

## DESCRIPTION DU PROJET:

Le but est de créer un programme qui va être capable de générer automatiquement des labyrinthes. Il existe plusieurs algorithmes permettant cette génération aléatoire, nous utiliserons la plus simple, la méthode d'exploration exhaustive.

## CONNAISSANCES PRÉ-REQUISES :

### Programmation Scratch :

Les boucles et les conditions

Les variables

Les tableaux et les listes

### Mathématiques :

Notions de géométrie dans un repère orthonormé

## OBJECTIFS :

Dans ce projet, il va falloir manipuler les listes (tableau en une dimension) et des algorithmes un peu plus complexes que dans les projets précédents. A l'issu de ce projet, les élèves seront prêts à aborder les langages de programmation.


TEMPS  
ESTIMÉ


CYCLE


MATÉRIEL  
NÉCESSAIRE

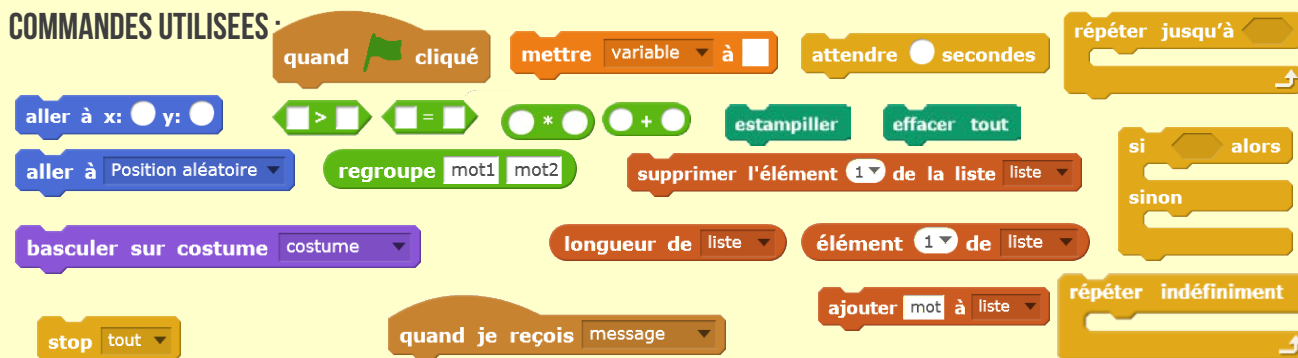

CLASSE


GROUPE DE  
NIVEAUX

FAUT-IL  
INTERNET?

Plusieurs séances	4	SCRATCH/Ordinateur	3 <sup>ème</sup>	N/A	non
-------------------	---	--------------------	------------------	-----	-----

## COMMANDES UTILISEES :



## RESSOURCES DU PROJET :

Les ressources graphiques associées à ce projet sont :

Pour le lutin cellule :



Pour le lutin Marqueur :

