

Livret élève Algora 8.1 : Le chien de garde

Réf. : LIV-ALG-8.1

Dans ce livret, les élèves apprennent à utiliser les nombres aléatoires pour mettre au point un chien de garde qui peut mordre si le joueur essaie de prendre un des blocs dont il a la garde. Mission : créer un jeu dans lequel un samouraï doit abattre 3 ogres pour gagner.



Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

Livret 8.1
Le chien de garde

Tu apprendras à utiliser les nombres aléatoires vus au niveau 7 avec des servomoteurs pour mettre au point un chien de garde qui peut te mordre si tu essaies de prendre un des blocs dont il a la garde ! Amuse-toi avec un groupe d'amis pour voir lequel d'entre vous est assez courageux pour s'aventurer en premier !

Prénom : _____ Nom : _____ Classe : _____

Artec 