

Tournoi Arduino avec MBot

Classe de problèmes-MECATRO

LYCÉE CARNOT (DIJON), 2020 - 2021

Germain Gondor

Sommaire

1 Règles du jeu

2 Les défis

Sommaire

- 1 Règles du jeu
- 2 Les défis

Règles du jeu

L'objectif de ce Tp est de programmer un robot pour effectuer des actions simples.

Règles du jeu

L'objectif de ce Tp est de programmer un robot pour effectuer des actions simples.

Si vous avez besoin, le site [tutorialspoint](https://www.tutorialspoint.com) est disponible.

Règles du jeu

L'objectif de ce Tp est de programmer un robot pour effectuer des actions simples.

Si vous avez besoin, le site [tutorialspoint](https://www.tutorialspoint.com) est disponible.

La classe est séparée en deux équipes.

Règles du jeu

L'objectif de ce Tp est de programmer un robot pour effectuer des actions simples.

Si vous avez besoin, le site [tutorialspoint](https://www.tutorialspoint.com) est disponible.

La classe est séparée en deux équipes. La première qui réussit un défi, gagne un point.

Règles du jeu

L'objectif de ce Tp est de programmer un robot pour effectuer des actions simples.

Si vous avez besoin, le site [tutorialspoint](https://www.tutorialspoint.com) est disponible.

La classe est séparée en deux équipes. La première qui réussit un défi, gagne un point.

Il faut terminer un défi pour faire apparaitre le suivant.