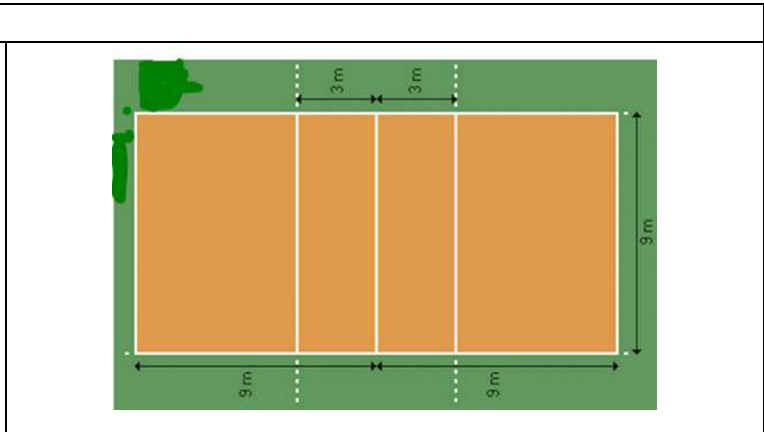


L'objectif de ce travail est de programmer ton robot pour tracer un terrain de volley.

Voici le plan et les dimensions du terrain

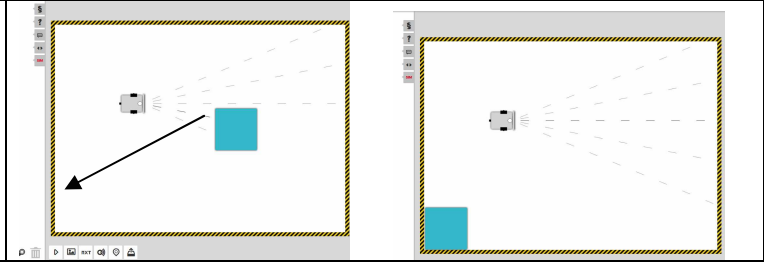
Lis entièrement ce document avant de commencer la programmation.



Site de programmation : <https://lab.open-roberta.org/>

Pour la simulation, utilise cette scène.
Déplace le bloc bleu dans un coin de la scène pour ne pas gêner le tracé.

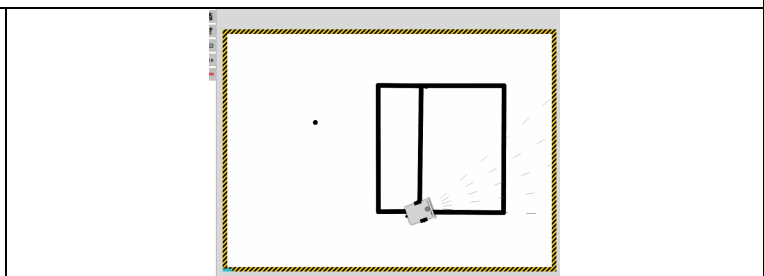
Le tracé sur cette scène se fera à l'échelle 1/10 (1m=10cm)



Etape 1 :
Ecris un programme qui trace la moitié du terrain.

Avant de démarrer la simulation, tu peux déplacer ton robot sur le point de départ de ton choix.

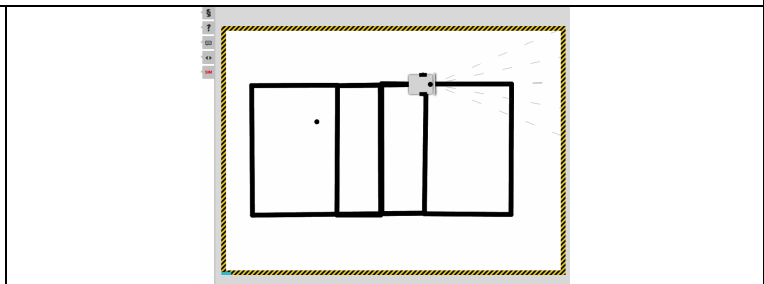
Il est possible d'enregistrer tes programmes (voir en bas du document)



Etape 2 :
Complète ton programme pour tracer l'autre moitié.

Pense à utiliser une boucle pour éviter d'écrire deux fois le même programme.

(Si le tracé n'est pas parfaitement droit ce n'est pas grave)



Etape 3 pour ceux qui veulent :

Réduit au maximum le nombre d'actions (avec des boucles par exemple)
Défi : J'ai un programme avec 12 blocs action, peux tu faire moins !?

Etape 4 :

Nomme ton fichier « Nom-Prénom-3g... »
Rends moi ton programme en fichier joint dans « Rendre » de Travail à faire.

Rappel : aucun retour par messagerie !

Pour enregistrer tes programmes regarde la vidéo ici <https://youtu.be/tUF0bZKi-rs>
Rappel : Aide programmation : <https://youtu.be/s51J3qT3-1A>