

## Code



### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.



### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

Action: \_\_\_\_\_

## Code



### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.

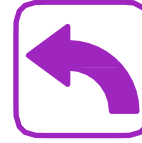


### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

Action: \_\_\_\_\_

## Code



### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.



### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

Action: \_\_\_\_\_

## Code



### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.



### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

Action: \_\_\_\_\_

## Code



### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.



### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

Action: \_\_\_\_\_

## Code



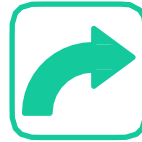
### Tourner à gauche

Le robot tourne immédiatement, 90° à gauche.



### Avancer

Le robot avance d'une case.



### Tourner à droite

Le robot tourne immédiatement, 90° à droite.



### Désherber

Le robot supprime les mauvaises herbes (petites étoiles rouge)

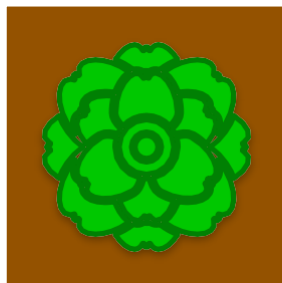
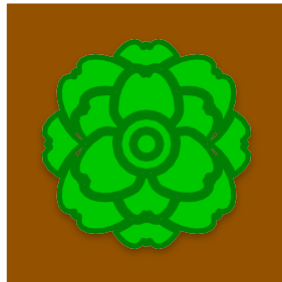
Action: \_\_\_\_\_

# Carte de terrain n° 1 - Feuille de travail



Dans les espaces ci-dessous, dessinez des flèches et des étoiles représentant chaque action que le robot doit effectuer.

Voyez si vous pouvez coder votre robot pour qu'il s'occupe de toutes les cultures en **seulement 4 étapes !**

