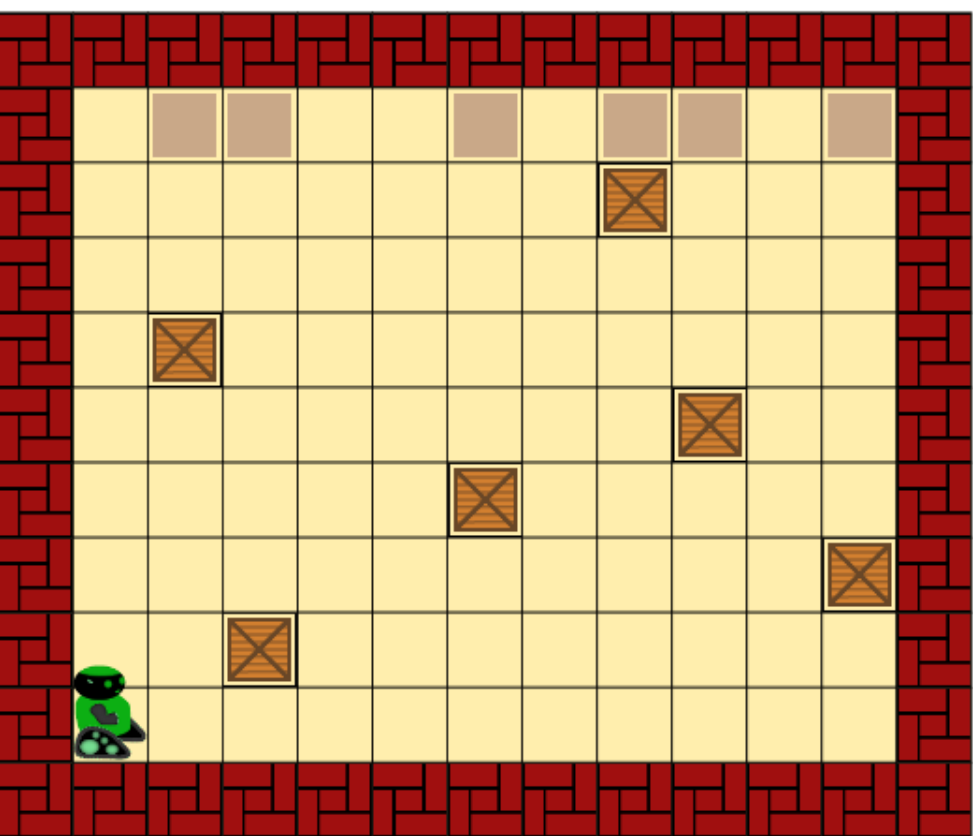
VERSION ★★★★★



Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.

Vous pouvez avoir besoin du bloc si / sinon

6 blocs restants sur 25 autorisés.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

caisse devant

répéter 10 fois

faire

si

faire

si

faire

sinon

Programme du robot

répéter 10 fois

faire

tourner à gauche

répéter 7 fois

faire

si caisse devant

faire pousser la caisse

sinon avancer

tourner à droite

tourner à droite

répéter 7 fois

faire avancer

tourner à gauche

avancer

tourner à gauche

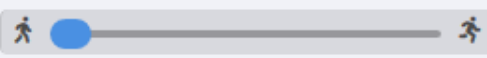
répéter 7 fois

faire

si caisse devant

faire pousser la caisse

sinon avancer





Pousser les caisses 3b

160 points

[Retour](#)

