



CARGO-BOT

Présentation et but du jeu

Ce jeu consiste à programmer une grue (jouée par un participant) qui manipule des gobelets de couleurs différentes.

Pour cela, vous placerez des instructions (← → ↓ F0 F1 F2 F3 ↻ ↺) dans la zone de programme ci-contre. Chaque problème décrit une position de départ des gobelets et de la grue, ainsi qu'un but à atteindre.

Dès que les gobelets sont dans cette position, c'est gagné !

Déplacements

← et → déplacent la grue à condition de ne pas sortir du terrain de jeu.

↓ peut avoir 3 effets différents :

- Si la pince est vide et au-dessus d'un gobelet, elle le saisit et remonte.
- Si la pince contient un gobelet, elle le dépose et remonte à vide.
- Si la pince est vide et qu'il n'y a rien en dessous, rien ne se passe.

↻ et ↺ retournent le gobelet présent dans la pince si elle en contient un.

F0																				
F1																				
F2																				
F3																				

Programmes

Chaque programme (F0, F1, F2, F3) est constitué de 10 instructions au maximum. Il n'y a pas de « retour à la ligne » automatique : une fois qu'un programme est fini, il ne se passe plus rien !

Les instructions F0, F1... permettent d'appeler un programme : on quitte (temporairement) le programme en cours, on exécute celui désigné par cette instruction, puis on revient au programme de départ s'il n'était pas fini.

Étiquettes

On les place au-dessus d'une instruction, et cette instruction ne s'effectue que si la pince contient un gobelet de la bonne couleur.

L'étiquette toutes les couleurs effectue une instruction seulement si la pince contient un gobelet, et l'étiquette vide n'exécute l'instruction que si la pince est vide.



←	←	←	←	→	→	→	→	↓	↓	↓	↻	↻	↻	↻	F0	F1	F2	F3
←	←	←	←	→	→	→	→	↓	↓	↓	↻	↻	↻	↻	F0	F1	F2	F3
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	?	?	?	?