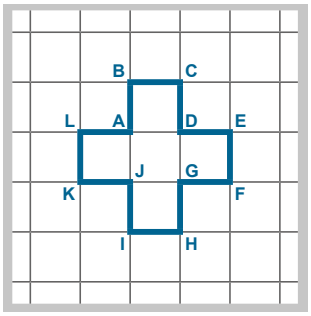
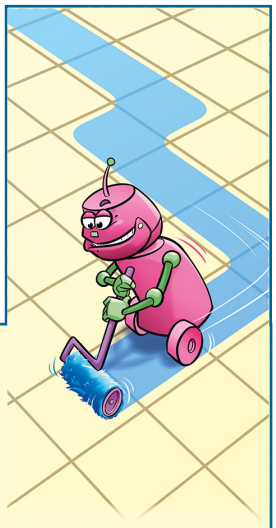
Défi 24

Quel programme !

L'énoncé

Freesper s'essaie à la programmation... Son défi ? Écrire un programme qui reproduit ce dessin en utilisant un logiciel de tracé.





Le programme pilote le robot *Ino2* qui laisse une trace de son déplacement.

Les commandes **1** et **2** sont obligatoires. Elles ne doivent être utilisées qu'une fois, au début du programme, pour indiquer d'où part *Ino2* et dans quel sens il va démarrer.

Aide Freesper à écrire un programme qui convient.

Liste de commandes du robot *Ino2*

1 Départ + lettre
→ *Ino2* se positionne au point de départ.

2 Orientation + droite/gauche/haut/bas
→ Indique l'orientation d'*Ino2* au départ.

3 Avance + nombre de carreaux
→ *Ino2* avance de la longueur désirée (et laisse une trace).

4 Pivote
→ *Ino2* pivote d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pour bien comprendre l'énoncé

Programme 1

Avance 3
Pivote
Avance 1

Programme 2

Départ B
Orientation DROITE
Avance 2
Pivote
Avance 1

Programme 3

Départ E
Orientation HAUT
Avance 2
Orientation DROITE
Avance 1

Voici des exemples de programme.

- Lequel ne va pas conduire à un message d'erreur lors du lancement ? .....
- Après avoir exécuté ce programme, sur quel point se situe *Ino2* ? .....

J'explique ma démarche :

Pour aller plus loin

- Essaie de résoudre le défi de Freesper en utilisant le moins de commandes possible.