



MINDSTORMS®



PROGRAMMER ET
CONTRÔLER

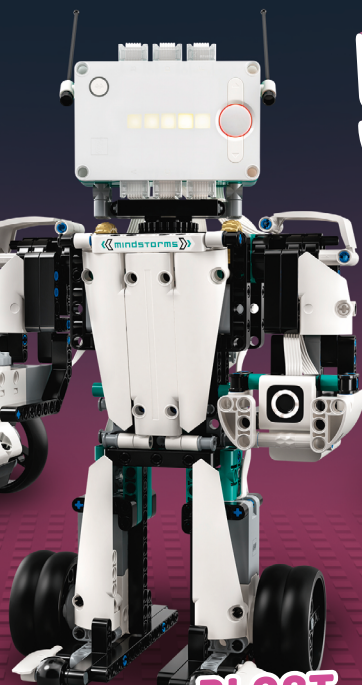
AVEC LE CODAGE VISUEL
ET TEXTUEL



5 in 1



M.V.P.



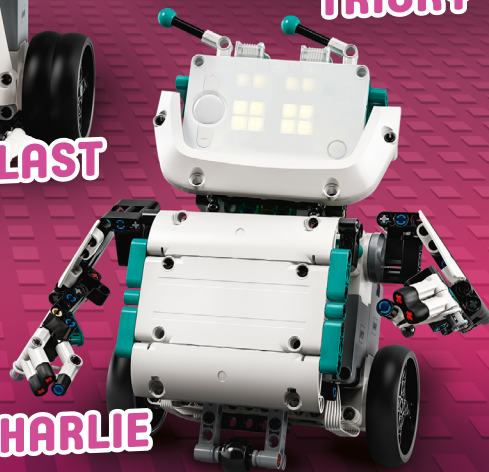
BLAST



TRICKY



GELO



CHARLIE

+++ ROBOT ROLL CALL +++

BLAST

Vous voulez un robot qui donne des coups, attrape des éléments ou vous protège ? Voilà le robot qu'il vous faut. Prenez les commandes de Blast et programmez-le pour qu'il scrute l'environnement et tire des fléchettes sur les cibles hostiles.

M.V.P.

Est-ce un camion ? Un buggy ? Une grue ? Oui, oui et oui ! C'est une incroyable plateforme de véhicule modulaire multifonctions. Créez et programmez votre propre télécommande et transformez le M.V.P. en élévateur, tireur ou même en ramasseur de briques.

TRICKY

Tout le monde se lève pour ce robot sportif et courageux ! C'est le seul et l'unique Tricky, le spécialiste des penalties, du spin bowling et du dunk !

GELO


Nous vous présentons un ami à quatre pattes qui ne va pas faire de dégâts sur le tapis. Programmez-le pour éviter les obstacles, faire des tours et se promener.


CHARLIE


Un petit robot avec une grande attitude. Programmez-le pour qu'il fasse des high fives, s'éclate sur la piste de danse ou vous épate avec un incroyable solo de batterie.

PARVIENDREZ-VOUS À DÉCHIFFRER LE CODE ?

Regardez le bloc du haut. Le code rose indique le chemin à l'extraterrestre. Regardez maintenant le bloc du bas. Parviendrez-vous à lire le code et à tracer le chemin de l'astronaute ?

 au démarrage du programme


 Se déplacer




de

1

case


 Se déplacer




de

2

cases


 Se déplacer




de

2

cases


 Se déplacer




de

2

cases


 Se déplacer

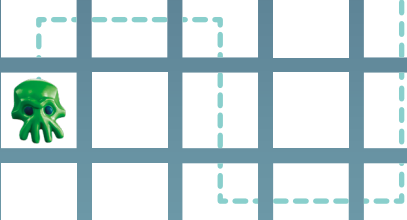



de


3


cases



 au démarrage du programme


 Se déplacer




de

3

cases


 Se déplacer




de

2

cases


 Se déplacer




de

4

cases


 Se déplacer




de

4

cases


 Se déplacer



de

2

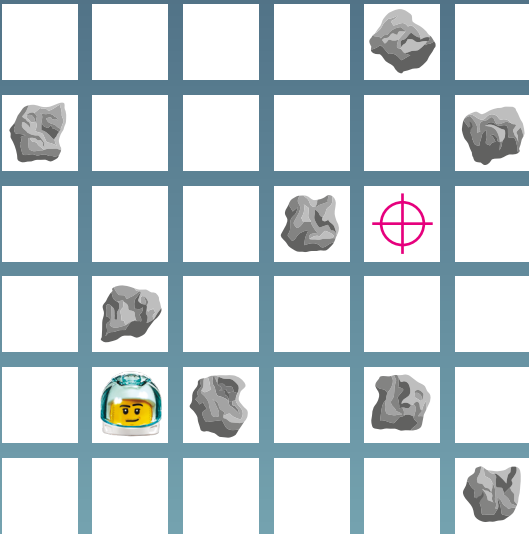
cases



Get your programming fingers ready!

À vous de guider ces astronautes vers leurs objectifs.