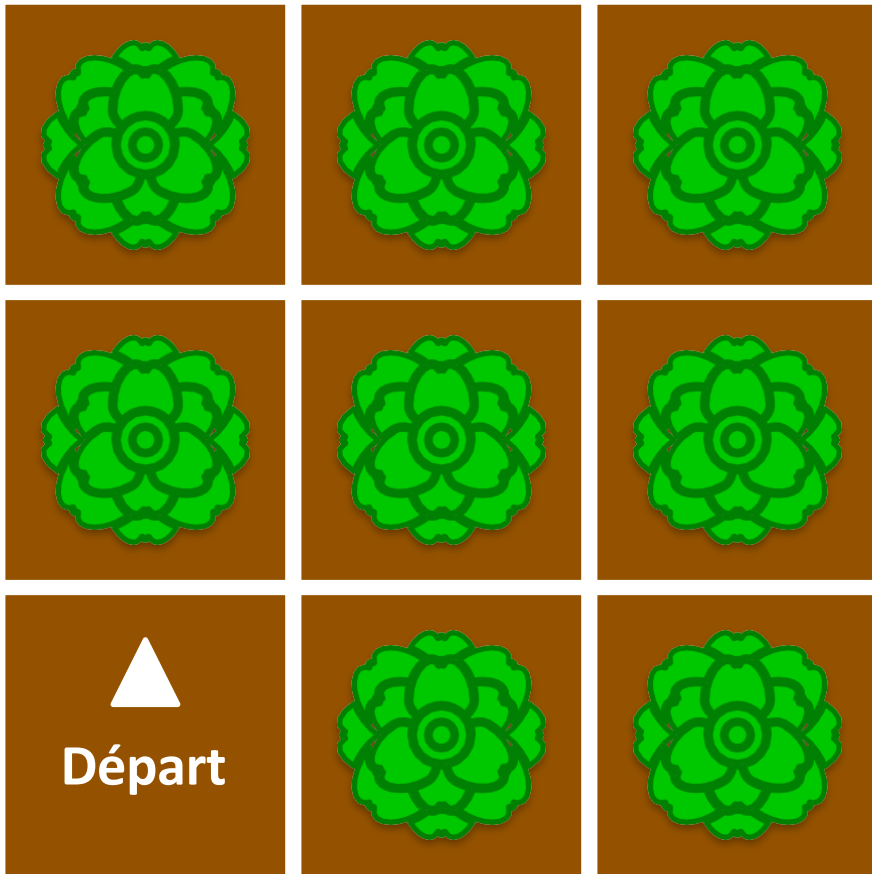


Étape 1	Étape 2	Étape 3
Étape 4	Étape 5	Étape 6
Étape 7	Étape 8	Étape 9

# Carte de terrain n° 2 - Feuille de travail

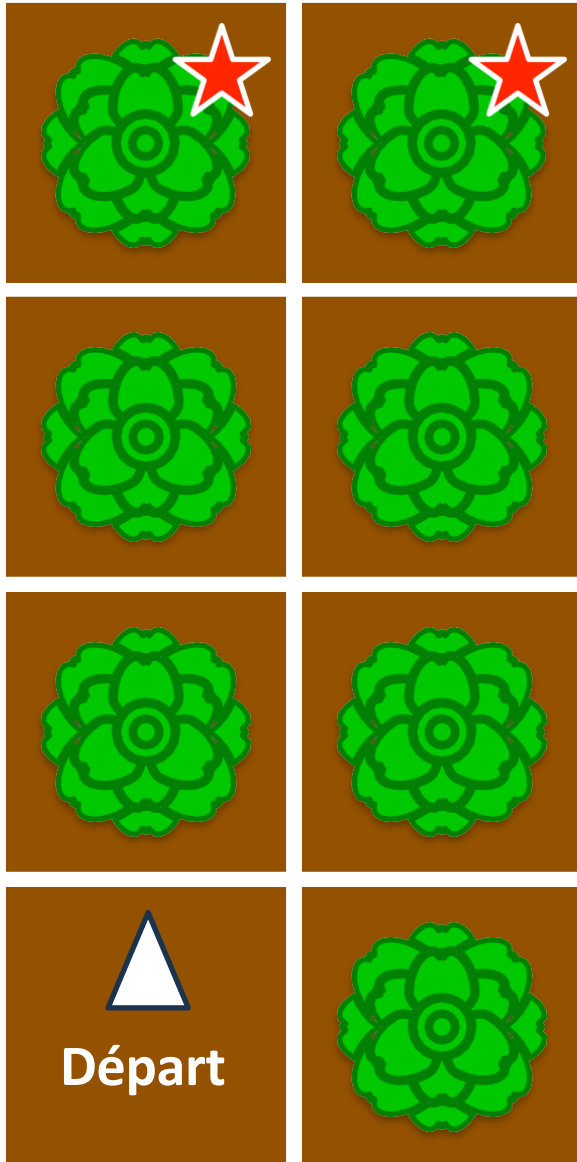
Dans les espaces ci-dessous, dessinez des flèches et des étoiles représentant chaque action que le robot doit effectuer.

Voyez si vous pouvez coder votre robot pour qu'il s'occupe de toutes les cultures en **12 étapes seulement !**



Étape 1	Étape 2	Étape 3
Étape 4	Étape 5	Étape 6
Étape 7	Étape 8	Étape 9
Étape 10	Étape 11	Étape 12
Étape 13	Étape 14	Étape 15

