



## « Le manchot sur la banquise »

Partons sur la banquise programmer différents déplacements d'un manchot. Notre manchot doit attraper le ou les poissons pour se nourrir. La banquise est présentée sous forme d'un quadrillage.

### Règles du déplacement :

- le manchot se déplace d'une case à la fois, sur les cases de couleurs claires, dans le sens de son orientation :
- il ne doit pas sortir de la banquise ni tomber dans l'eau :



- le codage des déplacements possibles :



Attention : les flèches font pivoter le pingouin vers la droite ou la gauche mais elles ne le font pas avancer.

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt-quatre instructions. S'il y a plusieurs poissons, il doit tous les saisir (= passer ou arriver sur les cases contenant des poissons).

### Ce que devra contenir votre solution :

- la démarche de travail de la classe pour les 3 programmes
- les programmes de déplacement du manchot (voir le document en annexe).

N'oubliez pas le pseudo de la classe sur vos documents.

Si vous avez aimé ce manchot, il existe d'autres programmes à construire sur le carnet Tuxbot à télécharger ici : [http://appli-etna.ac-](http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/download/carnet_tuxbot_standard.pdf)

[nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/download/carnet\\_tuxbot\\_standard.pdf](http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/download/carnet_tuxbot_standard.pdf)

Il est aussi possible de télécharger l'application Tuxbot pour voir les déplacements programmés. [Lien](#).