

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'issue de ce projet, les élèves seront prêts à aborder les langages de programmation.



TEMPS ESTIMÉ



CYCLE



MATÉRIEL NÉCESSAIRE



CLASSE



GOUPE DE NIVEAUX



FAUT-IL INTERNET?

Plusieurs séances	4	SCRATCH/Ordinateur	3 ^{ème}	N/A	non
-------------------	---	--------------------	------------------	-----	-----

COMMANDES UTILISEES :

RESSOURCES DU PROJET :

Les ressources graphiques associées à ce projet sont :

Pour le lutin cellule :



Pour le lutin Marqueur :