# Carte de terrain n° 3 - Feuille de travail

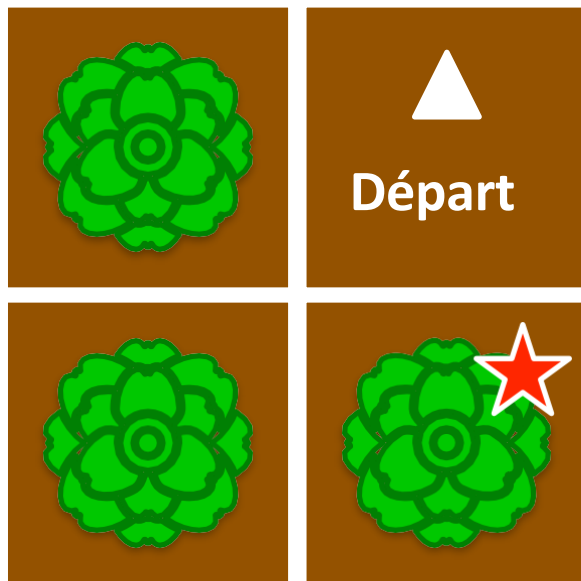


Dans les espaces ci-dessous, dessinez des flèches et des étoiles représentant chaque action que le robot doit effectuer.








Voyez si vous pouvez coder votre robot pour qu'il s'occupe de toutes les cultures en **11 étapes seulement !**

Étape 1	Étape 2	Étape 3
Étape 4	Étape 5	Étape 6
Étape 7	Étape 8	Étape 9
Étape 10	Étape 11	Étape 12
Étape 13	Étape 14	Étape 15

# Débogage de la carte des champs #1

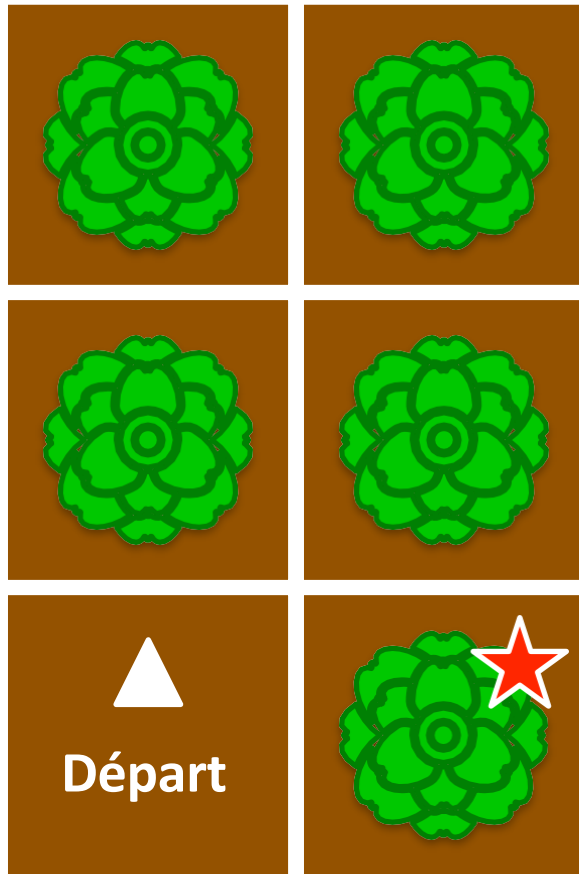


Code bogué











Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 		

- 1. Identifier** : Entourez l'étape qui présente le bogue
- 2. Correction** : Pour corriger ce code, remplacez le numéro de l'étape par une (entourez-en une) flèche gauche / avant / flèche droite / étoile

