



Nom :

Prénom :

Classe :

Équipe :

Compétence(s) évaluée(s) :

CD1.3-2 : Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.


« 2 - Donner plusieurs fois le même ordre au robot »

Lorsque tu auras cliqué sur l'image ci-dessous, voici l'image de la page qui doit s'ouvrir sur algoréa. Réalise les 6 défis.


Défis en Scratch




Rejoindre la fusée
Verbot doit rejoindre la fusée.
Et la fusée est un peu loin dans l'espace...




Collecter les pierres précieuses
Verbot doit ramasser beaucoup de pierres précieuses.
Et vous pouvez lui donner peu d'instructions...



Planter des fleurs
Verbot doit semer une graine dans chaque zone de terre.
Le jardin est grand et il ne doit pas écraser les fleurs...



Tirer au laser
Verbot joue à allumer des spots à l'aide de rayons laser.
Gardez des instructions pour tirer !



Pousser les caisses
Verbot doit ranger ses caisses.
Et il doit beaucoup se déplacer...



Trouver la sortie
Roubot est enfermé dans un labyrinthe.
Et la sortie est assez loin...

Pour réaliser les défis, tu peux rechercher de l'aide dans : [Instructions utilisées dans ce module](#)



1 – clique avec la souris sur le lien suivant : **[Donner plusieurs fois le même ordre au robot](#)**

2 – descend avec l'aide de la molette de la souris ou de l'ascenseur vertical jusqu'au paragraphe « [Instructions utilisées dans ce module](#) »

Parcours > Parcours officiels > ALGOREA SERIOUS GAME > 2 - Donner plusieurs fois le même ordre au robot > Enseignants - description du module

Instructions utilisées dans ce module

Nouvelles Instructions introduites dans ce module

En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	for compteur in range (nombre) : instruction <ul style="list-style-type: none"> - On indique le nombre de répétitions entre les parenthèses (à la place du mot nombre) - On place l'instruction que l'on veut répéter décalée vers la droite (à la place du mot instruction). On dit que cette instruction est imbriquée dans la boucle, et le décalage s'appelle l'indentation. - "compteur" est une variable. Tout autre nom de variable convient aussi. - Attention à ne pas oublier les deux points à la fin de la ligne ! Exemple (déplacement sur un carré en orientation relative) : for compteur in range (4) : avancer() avancer() avancer() tournerDroite()	Cette instruction, que l'on appelle boucle à compteur ou boucle bornée est essentielle en algorithmique. Elle permet de répéter les instructions imbriquées / placées à l'intérieur du bloc. On indique le nombre de répétitions souhaitées. Notez qu'il est possible de placer une boucle à l'intérieur d'une autre. On parle alors de boucles imbriquées. C'est l'objet du module 3.	

ACTION du robot, spécifique au contexte "Planter des fleurs" (orientation relative)

3 – Complète le document : [« je retiens »](#)