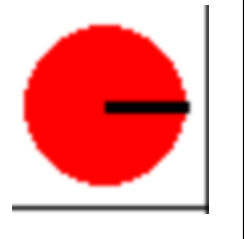




Numérique et Sciences Informatiques

Nono le robot

1^{er} épisode : à la recherche de trésors



Préambule :

Télécharger le dossier Nono_episode1, le décompresser et n'ouvrir que le fichier *eleve_episode1.py*. Renommer ce fichier (et seulement celui-ci) en remplaçant *eleve* par votre nom. Attention, les trois fichiers doivent se trouver « au même endroit ».

Histoire : Nono le robot  est à la recherche de trésors 





A chaque mission, le trésor est à une position différente. A vous de compléter la fonction correspondante afin de permettre à Nono d'accomplir cette mission.

Les fonctions disponibles :

avancer() ; *tourner_droite()* ; *tourner_gauche()* ; *sur_tresor()*

Comment procéder pour la première mission :

1. Lancer le programme pour découvrir la position du trésor.
2. Compléter la fonction *mission1()* en se servant des fonctions disponibles. (veillez à enlever le *pass*)
3. Relancer le programme pour voir si l'objectif est atteint.
4. Si c'est le cas, passer à la mission suivante sinon modifier le code.
5. Appuyer sur le bouton STOP de Thonny pour fermer la fenêtre de jeu.

```
#=====  
# fichier : mon_programme.py  
# but : le programme du robot  
# auteur :  A compléter  
# date :  
#=====  
  
##### Importations de modules #####  
from robot import *  
from exercice1 import *  
  
# Changer ici le numéro de mission  
NUM_EXO = 1  Modifier le numéro de mission  
  
##### Les fonctions de l'utilisateur #####  
def mission1():  
    # à modifier et compléter  A modifier et compléter  
    pass  
  
# Ajouter les fonctions suivantes en les numérotant  
  
##### PROGRAMME PRINCIPAL #####  
demarrer(NUM_EXO)  
  
# Changer le numéro au fur et à mesure de l'avancement des missions  
mission1()  Modifier le numéro de mission  
verifier(NUM_EXO)
```

Comment procéder pour les missions suivantes :

1. Modifier le numéro de la mission
NUM_EXO = N
N étant le numéro de la mission pris dans l'ensemble {2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 6}
2. Lancer le programme pour découvrir la position du trésor. Attention, dans certains cas, cette position n'est pas fixe (missions 4, 5 et 6) : relancer au besoin plusieurs fois pour le constater.
3. Ecrire le code d'une fonction *missionN()* dans la zone des fonctions à compléter en se servant des fonctions disponibles, N étant le numéro de la mission correspondant à *NUM_EXO*.
4. Modifier le numéro d'appel de la fonction *mission1()* en *missionN()*, N étant le numéro de la mission.
5. Relancer le programme pour voir si l'objectif est atteint.
6. Si c'est le cas, passer à la mission suivante sinon modifier le code.
7. Appuyer sur le bouton STOP de Thonny pour fermer la fenêtre de jeu.

Comment rendre le travail :

Créer un dossier « Nono le robot » dans votre espace de dépôt et y déposer le fichier modifié.