


Défis Blue-Bot : les robots explorent la ferme

Document librement adapté de cette source avec l'autorisation des auteurs :

<https://abymes.iem.ac-guadeloupe.fr/wp-content/uploads/sites/62/2021/10/Defi-J2-BBOT-CODEWEEK.pdf>

TAPIS	Niveau 1	Niveau 2
Tapis 1	<p>Nombre de Blue-Bot : 1 Départ : le poulailler Arrivée : la porcherie, en passant par le garage du fermier, le potager, puis l'écurie. (On considère que Bluebot peut franchir les murs et les portes fermées.)</p>	<p>Nombre de Blue-Bot : 1 Départ : le potager Arrivée : le poulailler. Bluebot a pour mission de récupérer des légumes, de les laver dans la mare, puis d'en distribuer au cheval puis aux poules.</p>
	<p>Niveau 3 Nombre de Blue-Bot : 1</p> 	<p>Niveau 4 Nombre de Blue-Bot : 3 Départ : Bluebot 1 l'écurie/Bluebot 2 la porcherie / Bluebot 3 le garage Arrivée : Blue Bot 1 la porcherie du tracteur/ Blue-bot 2 l'écurie/ Bluebot 3 potager (Attention les 3 bluebots passent dans la mare aux canards, ils ont une trajectoire rectiligne jusqu'à la mare et partent simultanément)</p>



Défis Blue-Bot : les robots explorent l'île au trésor

Document librement adapté de cette source avec l'autorisation des auteurs :

<https://abymes.ien.ac-guadeloupe.fr/wp-content/uploads/sites/62/2021/10/Defi-J2-BBOT-CODEWEEK.pdf>

Tapis 3	<p>Nombre de Blue-Bot : 1 Départ : case A2 Arrivée : case D4 (en passant par C1, et A3)</p>	<p>Nombre de Blue-Bot : 1 Départ : case B1 Arrivée : B1 Bluebot fait le tour complet de l'île en évitant le volcan.</p>
---------	---	---

<p>Nombre de Blue-Bot : 1 Départ : case C1 Arrivée : C5. On considère que Bluebot sait nager. Il doit faire le tour complet du pont, de la cascade et de la corde avant de rejoindre l'arrivée.</p>	<p>Nombre de Blue-Bot : 3 Départ : Bluebot 1 « A3 »/Bluebot 2 « E3 »/ Bluebot 3 « C5 » Arrivée : Bluebot 1 « E3 »/ Bluebot 2 « A3 »/ Bluebot 3 « C1 » (Attention les 3 bluebot passent par C3, ils ont une trajectoire rectiligne jusqu'à C3 et leur départ est simultané)</p>
---	--

