

# Découvrir le Quidditch avec Swift Playgrounds

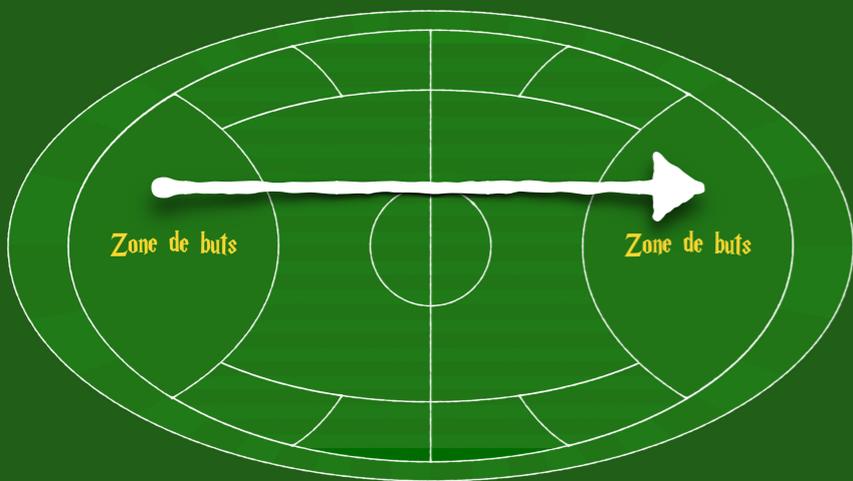


sophiaz.

EU Code Week 2022

# Défi 1

Programme le robot Sphero pour qu'il **traverse le terrain**, d'une zone de buts jusqu'à la zone de buts opposée.



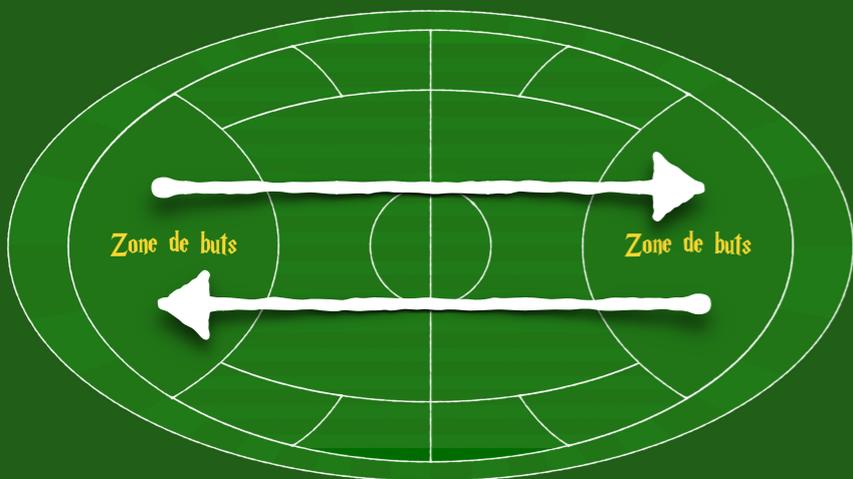
Déplace les tuiles pour ordonner les commandes du robot Sphero en utilisant le langage de Swift Playgrounds. Indique leurs valeurs dans les zones de texte.

```
func onReady() {  
  enableSensors(sensorMask: [.locator, .accelerometer, .gyro])  
  roll(heading: 0, speed: 120)  
  wait(for: 3)  
  stopRoll()  
}
```

# Défi 2

Programme le robot Sphero pour qu'il traverse le terrain et qu'il revienne à son point de départ.

Astuce : Pense à bloquer les moteurs avant de faire demi-tour.



