

## Défi n°3 : Le dédale des pixels

### - défi équipe –

**Contexte** : La tablette numérique est malheureusement inutilisable. Brainus l'a endommagée. Il manque les pixels de couleurs sur son écran. Il faut donc les récupérer !

Le robot Lo-Li doit se déplacer dans le labyrinthe en évitant de toucher aux murs et arriver sur la zone 3 bleue. En chemin, il doit récupérer les pixels de couleur bleue, verte, rouge, jaune et noire et les emporter jusqu'à la dalle bleue n°3.

<p><b>ACTIONS À PROGRAMMER :</b> À partir de la dalle orange n°3, le robot Lo-Li doit :</p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIONS MANUELLES OPTIONNELLES</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se déplacer en suivant la ligne noire du labyrinthe jusqu'à la dalle bleue n°3 ;</li> <li>2. s'orienter vers l'est de la table.</li> </ol> <p style="text-align: center;">- Déposer les pixels sur le robot</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**À la fin du défi n°3, l'arbitre passe à la validation des actions suivantes :**

Validation des missions du défi n°3 (choix multiples)	points
À la fin du défi n°3, les 7 pixels sont sur le robot.	5
À la fin du défi n°3, le robot se trouve arrêté sur la dalle bleue n°3.	5
À la fin du défi n°3, l'avant du robot est orienté vers l'est.	5

**Si toutes les actions ne sont pas validées, l'équipe peut recommencer la validation de ce défi ou passer à un autre défi.**

**Si toutes les actions sont validées, l'arbitre l'annonce à l'équipe. Il passe maintenant à l'évaluation des bonus.**

## Évaluation des bonus du défi n°3

BONUS : Sortir du dédale aux pixels sans encombre (choix unique)	points
Le robot s'est déplacé dans le dédale sans toucher les murs.	25
Le robot s'est déplacé dans le dédale et a touché les murs 1 fois.	20
Le robot s'est déplacé dans le dédale et a touché les murs 2 fois.	11
Le robot s'est déplacé dans le dédale et a touché les murs 3 fois.	4
Le robot s'est déplacé dans le dédale et a touché les murs 4 fois ou plus ou a frotté longuement contre un mur.	0

**L'arbitre vérifie que la tour ressemble aux modèles.**

BONUS : Nombre d'essais (choix unique)	points
Défi n°3 réalisé en 1 essai	10
Défi n°3 réalisé en 2 essais	9
Défi n°3 réalisé en 3 essais	8
Défi n°3 réalisé en 4 essais	7
Défi n°3 réalisé en 5 essais et plus.	6

**Le temps est inscrit dans l'application automatiquement. Il est ajouté à titre indicatif.**

Temps défi n°3	Temps indicatif du meilleur essai
----------------	-----------------------------------

**L'arbitre peut annoncer à l'équipe le nombre de points.**

**Et l'équipe passe à la validation d'un autre défi.**