Le pingouin sur la banquise CP

Semaine des maths 2017 jour 2

Nom : _____ Prénom : _____ Date : _____

RÈGLE DU JEU

L'objectif de chacun des vingt défis est de **programmer** le parcours du pingouin à l'aide d'un ensemble de quatre instructions de base :

- **HAUT** (Nord)
  déplace le pingouin d'une case vers le haut,
- **BAS** (Sud)
  déplace le pingouin d'une case vers le bas,
- **GAUCHE** (Ouest)
  déplace le pingouin d'une case vers la gauche,
- **DROITE** (Est)
  déplace le pingouin d'une case vers la droite.

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt instructions.

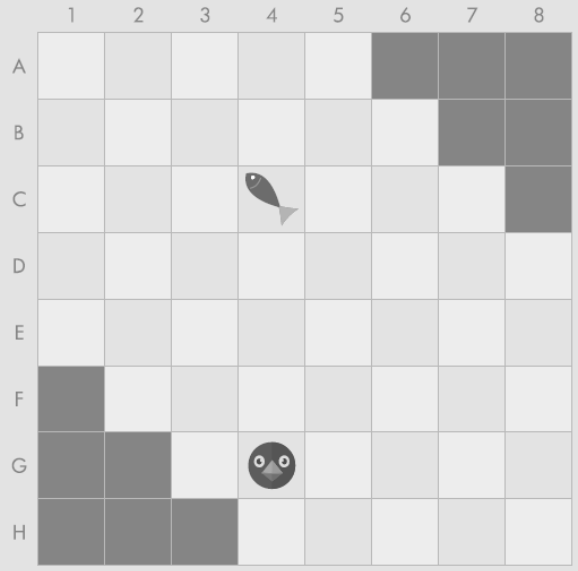
Le défi est remporté si, au terme de son déplacement, le pingouin a ramassé l'**ensemble des poissons**.

Attention : le pingouin ne doit pas tomber à l'eau ni sortir de la grille !

PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS

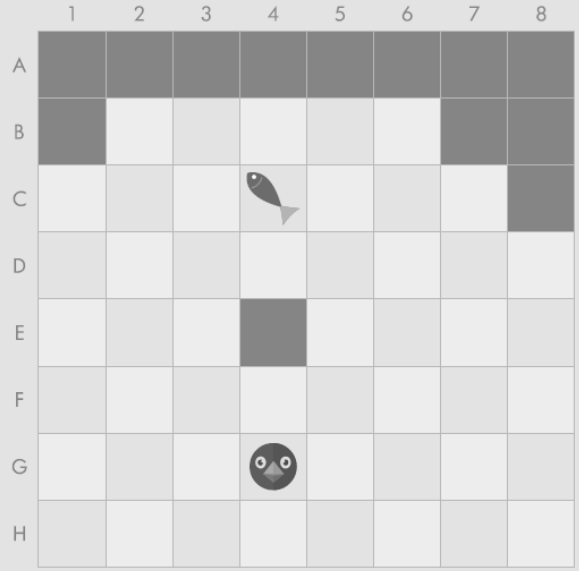
HAUT	BAS	GAUCHE	DROITE
↑	↓	←	→

TUXBOT BASIC EDITION — DÉFI n° 01



MON PROGRAMME :

TUXBOT BASIC EDITION — DÉFI n° 03



MON PROGRAMME :