[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

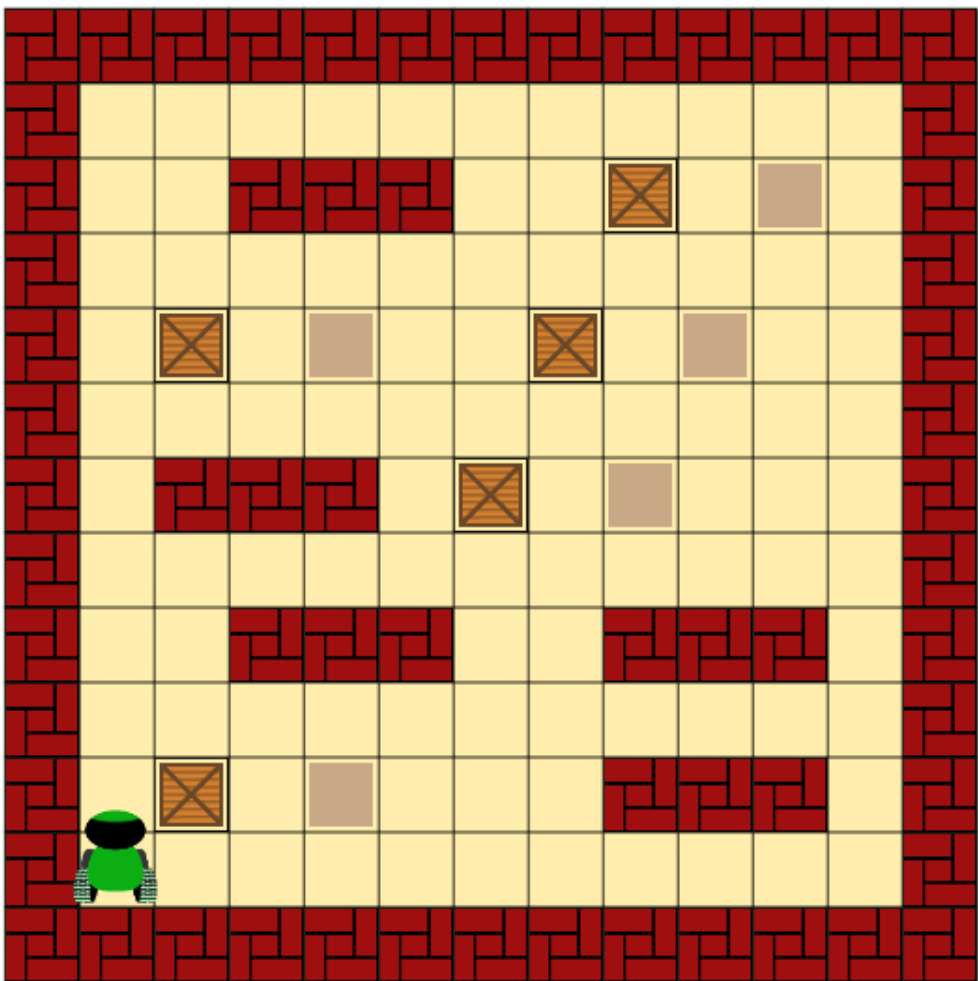
VERSION ★★★★



Programmez le robot pour qu'il pousse les caisses sur les cases marquées.

Vous pouvez avoir besoin du bloc si / sinon

7 blocs restants sur 40 autorisés.



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

pousser la caisse

caisse devant

obstacle devant

répéter 10 fois

faire

si

faire

si

faire

sinon

Programme du robo

répéter 7 fois

faire

avancer

tourner à droite

si

caisse devant

faire

répéter 2 fois

faire

pousser la caisse

tourner à gauche

tourner à gauche

répéter 2 fois

faire

avancer

tourner à droite

sinon

tourner à gauche

avancer

tourner à droite

répéter 4 fois

faire

avancer

tourner à droite

répéter 3 fois

faire

avancer

tourner à gauche

répéter 2 fois

faire

répéter 2 fois

faire

pousser la caisse

tourner à gauche

tourner à gauche

avancer

tourner à droite

avancer

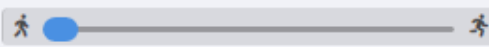
avancer

avancer

tourner à droite

pousser la caisse

pousser la caisse





Déposer des plots 5b



160 points

[Retour](#)

[Plein écran](#)

VERSION ★★

VERSION ★★★

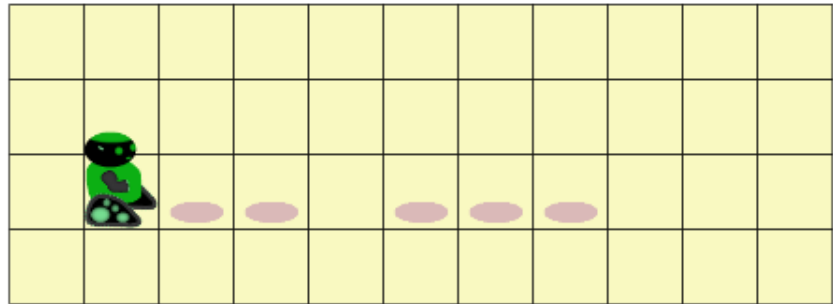
VERSION ★★★★★



Programmez le robot pour qu'il dépose un plot sur chaque case marquée.

Le robot ne peut pas se déplacer sur une case qui contient déjà un plot.

Attention, votre programme doit fonctionner sur les trois tests. Regardez-les avant de programmer !



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

si
faire

si
faire
sinon

répéter 10 fois
faire

Programme du robot

```

répéter 9 fois
  faire
    si sur une case marquée
      faire déposer un plot
      avancer
    sinon avancer

```

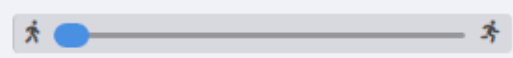
4 blocs restants sur 10 autorisés.



