**Séance 3 : piloter le rover 1/2**

1. **Faire avancer le rover vers la gauche (10’)****Aide : G D**

Fais valider par un adulte

|  |  |
| --- | --- |
| Je fais avancer mon rover de 10 vers la gauche |  |

1. **Faire avancer le rover dans n’importe quelle direction (5’)**

|  |  |
| --- | --- |
| Je fais avancer mon rover vers la gauche, la droite, le haut et le bas dans un même programme |  |

1. **Piloter le rover à l’aide des flèches (15’)**

|  |  |
| --- | --- |
| Je fais avancer mon rover vers la gauche, la droite, le haut et le bas à l’aide des flèches |  |

1. **Rebondir sur les bords (5’)**

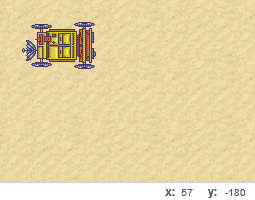
|  |  |
| --- | --- |
| Lorsque je touche un bord, le rover rebondit. |  |

1. **Initialiser la position du rover (5’)**

|  |  |
| --- | --- |
| Quand je presse le drapeau vert, le rover doit venir se positionner au centre de l’écran. |  |

**Séance 3 : Piloter le rover 2/2**

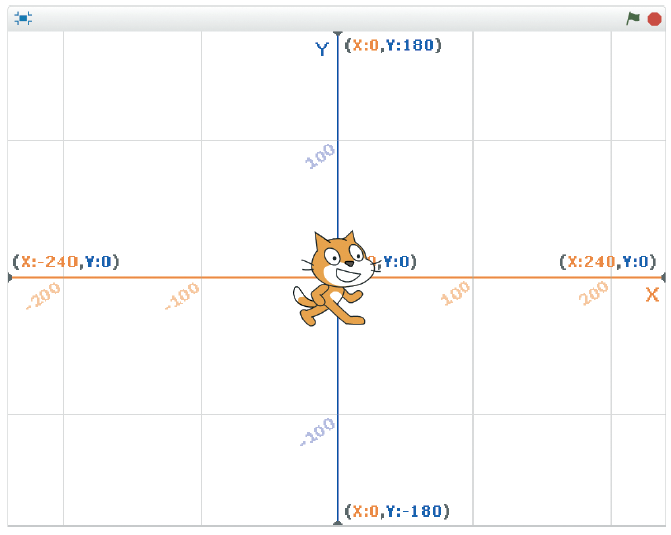
1. **Comprendre les coordonnées X et Y du rover (20’)**



Observe bien ces indications sur ton écran et déplace le rover avec ta souris

**Réclame à un adulte la fiche 33 et fait les exercices suivants**

|  |  |
| --- | --- |
| **Place le rover aux coordonnées x=-100, Y=100** |  |
| **Place le rover aux coordonnées x=-50, Y=80** |  |
| **Quelles sont les coordonnées pour que le rover soit à cet endroit ?**    X = ......, Y= ......... |  |
| **Quelles sont les coordonnées pour que le rover soit à cet endroit ?**    X = ......, Y= ......... |  |
| **Entoure la bonne réponse pour que le rover soit tout en haut de l’écran**  X= -50, y=-180 ; x=-80, y=180  ; x=180, y=50 |  |
| **Entoure la bonne réponse pour que le rover soit tout à gauche de l’écran**  X= -50, y=-180 ; x=-240, y=60  ; x=240, y=-50 |  |

**Fiche 33**