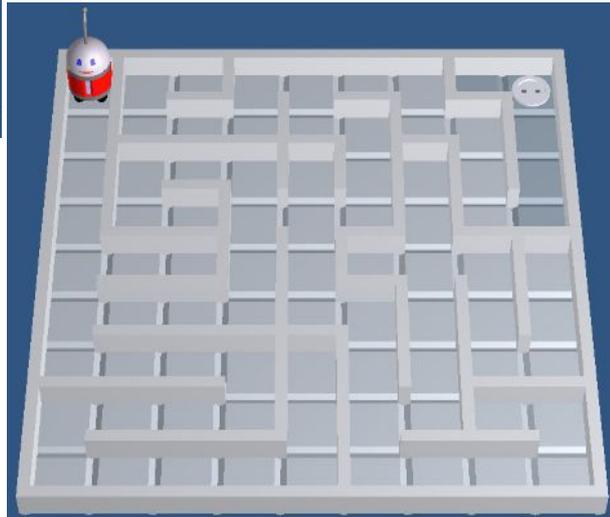
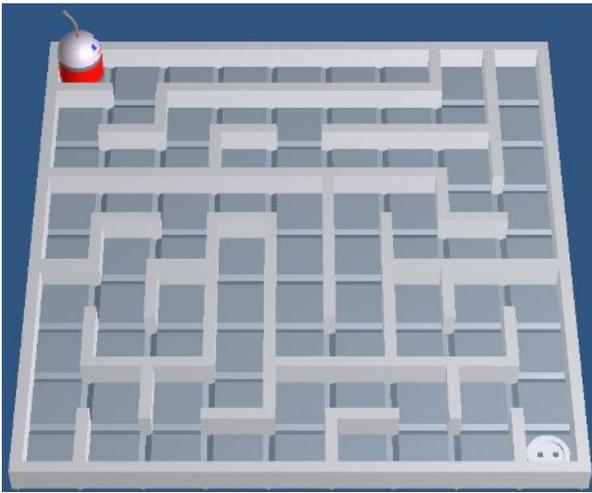


PETIT PROJET 1 : DÉFI DU LABYRINTHE

1) MISE EN SITUATION :

Vous avez découvert lors des deux précédentes séquences les bases de la programmation avec les organigrammes.

Vous allez durant ce défi comprendre qu'un programme relativement simple peut résoudre une situation complexe et aléatoire.



2) ACTIVITÉS

2.1) MISE EN ÉVIDENCE D'UNE SOLUTION

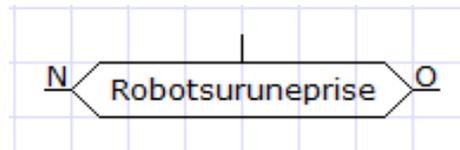
Regarder la vidéo « Défi sortir le premier d'un labyrinthe!.avi ».

Donner **la solution la plus simple proposée.**

2.2) DÉMARCHE DE CRÉATION LOGICIELLE

Proposer un programme qui vous permettra de sortir des deux labyrinthes proposés.

- Il vous faudra utiliser des blocs de test, **MurEnFace**, **MurAGauche**, **MurADroite**.
- Vous trouverez les terrains LabyV1.bog et LabyV2.bog dans le dossier Ressources.
- La sortie du labyrinthe est validée quand le robot arrive sur la prise. Vous devrez donc utiliser un test avec la condition logique :



S'il est fonctionnel, **insérer une capture d'écran** de votre programme.

Validation du professeur :

Sauvegarder votre programme en le nommant **SortirDuLabyrinthe.bop**

3) AJOUT DE LA SÉQUENCE 2 POUR ALLER PLUS LOIN À VOTRE CLASSEUR NUMÉRIQUE

A la fin de chaque séquence, vous devrez intégrer votre fichier de la séquence finie (le fichier « odt » dans lequel vous avez travaillé) dans votre classeur numérique.

Pour cela vous devez :

- Générer un fichier PDF à partir de votre fichier traitement de texte.
- Ajouter ce fichier a votre classeur numérique