

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	
--	--

2. 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	
---	--

3. 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	
---	--

4. Rebondir sur les bords (5')

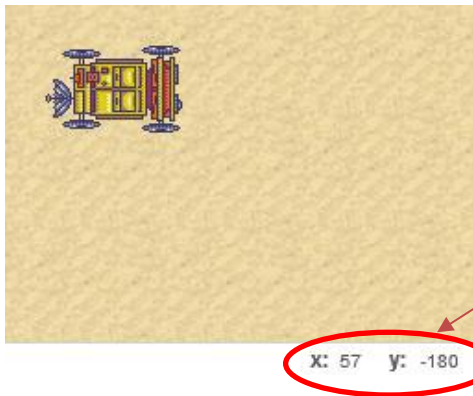
Lorsque je touche un bord, le rover rebondit.	
---	--

5. 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

6. 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

<p>Place le rover aux coordonnées x=-100, Y=100</p>	
<p>Place le rover aux coordonnées x=-50, Y=80</p>	
<p>Quelles sont les coordonnées pour que le rover soit à cet endroit ?</p>  <div data-bbox="916 1093 1310 1211" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>X =, Y=</p> </div>	
<p>Quelles sont les coordonnées pour que le rover soit à cet endroit ?</p>  <div data-bbox="932 1429 1326 1547" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>X =, Y=</p> </div>	
<p>Entoure la bonne réponse pour que le rover soit tout en haut de l'écran</p> <p>X= -50, y=-180 ; x=-80, y=180 ; x=180, y=50</p>	
<p>Entoure la bonne réponse pour que le rover soit tout à gauche de l'écran</p> <p>X= -50, y=-180 ; x=-240, y=60 ; x=240, y=-50</p>	

