

# LABYRINTHE V1.3

Création, Déplacement, Anticipation par codage

## Introduction

Réécriture des logiciels E.P.I1 maternelle, de labyrinthes. Linux magazine n°62 a facilité cette réécriture (algorithme, structure des données).

**Labyrinthe** : chemin connexe qui permet d'aller de n'importe quelle case à n'importe quel autre case, et donc en particulier d'une case dite départ (choisie au hasard sur les bords) vers une case arrivée (choisie au hasard sur les bords).

Le **menu Labyrinthes** = choix d'un labyrinthe

- aucun pour construire de nouveaux labyrinthes (max : 12x12),
- un nom de fichier labyrinthe pour travailler avec.

Le **menu Activités** permet de travailler sur le labyrinthe ainsi choisi et ce en mode normal, relatif ou caché.:

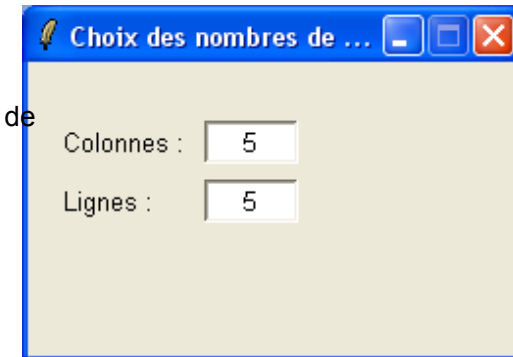
-Si aucun est le non fichier-labyrinthe choisi, la taille en est demandée : 12x12 au maximum, puis l'activité choisie est lancée. (cf ci-dessous)

-Si un autre choix de fichier labyrinthe a été fait, l'activité choisie est lancée. (cf ci-dessous)

Tout labyrinthe qui vient d'être créé peut être sauvé dans le dossier choisi par Réglages. (Bouton Sauver actif ou pas)

Par le **menu Réglages**, choisir le dossier ou sous-dossier dans lequel sont enregistrés les fichiers labyrinthes de travail.

Les labyrinthes "sauvés" seront aussi dans ces dossiers.



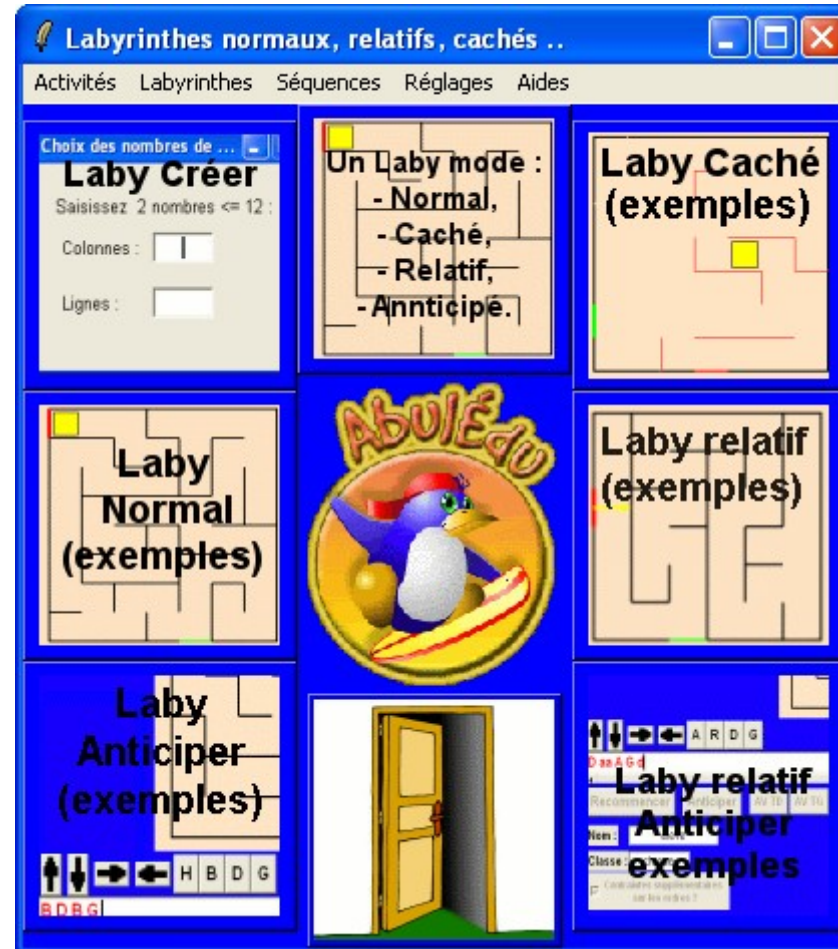
Choix des nombres de ...

