

Compléter les phrases suivantes
recopier la ou les lignes correspondantes du programme sous la phrase complétée :

Thymio est programmé pour jouer comme s'il y avait ■■ barres à franchir.

Thymio est de couleur ■■ quand c'est au joueur de jouer.

Thymio est de couleur ■■ quand c'est lui qui joue.

Pour faire franchir à thymio 3 barres quand c'est au joueur de jouer, il faut appuyer sur le bouton ■■.

Pour faire franchir à thymio 2 barres quand c'est au joueur de jouer, il faut appuyer sur le bouton ■■.

Pour faire franchir à thymio 1 barre quand c'est au joueur de jouer, il faut appuyer sur le bouton ■■.

Pour recommencer une partie, il faut appuyer sur le bouton ■■.

Quand thymio gagne il passe à la couleur ■■ et il tourne à ■■.

Quand thymio perd il passe à la couleur ■■ et il tourne à ■■.

Thymio attend ■■ millisecondes avant de commencer à franchir les barres quand c'est à son tour de jouer.

Effectuer les modifications suivantes au programme :
(copier les lignes modifiées)

Changer le programme pour qu'il attende 4 secondes (soit ... millisecondes) pour faire comme si thymio « réfléchissait ».

Par défaut, thymio avance toujours de ... quand c'est à son tour de jouer.

Changer sa stratégie soit pour qu'il avance au hasard, soit pour qu'il adopte la stratégie gagnante, soit pour qu'il utilise les valeurs du tableau de stratégie.

Pour cela il faut enlever les « # » devant certaines lignes et en rajouter devant d'autres.

Changer les valeurs du tableau de stratégie pour que thymio n'avance pas toujours de 1 quand il reste un multiple de 4 de barres.

Changer le programme pour que les déplacements de thymio soient plus rapides.

Pour qu'il revienne à sa position de départ quand la partie est finie :

- Faire qu'il recule assez vite au lieu de tourner en fin de partie,
- Faire qu'il s'arrête quand il détecte un obstacle derrière lui.

Faire les changements de son choix, pour rapprocher le plus possible le comportement de thymio de celui d'un humain par exemple.