Vous n'avez que cinq lignes de code disponibles. Vous devez donc planifier votre itinéraire avec soin pour éviter ces obstacles.



au démarrage du programme

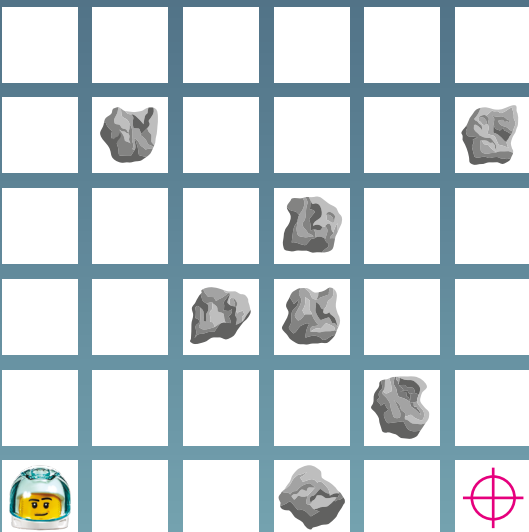
Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases



au démarrage du programme

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

Se déplacer de cases

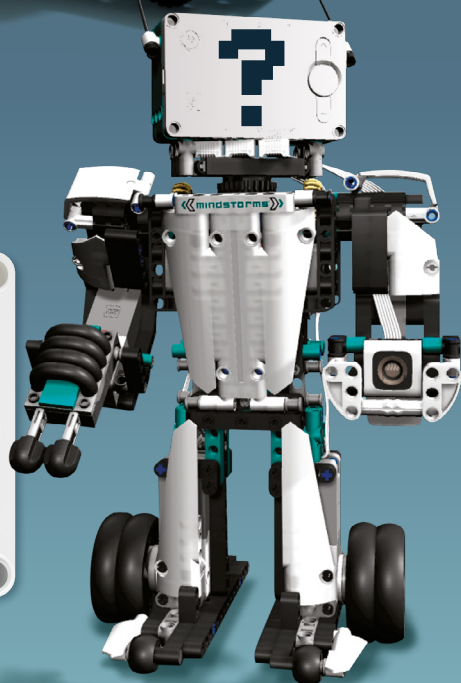
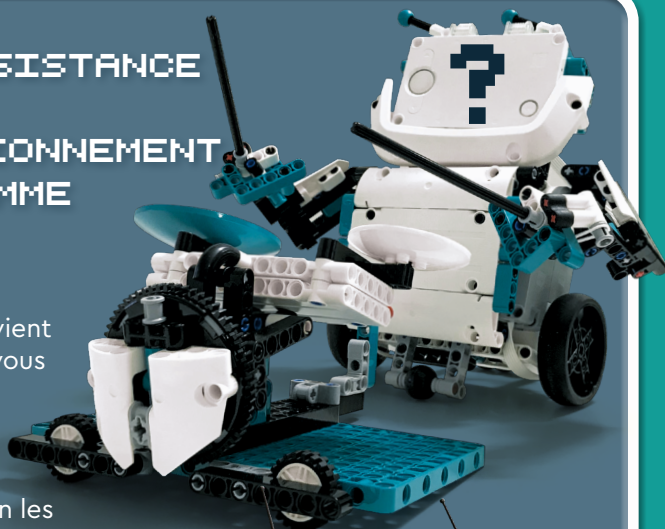
Se déplacer de cases

CONSTRUIRE
PROGRAMMER
JOUER
RECONSTRUIRE

« BIP ! ASSISTANCE
REQUISE.
DYSFONCTIONNEMENT
DU PROGRAMME
VISAGE »

Charlie se déchaîne à la batterie. Blast vient de détecter un intrus dans la pièce où vous vous trouvez. Mais où sont passés leurs visages ?

Parviendrez-vous à programmer leur apparence en découpant les cases et en les replaçant sur les grilles ?

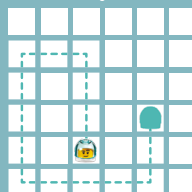


RÉPONSES AUX ÉNIGMES DES PAGES PRÉCÉDENTES

PARVIENDREZ-VOUS
À DÉCHIFFRER
LE CODE ?

ÉVITEZ LES OBSTACLES

- Se déplacer ↓ de 1 case
- Se déplacer → de 2 cases
- Se déplacer ↑ de 2 cases
- Se déplacer → de 1 case
- Se déplacer ↑ de 1 case
-
- Se déplacer ↑ de 5 cases
- Se déplacer → de 4 cases
- Se déplacer ↓ de 3 cases
- Se déplacer → de 1 case
- Se déplacer ↓ de 2 cases



LEGO, the LEGO logo, the Minifigure and MINDSTORMS are trademarks and copyrights of the LEGO Group. ©2020 The LEGO Group. All rights reserved. Use of this site signifies your agreement to the terms of use.

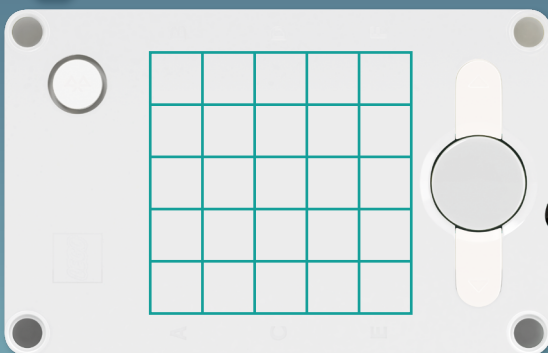


au démarrage du programme



démarrer l'animation

Se déchaîner



au démarrage du programme



démarrer l'animation

Alerte intrusion