Colonnes :

Lignes :

# LABYRINTHE V1.3

Création, Déplacement, Anticipation par codage



# LABYRINTHE V1.3

Création, Déplacement, Anticipation par codage

## Labyrinthe

### Le travail de base

Déplacer le curseur jaune du départ (trait rouge) à l'arrivée (trait jaune/vert).

Les flèches du clavier font avancer le curseur vers le haut ou vers le bas ou vers la droite ou vers la gauche ,

Les chocs sont soulignés par un clignotement et éventuellement un léger "bruit".

Le bouton Grilles? permet de visualiser le quadrillage sous-jacent.

A l'arrivée un décompte simple est proposé : échecs, réussites.

\* Il est possible de recommencer avec le même labyrinthe (bouton Recommencer)

### Anticiper

Pour permettre l'anticipation du bon chemin par codage.

Le choix du déplacement peut se faire :  
soit par les flèches soit en cliquant sur les lettres soit par le clavier (H B D G) en laissant un espace entre chaque lettre.

L'exécution est déclenchée par [**Tout**] ou [**Fais**].

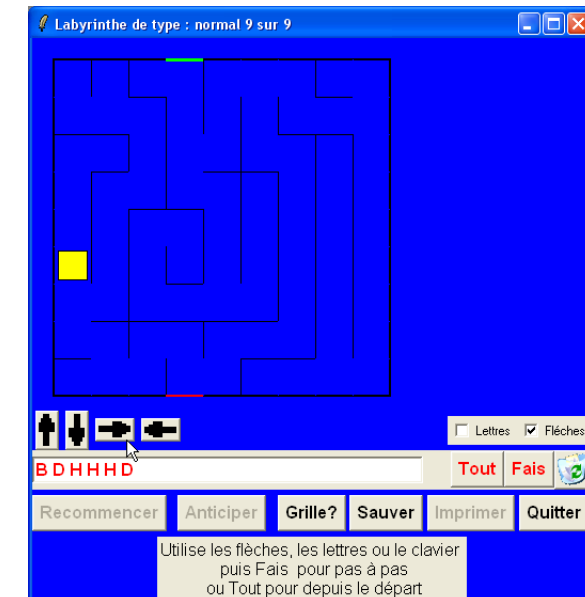
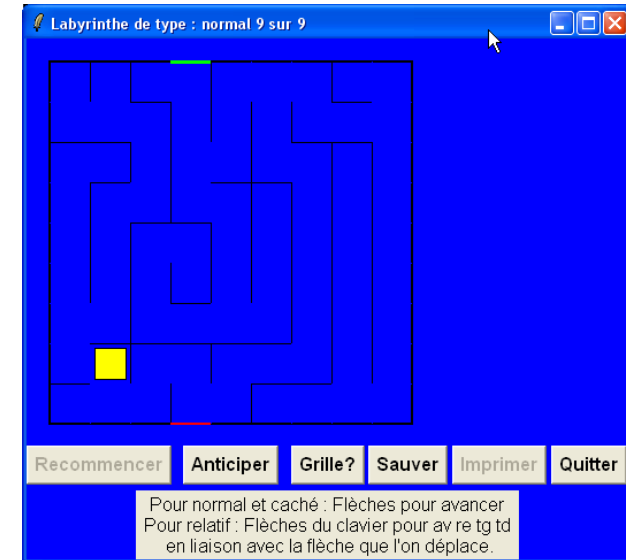
[**Tout**] pour anticiper le chemin du départ à l'arrivée.

[**Fais**] pour anticiper le chemin groupe d'ordres par groupe d'ordres, donc pas à pas .

La ligne éditeur est effacée après chaque [**Fais**], mais pas après [**Tout**].

On peut donc enchaîner [**Tout**] puis [**Fais**], [**Fais**] ... (mais un seul [**Tout**] en premier).

Les boutons pour flèches et/ou lettres sont escamotables.



# LABYRINTHE V1.3

Création, Déplacement, Anticipation par codage

Déplacer la flèche jaune de la case départ (trait rouge) à la case arrivée (trait jaune).

