
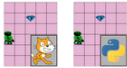
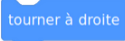
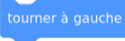





Bilan :

En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>avancer()</code>	Le robot avance d'une case dans la direction dans laquelle il est orienté.	<b>Collecter les pierres précieuses</b> 
	<code>tournerDroite()</code>	Le robot pivote vers la droite de 90°. Il reste sur la même case.	
	<code>tournerGauche()</code>	Le robot pivote vers la gauche de 90°. Il reste sur la même case.	

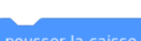

**ACTIONS de déplacements du robot, en orientation absolue (robot Roubot)**

En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>droite()</code>	Le robot avance d'une case vers la droite de la grille.	<b>Trouver la sortie</b> 
	<code>gauche()</code>	Le robot avance d'une case vers la gauche de la grille.	
	<code>haut()</code>	Le robot avance d'une case vers le haut de la grille.	
	<code>bas()</code>	Le robot avance d'une case vers le bas de la grille.	

**ACTIONS du robot, spécifiques au contexte "Ranger les billes" (orientation absolue)**

En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>ramasserBille()</code>	<p><b>Le robot ramasse la bille sur la case où il se trouve.</b></p> <p>Si le bloc est utilisé alors qu'il n'y a pas de bille sur la case, le message d'erreur "<i>Il n'y a rien à ramasser</i>" est renvoyé.</p> <p>Le robot ne peut transporter qu'une bille à la fois. Si le bloc est utilisé alors que le robot porte déjà une bille, le message d'erreur "<i>Le robot porte déjà une bille</i>" est renvoyé.</p>	<b>Ranger les billes</b> 
	<code>deposerBille()</code>	<p><b>Le robot dépose la bille qu'il transporte sur la case où il se trouve.</b></p> <p>Si le bloc est utilisé alors que le robot ne porte pas de bille, le message d'erreur "<i>Le robot ne porte pas de bille</i>" est renvoyé.</p>	

**ACTION du robot, spécifique au contexte "Pousser les caisses" (orientation relative)**

En Scratch	En python	Description	Défi d'introduction
	<code>pousserCaisse()</code>	<p><b>Le robot pousse la caisse qui se trouve sur la case devant lui.</b></p> <p>La case derrière la caisse doit être libre, sinon le message d'erreur "<i>Le robot ne peut pas pousser ici.</i>" est renvoyé.</p> <p>Si le bloc est utilisé alors qu'il n'y a pas de caisse à pousser devant le robot, le message d'erreur "<i>Il n'y a rien à pousser ici !</i>" est renvoyé.</p>	<b>Pousser les caisses</b> 

Voici les différentes actions que le robot peut réaliser. Le langage python sera utilisé au lycée. Je le laisse dans le bilan. Cette feuille n'est pas à imprimer.