

Algorithmique débranchée

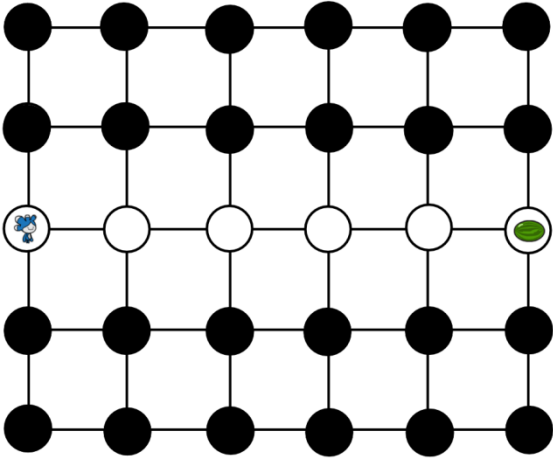


Le lutin doit, dans chaque cas, atteindre la pastèque en passant uniquement par les cases blanches. Pour cela, il ne comprend que les instructions données dans la 2^{ème} colonne et ne les utilise pas nécessairement toutes. A toi de compléter la dernière colonne en envoyant ton programme au lutin !

Situations	Instructions	Tu envois ton programme au lutin :
<p>1)</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p> <p>Avancer</p> <p>Tourner à gauche</p> <p>Tourner à droite</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p>
<p>2)</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p> <p>Avancer</p> <p>Tourner à gauche</p> <p>Tourner à droite</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p>
<p>3)</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p> <p>Avancer</p> <p>Tourner à gauche</p> <p>Tourner à droite</p>	<p>quand je reçois Départ ▾</p>

<p>4)</p>		<p>Utilise seulement 3 instructions !</p>
<p>5)</p>		<p>Utilise seulement 4 instructions !</p>
<p>6)</p>		<p>Utilise un minimum d'instructions:</p>
<p>7)</p>		<p>Complète la boucle avec 3 instructions:</p>

8)



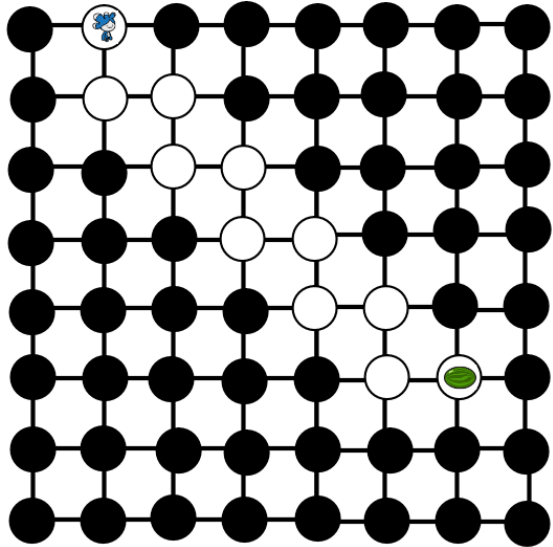
```

quand je reçois Départ
  Avancer
  Tourner à gauche
  Tourner à droite
  répéter jusqu'à Watermelon touché?
  
```

Remarque : « watermelon » signifie pastèque en anglais.

Utilise la nouvelle instruction : « répéter jusqu'à »

9)

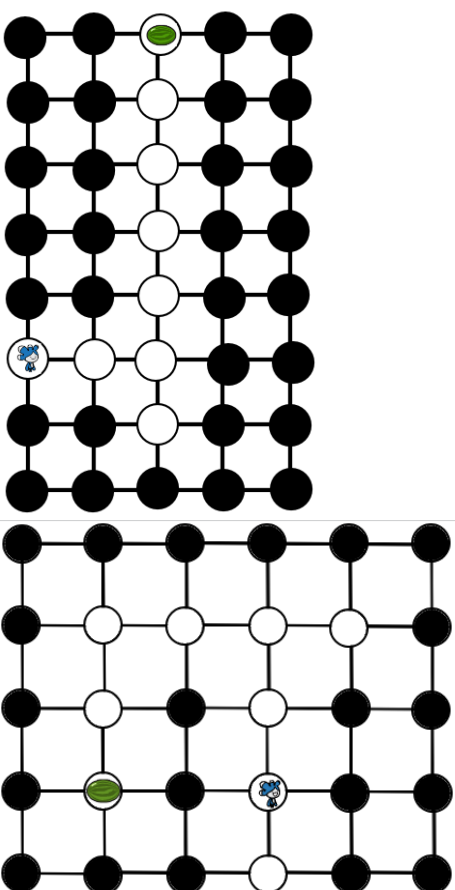


```

quand je reçois Départ
  Avancer
  Tourner à gauche
  Tourner à droite
  répéter jusqu'à Watermelon touché?
  
```

Utilise seulement 6 instructions !

10)



```

quand je reçois Départ
  Avancer
  Tourner à gauche
  Tourner à droite
  répéter jusqu'à Watermelon touché?

si Mur devant alors
  
```

Utilise la nouvelle instruction « si ..., alors ... » et code un programme valable pour les deux parcours.