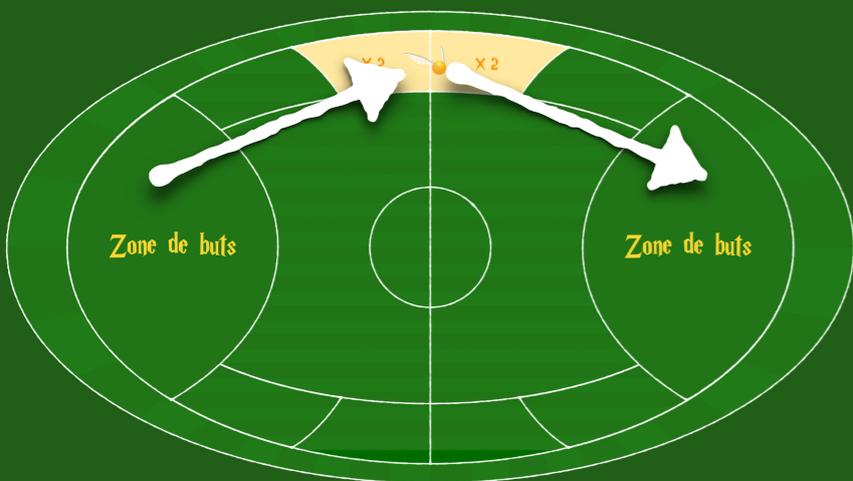
Si tu as besoin de plus de tuiles, utilise la fonction copier-coller de ta tablette iPad.

```
func onReady() {  
  roll(heading: 45 speed: 120 )  
  wait(for: 1.50 )  
  stopRoll()  
  roll(heading: 315 speed: 120 )  
  wait(for: 1.50 )  
  stopRoll()  
  wait(for: 3 )  
  enableSensors(sensorMask: [.locator, .accelerometer, .gyro])  
}
```

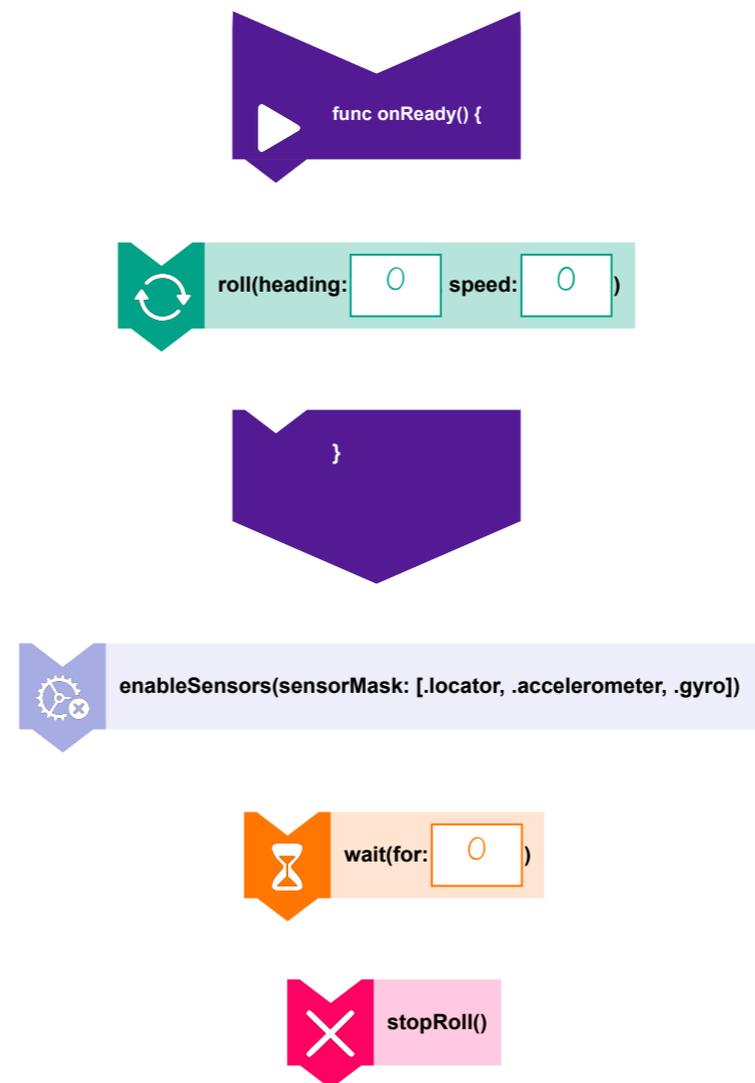
# Défi 3

Programme le robot Sphero pour qu'il traverse le terrain en faisant un crochet par la **zone du Vif d'or**.

Astuce : Cette combinaison de déplacement te fera gagner de nombreux points en match.



