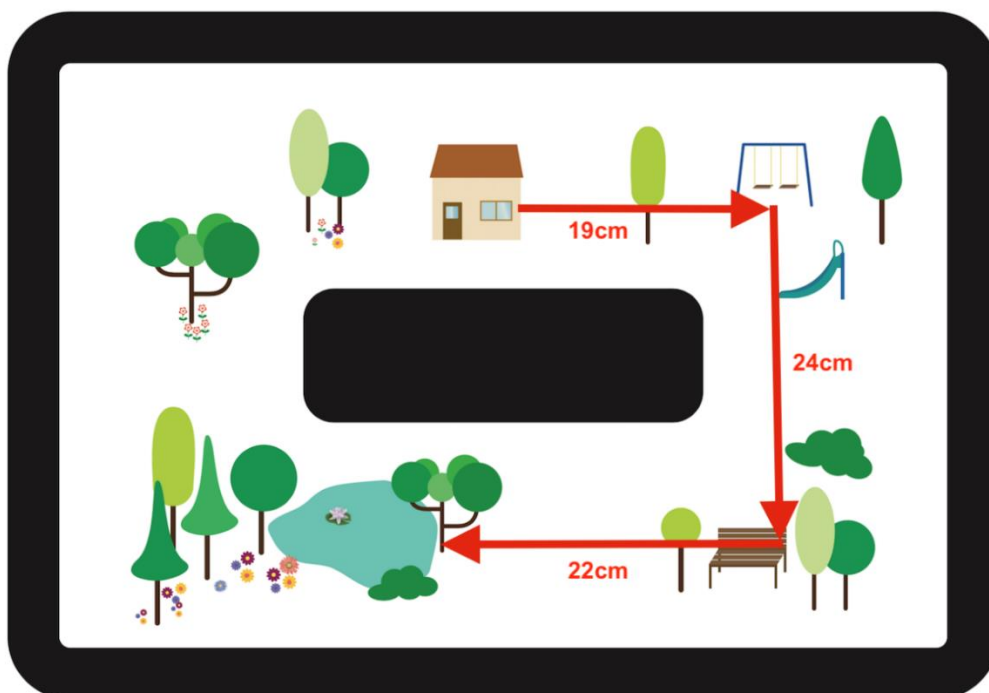




Programmation par blocs avec *Scratch pour Thymio*

SCRATCH

Défi 1: Programmer Thymio pour qu'il se déplace sur le circuit "village" en partant de la maison pour aller jusqu'à l'étang, en passant par la balançoire, puis par le banc. Le déplacement doit débuter lorsqu'on appuie sur la flèche avant de Thymio.



Défi 2: Programmer Thymio pour qu'il fasse le tour du circuit "village" en partant de l'arbre à côté du banc. Le déplacement doit débuter lorsqu'on appuie sur la flèche avant de Thymio.
Contrainte : utiliser un bloc « répéter ».

