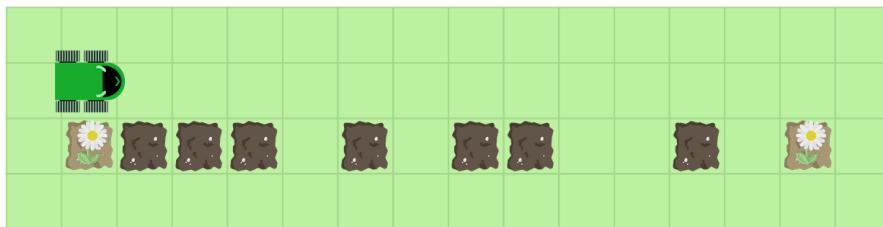


DES ALGORITHMES POUR PROGRAMMER (2)

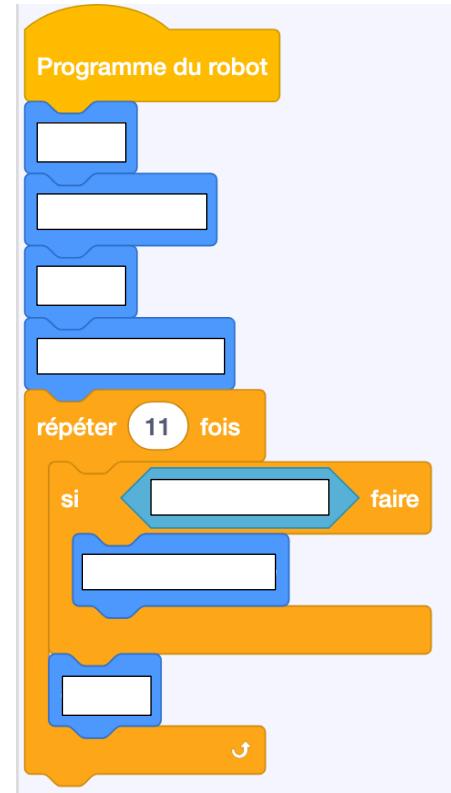
X FAIRE DES CHOIX EN FONCTION DES ÉLÉMENTS DE LA GRILLE

Programmez le robot pour qu'il sème une graine de fleur dans chaque zone de terre. Le robot ne peut pas accéder à une case s'il y a déjà une fleur dessus. Il ne va quand même pas écraser les fleurs !

Indication : Vous pouvez placer un bloc "si" à l'intérieur d'un bloc "répéter".



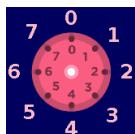
Blocs disponibles



Programme du robot

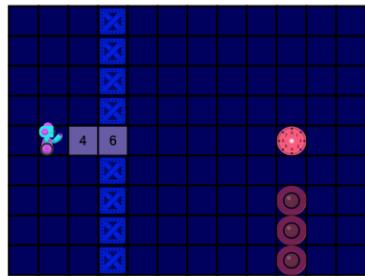
X GARDER DE L'INFORMATION EN MÉMOIRE

Programmez votre robot pour qu'il allume les spots à l'aide d'un rayon laser.

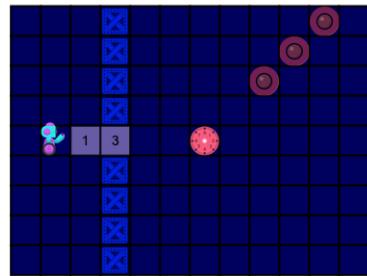


Les nombres devant le robot vous donnent des informations.
Captez-les ! Le robot ne peut tirer qu'une seule fois.

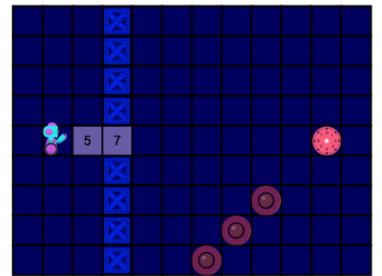
Attention ! Le même programme doit fonctionner sur les trois tests suivants :



CAS 1



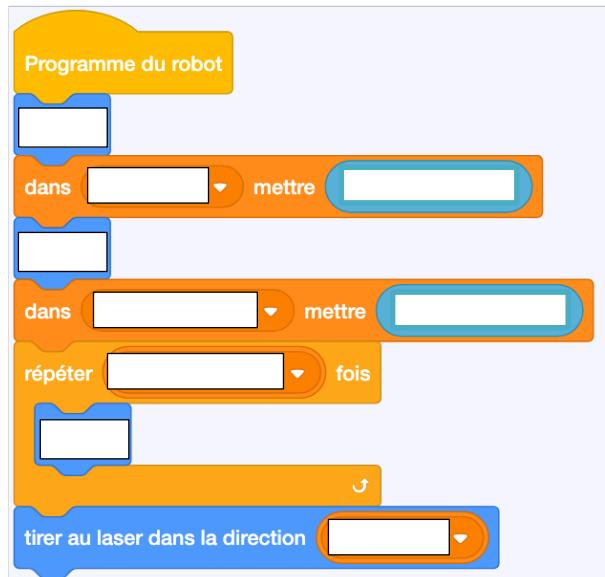
CAS 2



CAS 3



Blocs disponibles



Programme du robot