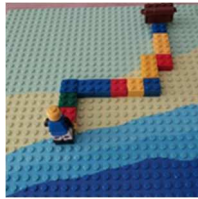


Coder un déplacement Niveau 1

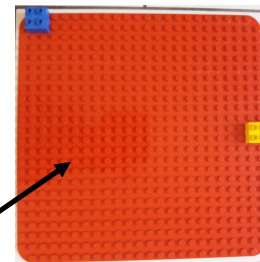
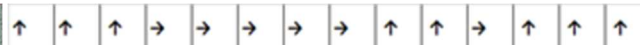
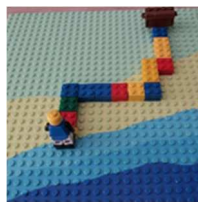
Il est possible de matérialiser le déplacement d'un personnage avec des briques Lego ou Duplo et de le coder. Une flèche vaut une brique et indique le sens du déplacement, sans changer de point de vue. Exemple:



Choisis un chemin pour qu'un facteur comme le mien donne le courrier dans une maison.
Place les briques et code ce déplacement à l'aide de flèches comme dans l'exemple.

Coder un déplacement Niveau 2

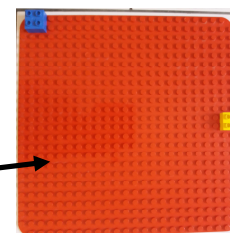
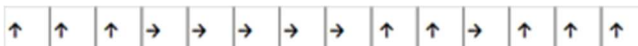
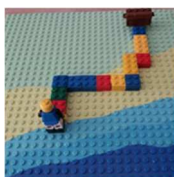
Il est possible de matérialiser le déplacement d'un personnage avec des briques Lego ou Duplo et de le coder. Une flèche vaut une brique et indique le sens du déplacement, sans changer de point de vue. Exemple:



Cherche et place les briques sur le chemin le plus court entre la brique jaune et la brique bleue DUPLO placées ici
Code ce déplacement à l'aide de flèches comme dans l'exemple.

Coder un déplacement Niveau 3

Il est possible de matérialiser le déplacement d'un personnage avec des briques Lego ou Duplo et de le coder. Une flèche vaut une brique et indique le sens du déplacement, sans changer de point de vue. Exemple:



Cherche et place les briques sur un chemin entre la brique jaune et la brique bleue DUPLO placées ici .
Attention, ce chemin doit comporter au moins une flèche ↓.
Code ce déplacement à l'aide de flèches comme dans l'exemple.