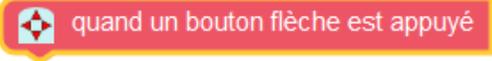


Défis avec Thymio

Activité 1: Sortir du labyrinthe

Programmer Thymio pour qu'il sorte du labyrinthe en utilisant uniquement les blocs suivants :



Activité 2: Eviter des obstacles au sol

1. Créer une instruction pour que Thymio avance s'il ne détecte rien au sol.



2. Ajouter une instruction pour que Thymio tourne à droite lorsqu'il détecte une ligne noire à gauche.



3. Ajouter une instruction pour que Thymio tourne à gauche lorsqu'il détecte une ligne noire à droite.



4. Ajouter une instruction pour que Thymio recule légèrement tout en tournant un peu s'il détecte une ligne noire devant lui.



coups de pouce :