# Débogage de la carte des champs #2

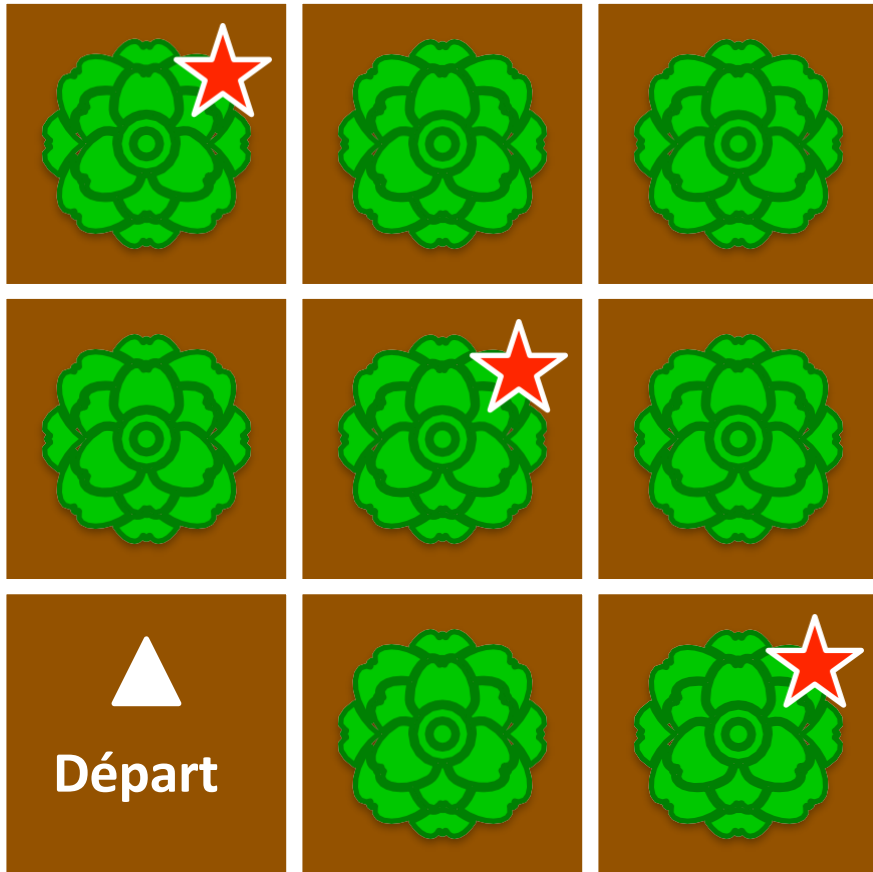


Solution possible

Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 		

1. **Identifier** : Entourez les étapes qui présentent le bogue
2. **Corriger** : Pour corriger ce code, supprimer l'étape \_\_\_\_\_

# Débogage de la carte des champs #3

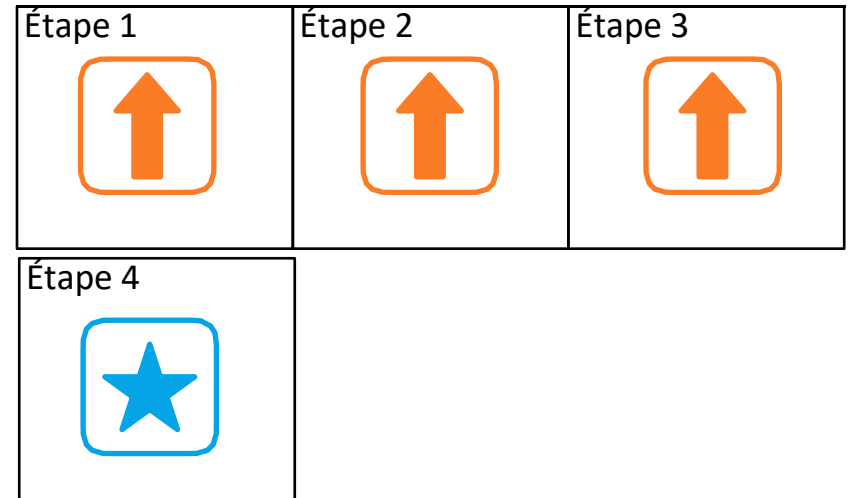
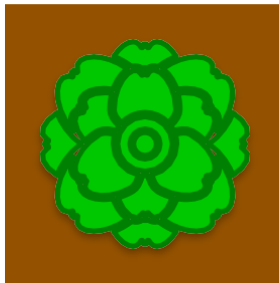
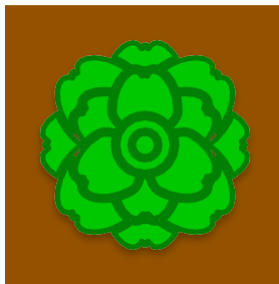


