

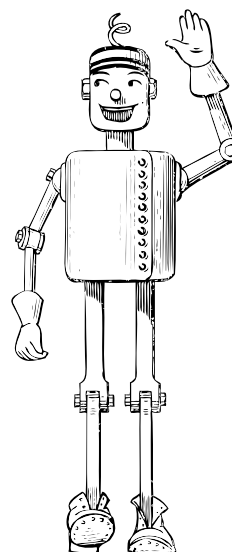
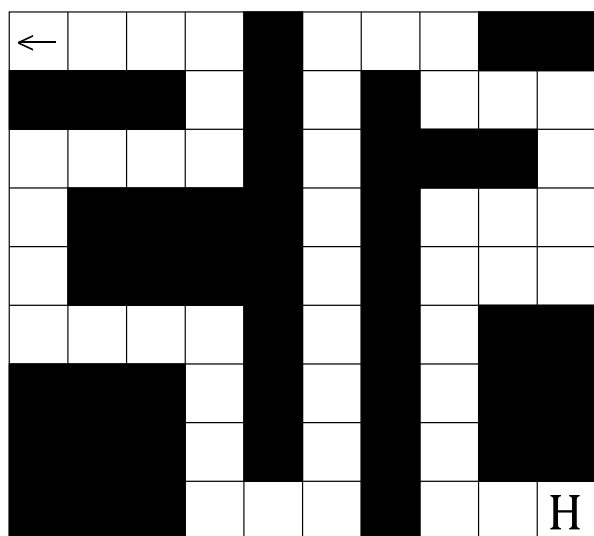


Problème de la semaine

Problème B

Le trajet codé

À partir de la position de départ qui est la case située en haut et à gauche du labyrinthe, son regard suivant la flèche indiquée par le symbole \leftarrow , le robot Freddy doit suivre tes instructions pour se rendre à la Station de recharge dans la case indiquée par la lettre H. Freddy peut seulement tourner tout son corps (et pas seulement sa tête) vers sa droite quand il se déplace dans le diagramme, le nombre de degrés de cette rotation devant être précisé dans tes instructions. Il avancera exactement du nombre de cases précisé aussi dans tes instructions. Par exemple, si tes instructions sont “Tourne de 180° et avance de 3 cases”, Freddy, situé dans la position de départ (dans la case où se trouve la flèche \leftarrow , son regard suivant cette flèche), effectuera alors une rotation de 180° vers sa droite et avancera ensuite de 3 cases toujours dans cette nouvelle direction.



Donne 15 instructions pour que Freddy se rende du point de départ à la Station de recharge H. Chaque instruction devra respecter le format suivant:

Tourne de ____ et avance de ____ cases.

VA PLUS LOIN: Dessine ton propre labyrinthe et donne des instructions à Freddy pour le guider de la position de départ à la Station de recharge H.

DOMAINE GÉOMÉTRIE ET SENS DE L'ESPACE

