

Prénom : .....

Date : .....

La programmation

ÉVALUATION • P5 / CM2

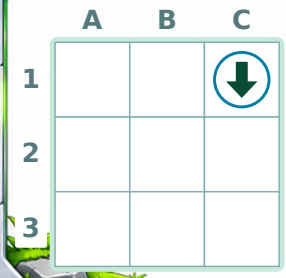
NOTE

..... / 10

La flèche dans le quadrillage indique l'orientation du robot.
Avancer = 1 case. Tourner = un quart de tour sur place, du point de vue du robot.

1 Je lis un logigramme

... /3



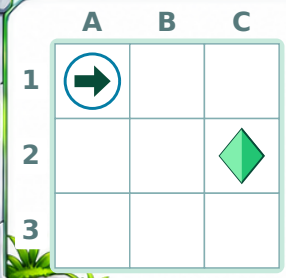
Départ en C1, vers le bas.
Suis les flèches du logigramme et trace le trajet.

Début → **Avancer** → **Tourner à droite** → **Avancer** → **Avancer** → **Fin**

Arrivée : case _____

2 Je trouve le bogue

... /3



De A1 (vers la droite) au diamant en C2.
Lis les blocs dans l'ordre. Barre le bloc incorrect.

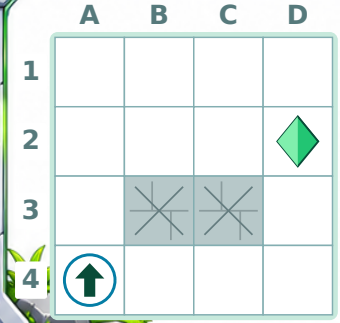
1 **avancer**	2 **avancer**
3 **tourner à gauche**	4 **avancer**

Écris le bon bloc, puis trace le trajet corrigé.

Bon bloc : _____

3 Je crée mon programme

... /4



Va de A4 au diamant en D2. Départ vers le haut.
Évite les murs gris. Écris les actions dans l'ordre.
Sépare-les par des flèches. Utilise les actions des blocs.

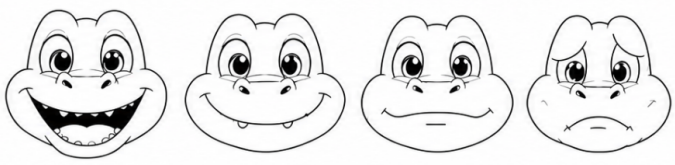
_____

_____

_____

Autoévaluation

Cette matière est :



SuperCroco.com