



Programmation visuelle avec *Thymio VPL*



Défi 1: Thymio courageux mais pas téméraire

Thymio avance s'il ne détecte rien et recule s'il détecte quelque chose. S'il approche du bord de la table, il ne tombe pas.

Défi 2: Thymio enquêteur

Thymio suit une ligne noire et s'arrête au bout (utiliser le poster "circuit village" ou "station de ski Yeti").

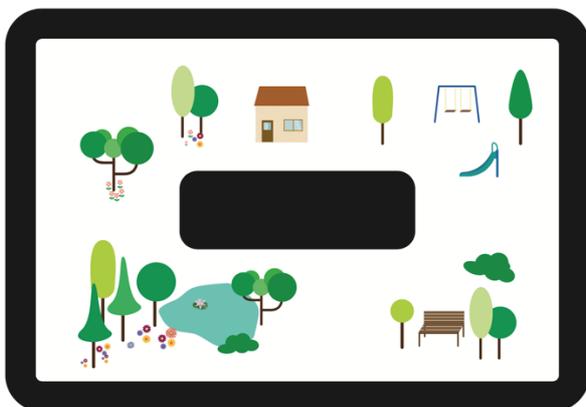
Défi 3 : Thymio skieur

Thymio suit la piste délimitée par les 2 bandes noires (utiliser le poster "station de ski Yeti").

Défi 4 : Thymio explorateur

Thymio se déplace dans un environnement clos avec des obstacles qu'il doit éviter, et sans toucher les "murs" de l'espace dans lequel il évolue.

Poster "circuit village"



Poster "station de ski Yeti"

