



TUTU BOT

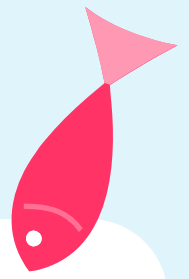
BASIC EDITION



MON PREMIER CARNET DE PROGRAMMATION

J'appartiens à :

RÈGLE DU JEU



L'objectif de chacun des vingt défis est de **programmer** le parcours du manchot à l'aide d'un ensemble de quatre instructions de base :

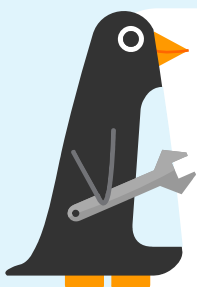
- **HAUT** (Nord)
déplace le manchot d'une case vers le haut,
- **BAS** (Sud)
déplace le manchot d'une case vers le bas,
- **GAUCHE** (Ouest)
déplace le manchot d'une case vers la gauche,
- **DROITE** (Est)
déplace le manchot d'une case vers la droite.

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt-quatre instructions.

Le défi est remporté si, au terme de son déplacement, le manchot a ramassé l'**ensemble des poissons**.

Attention : le manchot ne doit pas tomber à l'eau ni sortir de la grille !

PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS



HAUT



BAS



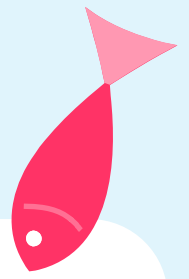
GAUCHE



DROITE



RÈGLE DU JEU +



L'objectif de chacun des vingt défis est de **programmer** le manchot à l'aide d'un ensemble de cinq instructions de base :

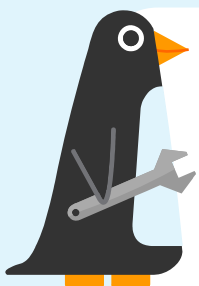
- **HAUT** (Nord)
déplace le manchot d'une case vers le haut,
- **BAS** (Sud)
déplace le manchot d'une case vers le bas,
- **GAUCHE** (Ouest)
déplace le manchot d'une case vers la gauche,
- **DROITE** (Est)
déplace le manchot d'une case vers la droite,
- **MANGER**
mange le poisson présent sur la case.

Le programme ne peut comporter qu'**au plus** vingt-quatre instructions.

Le défi est remporté si, au terme de son déplacement, le manchot a ramassé l'**ensemble des poissons**.

Attention : le manchot ne doit pas tomber à l'eau ni sortir de la grille !

PROPOSITION DE CODAGE DES INSTRUCTIONS



HAUT



BAS



GAUCHE



DROITE



MANGER