Code bogué

Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 	Étape 11 	Étape 12 
Étape 13 	Étape 14 	Étape 15 

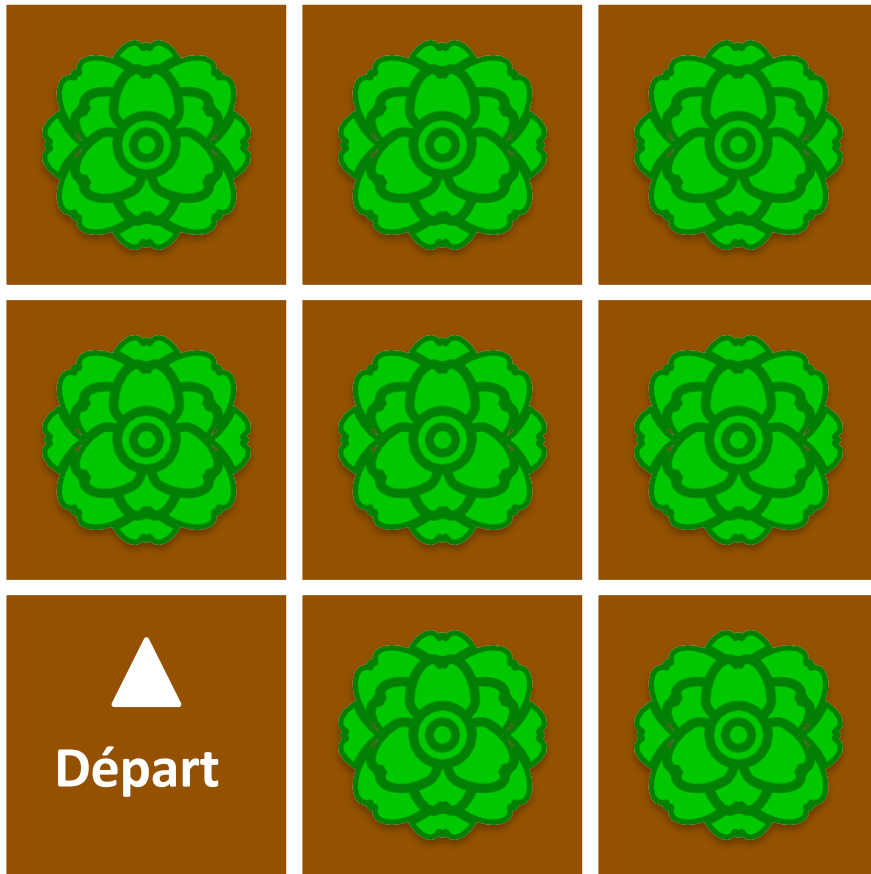
1. **Identifier** : Entourez-la ou les étapes qui présentent le bogue.
2. **Corriger** : Corriger ce code, \_\_\_\_\_













