



# Livret élève Algora 6.3 : Créatures robotiques

Réf. : LIV-ALG-6.3

Dans ce livret, les élèves explorent de manière plus approfondie la marche quadrupède pour que leur robot marche de façon plus réaliste et naturelle.  
Mission : programmer le robot pour qu'il tourne à droite et à gauche.

**Ecole Algora**  
Apprendre à coder en s'amusant

Livret 6.3  
**Créatures robotiques**

Tu apprendras à créer et programmer un robot à quatre pattes qui déplace ses jambes séparément pour marcher comme un chien ou un cheval !

Prénom : \_\_\_\_\_ Nom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_

**A-TEC** 