## Le travail de base

Les déplacements sont compris par rapport à cette flèche jaune, objet orienté.

Flèche du clavier '**en haut**' : pour faire avancer la flèche jaune, donc devant elle-même.

Flèche du clavier '**en bas**' : pour faire reculer la flèche jaune.

Flèche du clavier '**à droite**' : pour faire pivoter la flèche jaune, d'un quart de tour vers la droite par rapport à elle même.

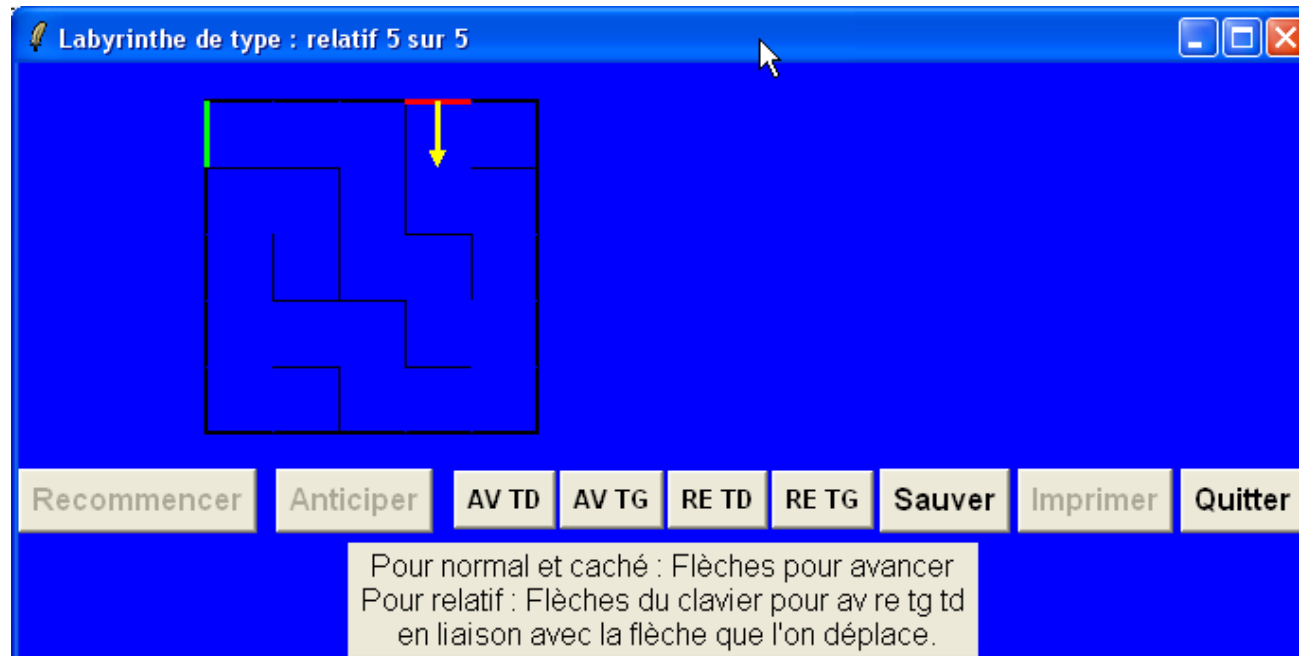
Flèche du clavier '**à gauche**' : pour faire pivoter flèche jaune, d'un quart de tour vers la gauche par rapport à elle même.

## Labyrinthe relatif

## Anticiper

AV TD : Les seules possibilités sont '**en haut**' et '**à droite**' pour faire avancer ou pivoter vers la gauche la flèche jaune.

Idem pour AV TG, RE TD, et RE TG.



# LABYRINTHE V1.3

Création, Déplacement, Anticipation par codage

## Labyrinthe caché

Déplacer la flèche jaune de la case départ (trait rouge) à la case arrivée (trait jaune).

Même activité que pour le "normal" mais, comme son nom l'indique, les murs du labyrinthe sont cachés. Lorsque un mur est atteint il devient rouge.

Les murs sont visualisables durant 2 secondes. (bouton Voir les murs).

Le bouton '**Grille ?**' permet de visualiser le quadrillage sous-jacent.

Et, bien sûr, le bouton '**Recommencer**' permet d'améliorer les « performances » de l'élève.