# Carte de terrain n° 1 – solution possible



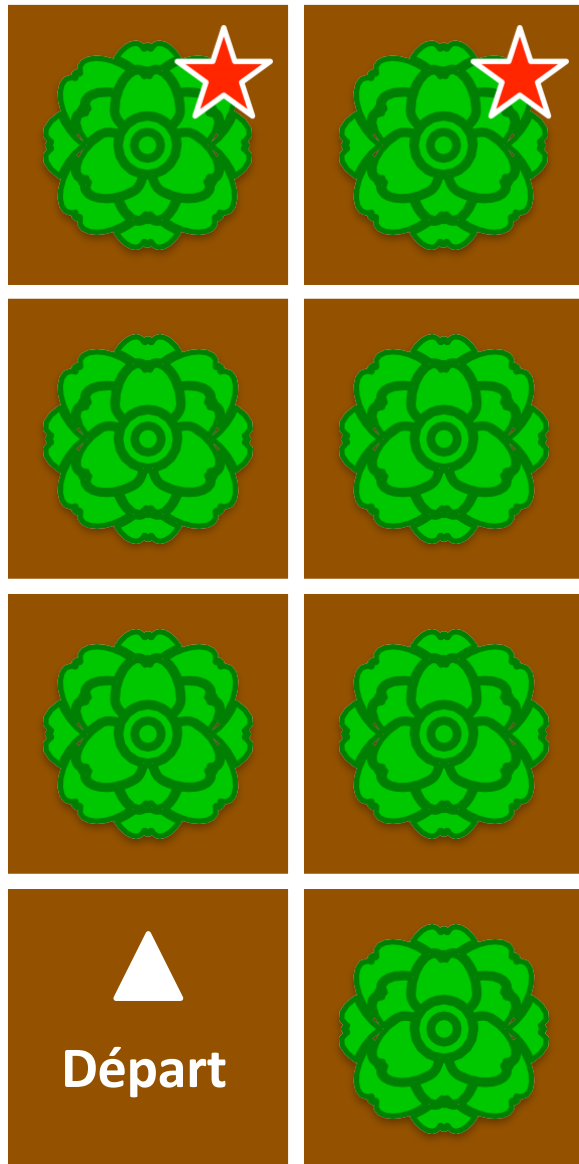













# Carte de terrain n° 2 – solution possible



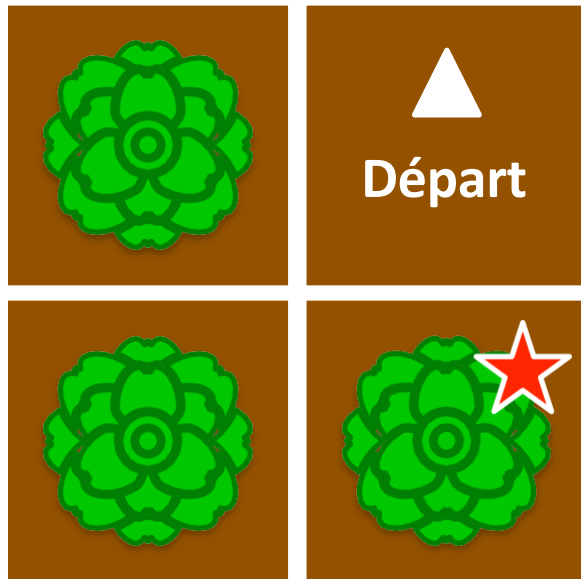
Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 	Étape 11 	Étape 12 

