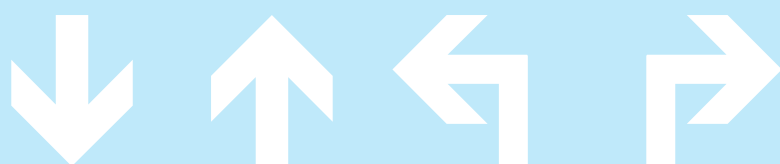




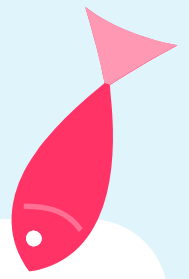
# TUTU BOT



## 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, en tenant compte de son orientation :

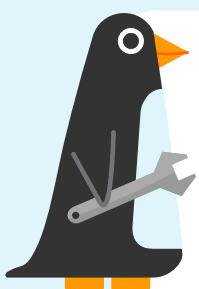
- **AVANCER**  
*déplace le manchot d'une case en marche avant,*
- **RECULER**  
*déplace le manchot d'une case en marche arrière,*
- **PIVOTER À GAUCHE**  
*pivote le manchot d'un quart de tour sur sa gauche,*
- **PIVOTER À DROITE**  
*pivote le manchot d'un quart de tour sur sa droite.*

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



AVANCER



RECULER



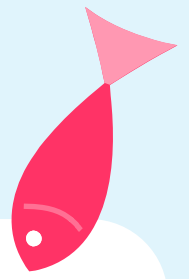
PIVOTER  
À GAUCHE



PIVOTER  
À 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 :

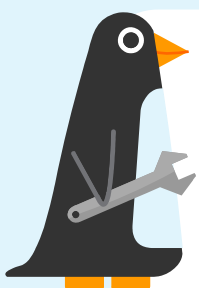
- **AVANCER**  
*déplace le manchot d'une case en marche avant,*
- **RECULER**  
*déplace le manchot d'une case en marche arrière,*
- **PIVOTER À GAUCHE**  
*pivote le manchot d'un quart de tour sur sa gauche,*
- **PIVOTER À DROITE**  
*pivote le manchot d'un quart de tour sur sa droite,*
- **MANGER**  
*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



AVANCER



RECULER



PIVOTER  
À GAUCHE



PIVOTER  
À DROITE



MANGER















































