

Livret élève Algora 2.1 : Aller du point A au point B

Réf. : LIV-ALG-2.1

Avec ce livret, les élèves construisent leur 1ère voiture. Objectif : comprendre le fonctionnement d'un moteur, faire rouler la voiture sur une distance définie, lui faire prendre des virages. Notions de programmation abordées : les fonctions. Mission : faire réaliser à sa voiture 3 parcours précis.



Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

Livret 2.1
Aller du point A au point B
Tu apprendras comment construire un véhicule en utilisant des moteurs CC
et comment le programmer en mesurant le temps, la vitesse et la distance !

Prénom : _____ Nom : _____ Classe : _____

A-TEC 