# Carte de terrain n° 3 – solution possible










Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 	Étape 11 	

# Débogage de la carte des champs #1

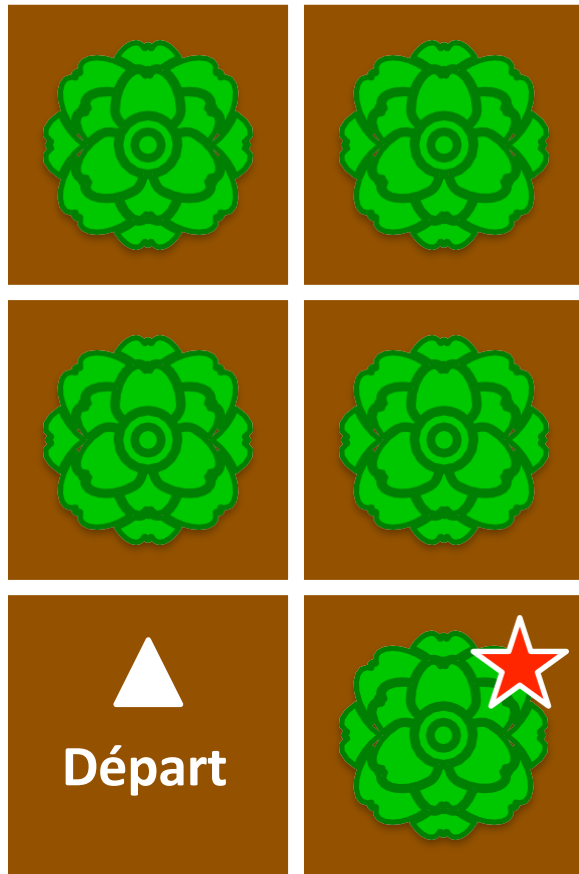


Code bogué











Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 		

**Correction** : L'étape 3 devrait être une flèche vers la gauche

# Débogage de la carte des champs #2- Solution possible

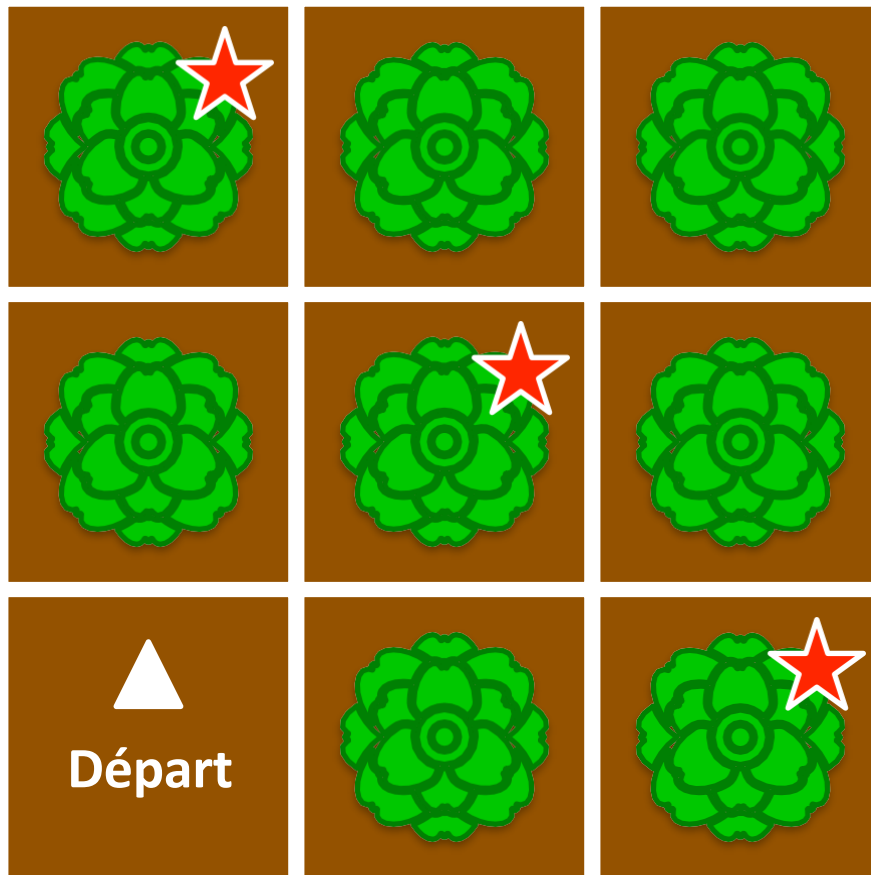


Solution possible

Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 		

**Correction :** Supprimer l'étape 7

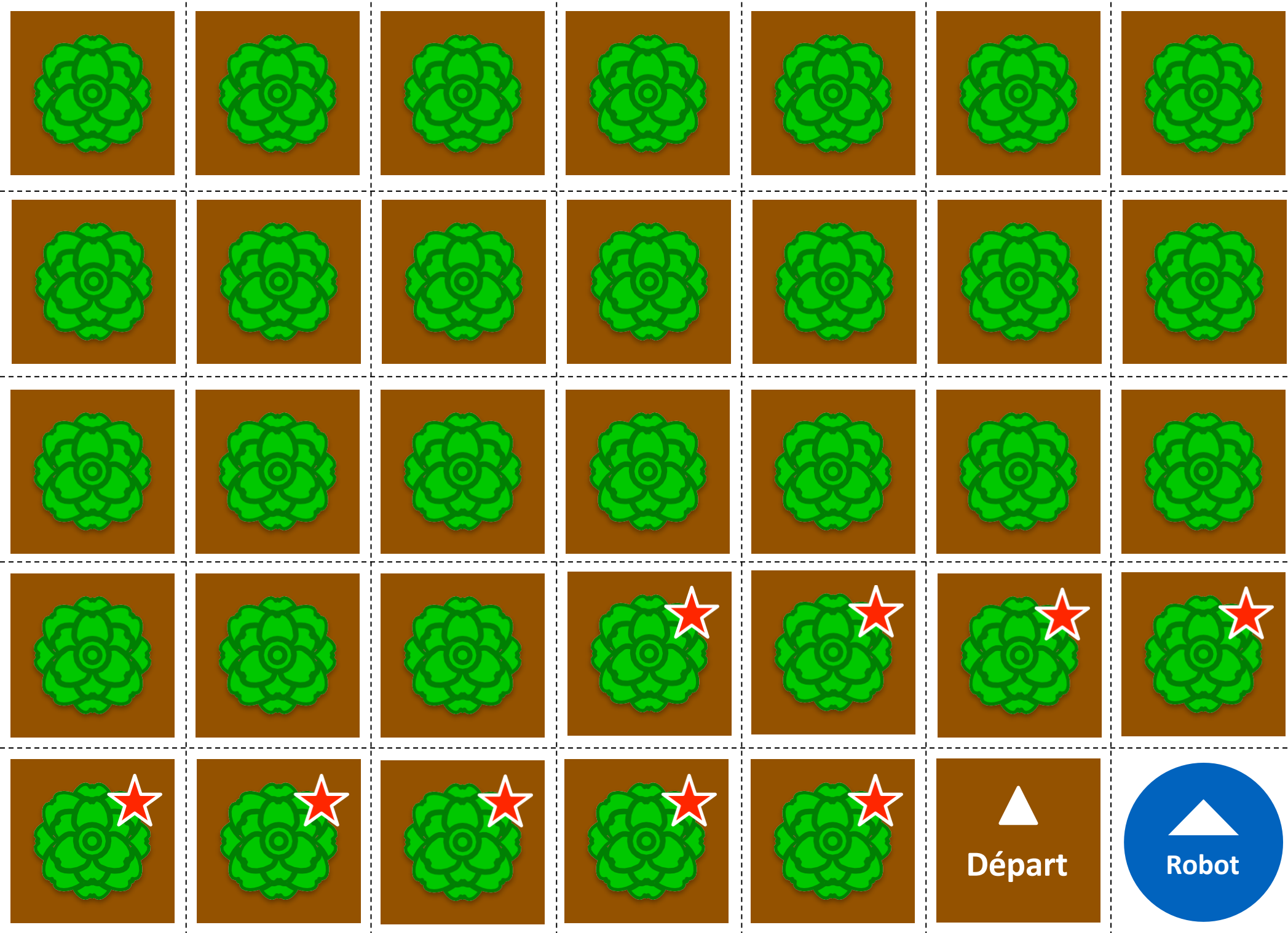
# Débogage de la carte des champs #3 - Solution



**Correction :** L'étape 11 devrait être avancé et l'étape 12 devrait être une étoile

Code bogué

Étape 1 	Étape 2 	Étape 3 
Étape 4 	Étape 5 	Étape 6 
Étape 7 	Étape 8 	Étape 9 
Étape 10 	Étape 11 	Étape 12 
Étape 13 	Étape 14 	Étape 15 



Créez vos propres cartes de champ!

# Cartes de champ débranché

Couper la ligne pointillée