TEST 1

TEST 2

TEST 3





:

Déposer des plots 5b



160 points

[Retour](#)[Plein écran](#)

VERSION ★★

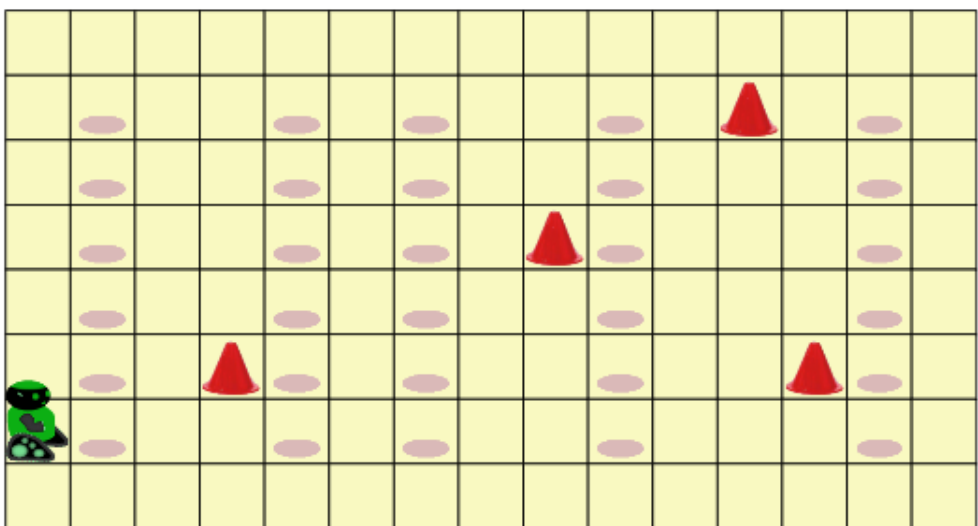
VERSION ★★★

VERSION ★★★★★

Programmez le robot pour qu'il dépose un plot sur chaque case marquée.

Le robot ne peut pas se déplacer sur une case qui contient déjà un plot.

Vous pouvez avoir besoin du bloc si / sinon



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

plot devant

si
fairesi
faire
sinon

répéter 10 fois

faire

Programme du robot

avancer

répéter 8 fois

faire

tourner à gauche

si sur une case marquée

faire

répéter 6 fois

faire

déposer un plot

avancer

tourner à droite

avancer

tourner à droite

répéter 6 fois

faire

avancer

tourner à gauche

avancer

sinon

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

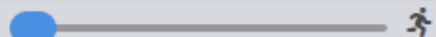
répéter 6 fois

faire

déposer un plot

avancer

19 blocs restants sur 40 autorisés.



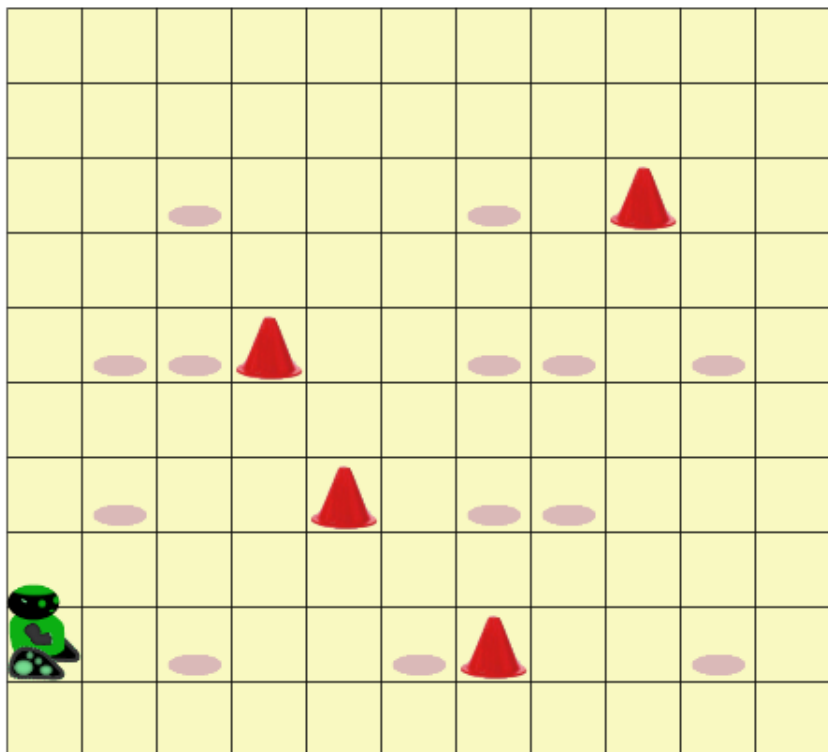


Programmez le robot pour qu'il dépose un plot sur chaque case marquée.

Le robot ne peut pas se déplacer sur une case qui contient déjà un plot.

4 blocs restants sur 40 autorisés.

Vous pouvez avoir besoin du bloc si / sinon



tourner à gauche

tourner à droite

avancer

déposer un plot

sur une case marquée

plot devant

si
faire

si
faire
sinon

répéter 10 fois
faire

Programme du robot

répéter 4 fois

faire répéter 8 fois

si sur une case marquée

faire déposer un plot

avancer

sinon avancer

si plot devant

faire si sur une case marquée

faire déposer un plot

tourner à gauche

avancer

tourner à droite

avancer

avancer

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

sinon tourner à gauche

avancer

tourner à droite

avancer

avancer

tourner à droite

avancer

tourner à gauche

tourner à gauche

avancer

tourner à gauche

répéter 10 fois

faire avancer

tourner à droite

avancer

tourner à droite

