



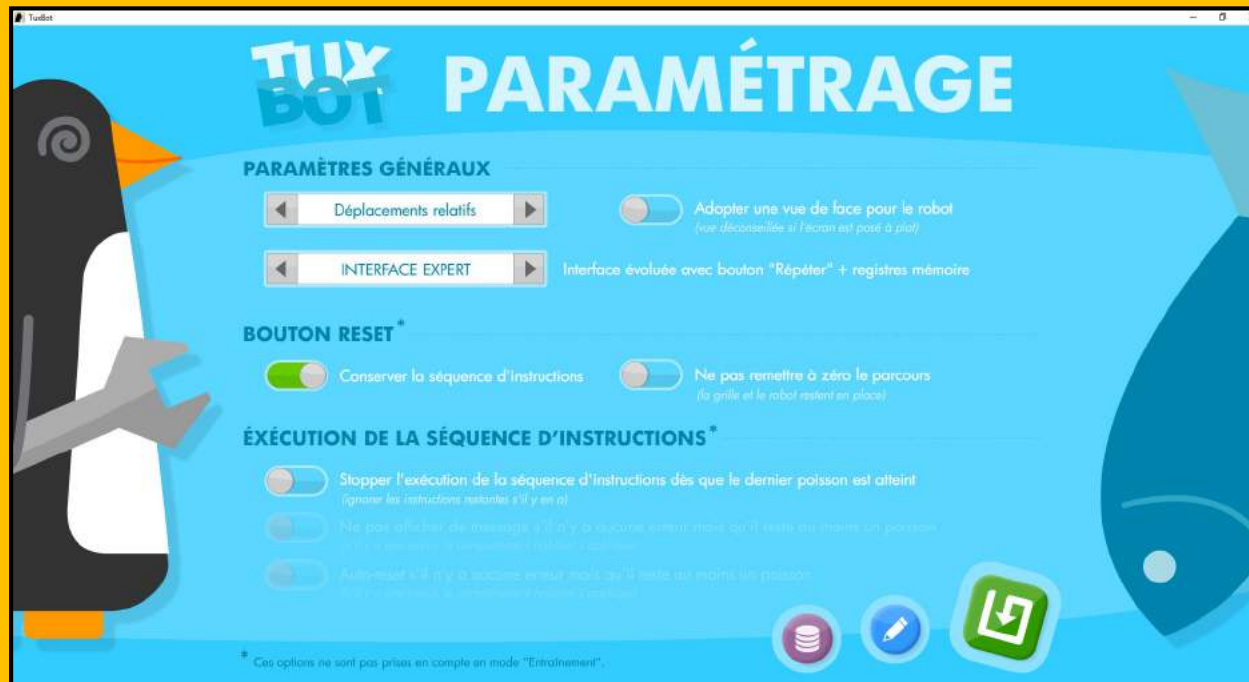
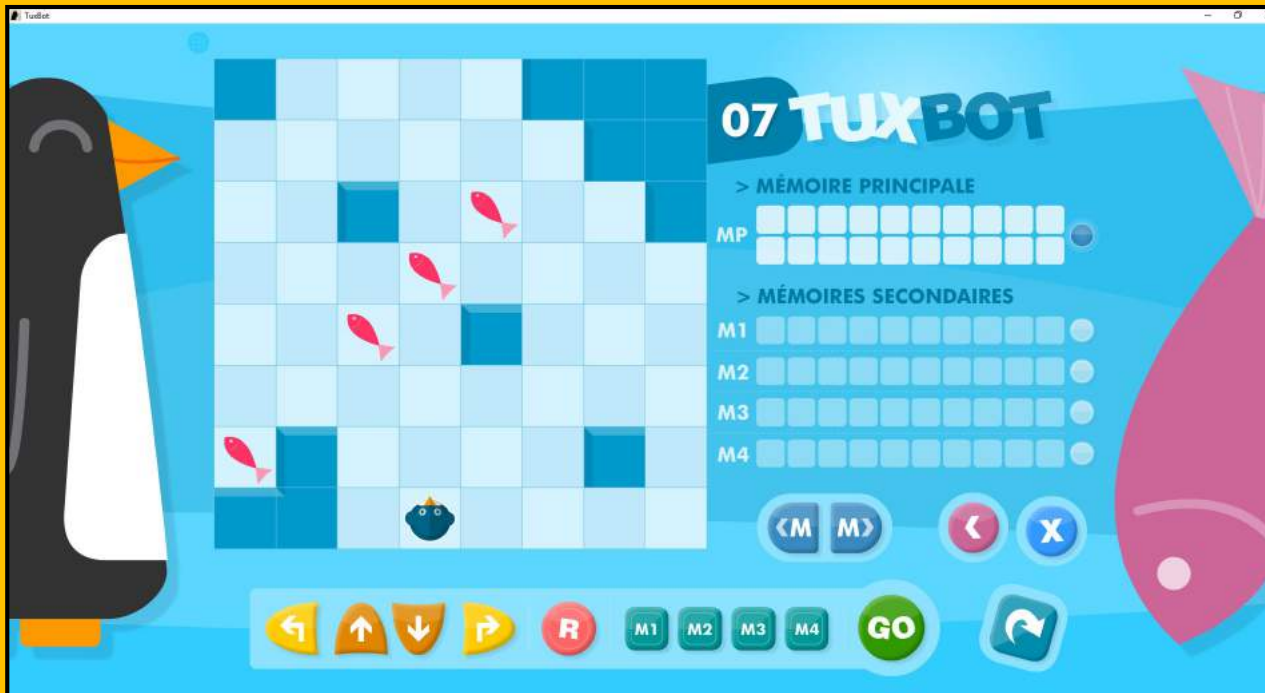
Un but du jeu simple

Le but du jeu consiste à **programmer le parcours** d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu.

Le programme ne peut comporter qu'un maximum de **24 instructions** et le manchot ne doit pas tomber dans l'eau ni sortir de la grille.

Les élèves vont devoir relever pas moins de **vingt défis préétablis**.





Des options de paramétrage

La section paramétrage permet de régler la manière dont est exécutée le programme. Il est par exemple possible de ne pas effacer la séquence d'instructions à l'issue d'une exécution erronée, facilitant ainsi le travail de **débogage**.

Quatre interfaces sont disponibles, certaines offrant des possibilités accrues en terme de programmation. Un bouton RÉPÉTER permet par exemple d'introduire la notion de **boucle**.

L'interface "EXPERT" va jusqu'à mettre à disposition quatre registres de **mémoire secondaire** !



Des défis personnalisables

En plus des vingt premiers défis à relever, **vingt défis supplémentaires** et entièrement modifiables offrent la possibilité aux enseignants et aux élèves de concevoir leurs propres problèmes.

Plusieurs **formats de grilles** sont disponibles (8x8, 10x10, 16x16).

Une fonction d'**import/export** permet de partager les défis ainsi créés.

