

ACTIVITÉ __	PRISE EN MAIN MIRANDA	Techno. 
CT4.2–CT5.5 IP2.3 MSOST 2.1, 2.2	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs. Simuler numériquement la structure ou le comportement d'un objet.	
Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____		

Défi n°1 : Toucher les quatre cotés de l'arène mais sans sortir de la surface de jeu

Quand le programme démarre

Pour toujours


