

	ROBOT NETTOYEUR	Page 1 sur 1
	Programmation. Etape 5	Date :
		Note : .. / 20

Nous sommes presque arrivés au bout du programme :
Le robot est capable (avec plus ou moins de temps) de dégager complètement la zone.
Nous avons donc atteint le but de ce travail.

Mais, même zone, dégagée, le robot continue sa "danse". Nous allons donc le stopper

- 1) Nous allons créer un variable qui correspond au nombre de clones (5)
Elle n'a pas besoin d'être pour tous les personnages, elle ne servira que dans le programme des gravats
- 2) Chaque fois qu'un clone touche la ligne (couleur), la variable est décrémentée (nous avons défini ce terme en cours... sinon wiki !!) et le clone disparaît.
- 3) Si la variable est égale à 0, l'original du gravat se montre et dit "gagné" puis tous les programmes se stoppent

Le programme est à peu près construit ci-dessus, il vous suffit de le mettre en image (en blocks) sur scratch.

Bon courage !