

Robotique Nanterre 92 : Programmation Créative

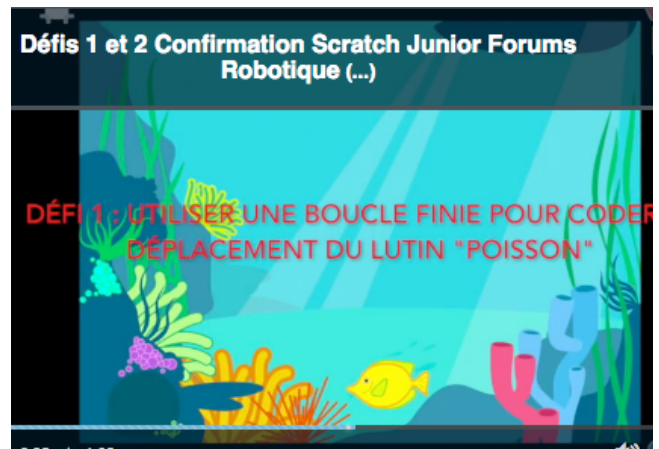
Défi Histoire à Coder Etape 1 : UTILISER UNE BOUCLE FINIE POUR CODER LE DÉPLACEMENT DU LUTIN "POISSON".

Objectif(s) :

Le poisson jaune se dirige vers la droite sans dépasser le cadre.

Le poisson jaune se dirige vers la gauche sans dépasser le cadre.

Le poisson répète cet aller/retour 3 fois.



J'écris/Je dicte le code avec des mots/des phrases :

Je dessine/Je code/J'écris le programme en Scratch :