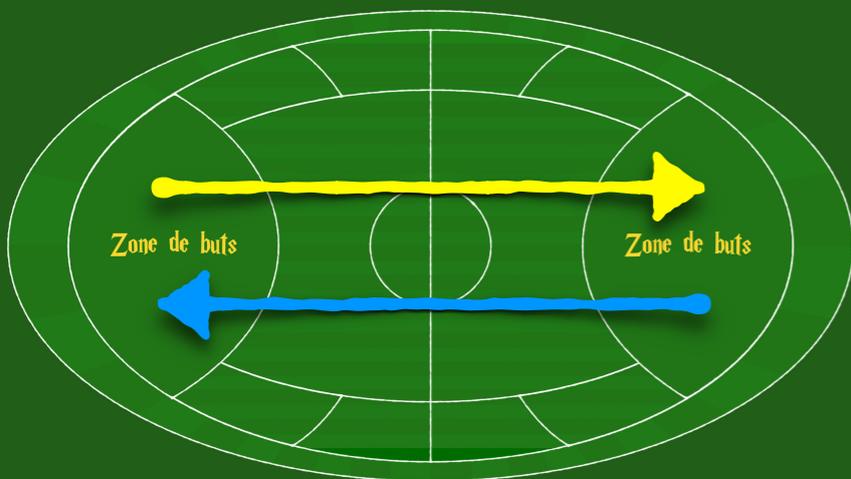
N'hésite pas à utiliser le cadran des angles si tu as besoin d'orienter la course du robot Sphero.



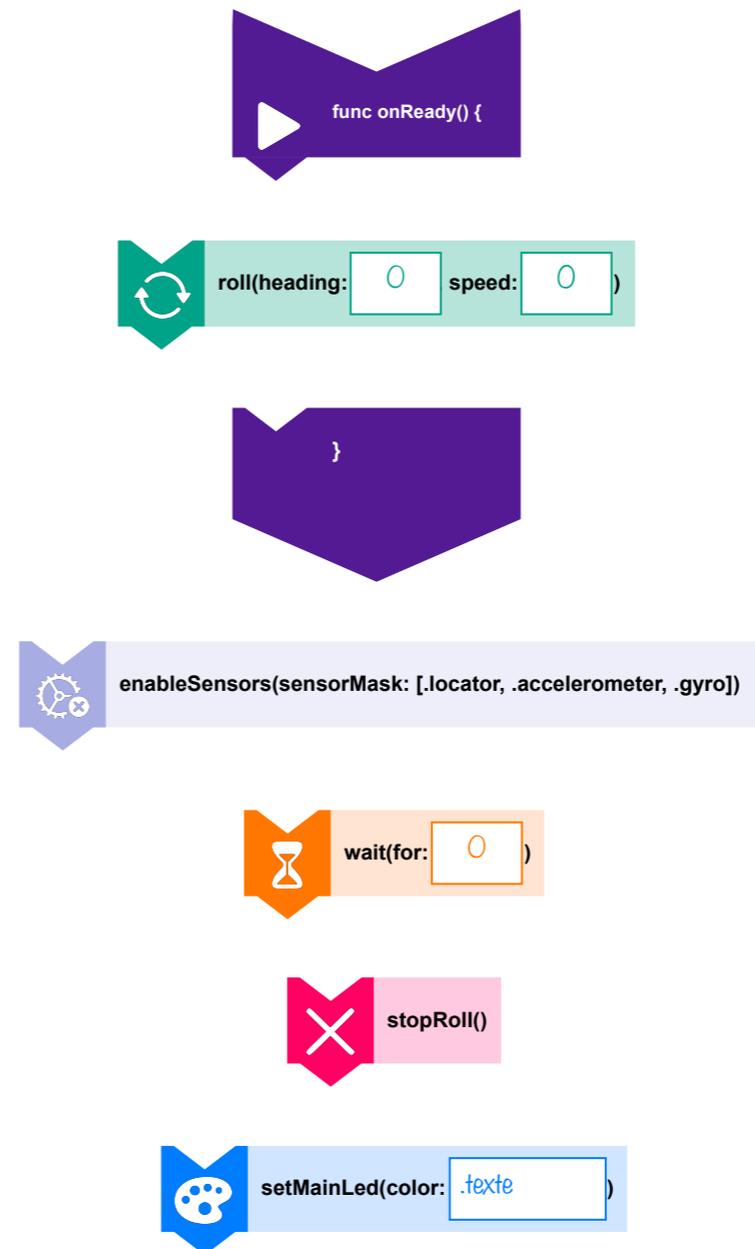
# Défi 4

Programme le robot Sphero pour qu'il traverse le terrain en s'illuminant de **jaune**, et qu'il revienne à son point de départ en s'illuminant de **bleu**.

Astuce : N'oublie pas le caractère « . » avant le nom de la couleur.



Voici les principales couleurs en anglais :  
.yellow, .blue, .red, .orange, .purple, .green, .white et .black.



# Les règles du Quidditch

Le but du jeu est de programmer les déplacements de Sphero pour qu'il s'arrête dans les anneaux. Deux équipes s'affrontent. À la fin de la partie, l'équipe qui a le plus de points remporte la partie.

