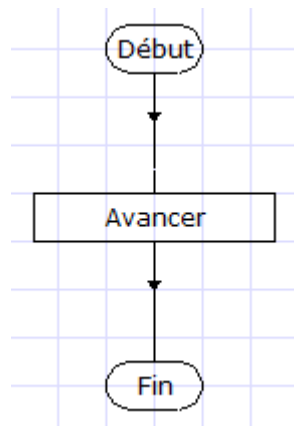


Compétence	Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.		
Critère de réussite	1-2	Observable	<ul style="list-style-type: none"> - Saisir un programme donné. - Comprendre le fonctionnement d'un programme sans condition mais avec boucle.


Exercice 1 : Avancer d'une case

1/ Reproduisez le logigramme suivant :



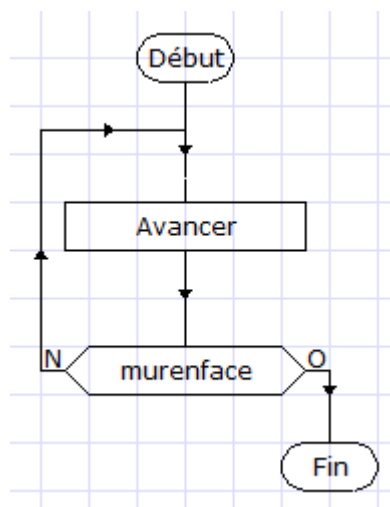
2/ Cliquez sur « vérifier l'organigramme » .

3/ Ouvrez le menu « « Lancer l'exécution » Exécution » puis sélectionnez « Initialisation »

4/ Cliquez sur 

Exercice 2 : Avancer jusqu'à un mur

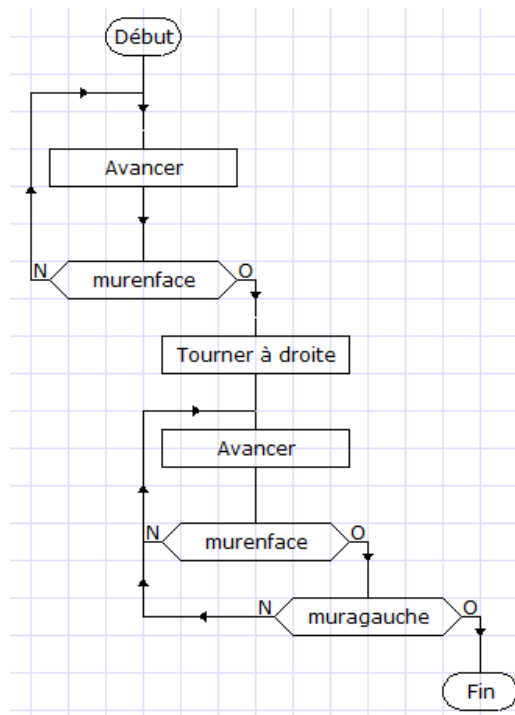
1/ Reproduisez le logigramme suivant :



2/ Exécutez le programme

Exercice 3 : positionner le robot dans un angle

1/ Reproduisez le logigramme suivant :

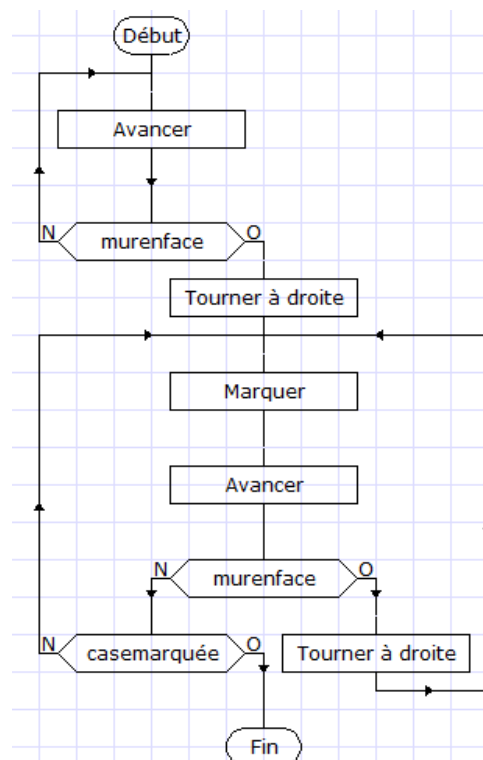


2/ Exécutez le programme

Exercice 4 : marquer chacune des cases du bord de l'air de jeu.

1/ Cliquez sur « configuration » puis sur « niveau » et sélectionnez le niveau 6

2/ Créer l'organigramme suivant :



3/ Exécutez le programme

