

# Chasse au trésor

## Contenu

### Gris

- 6x Haut
- 3x Bas
- 3x Gauche
- 6x Droite
- 1x Répéter

### Chiffres

- 2x ?
- 7x 1
- 4x 2
- 3x 3
- 1x 4
- 1x 6
- 4x 1..9

## Objectif(s)

Découverte d'autres manières de programmer et comprendre l'importance de ne pas se tromper.

## Scénario

### Etape 1 : (Carte > île longue vue)

#### Gris

- 1 Haut
- 1 Bas
- 1 Droite

#### Chiffres

- 1
- 2
- 4
- 6

### Etape 2 : (île longue vue > île perroquet)

#### Gris

- 1 Haut
- 1 Bas

• 2 Droite
Chiffres
• 1
• 1
• 2
• 3

Etape 3 : (île perroquet > île gouvernail)

Gris
• 2 Haut
• 1 Gauche
• 1 Droite
Chiffres
• ?
• 1
• 1
• 2
• 2

Etape 4 : (île gouvernail > île armes)

Gris
• 1 Haut
• 1 Gauche
• 1 Droite
• 1 Répéter
Chiffres
• ?
• 1
• 1
• 3
• 3

Etape 5 : (île armes > île trésor)

Gris
• 1 Haut
• 1 Gauche
• 1 Droite
• 1 Bas
Chiffres
• 4x 1..9