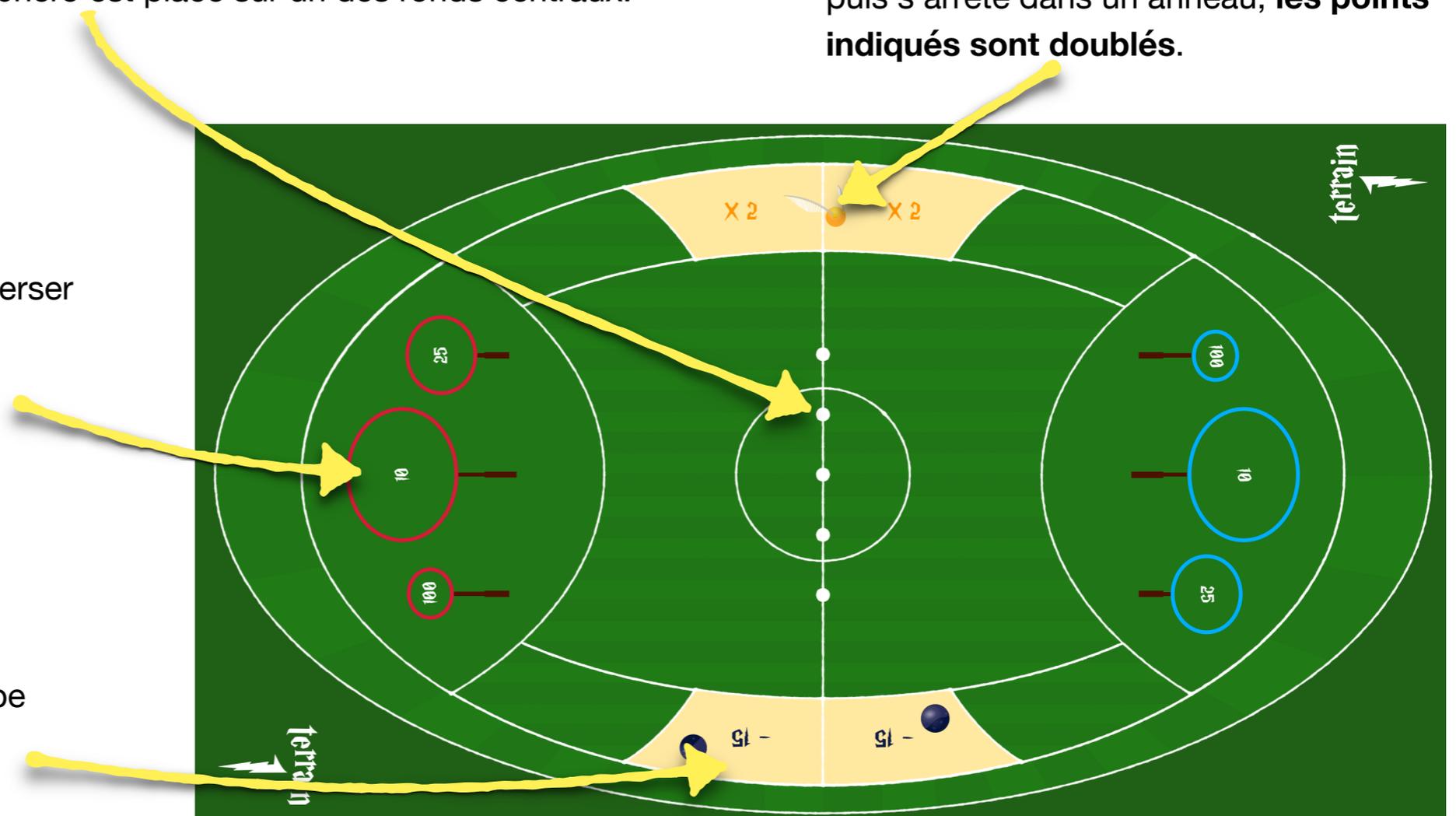
1. Pour démarrer la partie, Sphero est placé sur un des ronds centraux.

2. Si Sphero s'arrête dans un anneau, mon équipe gagne le nombre de points indiqué.

Important : Sphero doit alors traverser la ligne médiane avant de s'arrêter dans un nouvel anneau.

4. Si Sphero se rend dans la zone des terribles **Cognards**, mon équipe perd 15 points.

3. Si Sphero se rend dans la zone du **Vif d'or** puis s'arrête dans un anneau, les points indiqués sont doublés.



5. Si Sphero **sort du tapis de jeu**, Sphero est placé sur l'un des ronds centraux en attendant le prochain tour.

sophiae.

octobre 2022