

Livret élève Algora 8.3 : Le robot footballeur

Réf. : LIV-ALG-8.3

Dans ce livret, les élèves réalisent et programment un robot bipède dont la marche doit être la plus proche possible de l'être humain. Mission : programmer son robot pour qu'il donne des coups de pied et joue au football.



Ecole Algora
Apprendre à coder en s'amusant

Livret 8.3
Le robot footballeur

Tu apprendras à utiliser huit servomoteurs pour construire et programmer un robot bipède qui marche de manière naturelle !

Prénom : _____ Nom : _____ Classe : _____

A-tec 