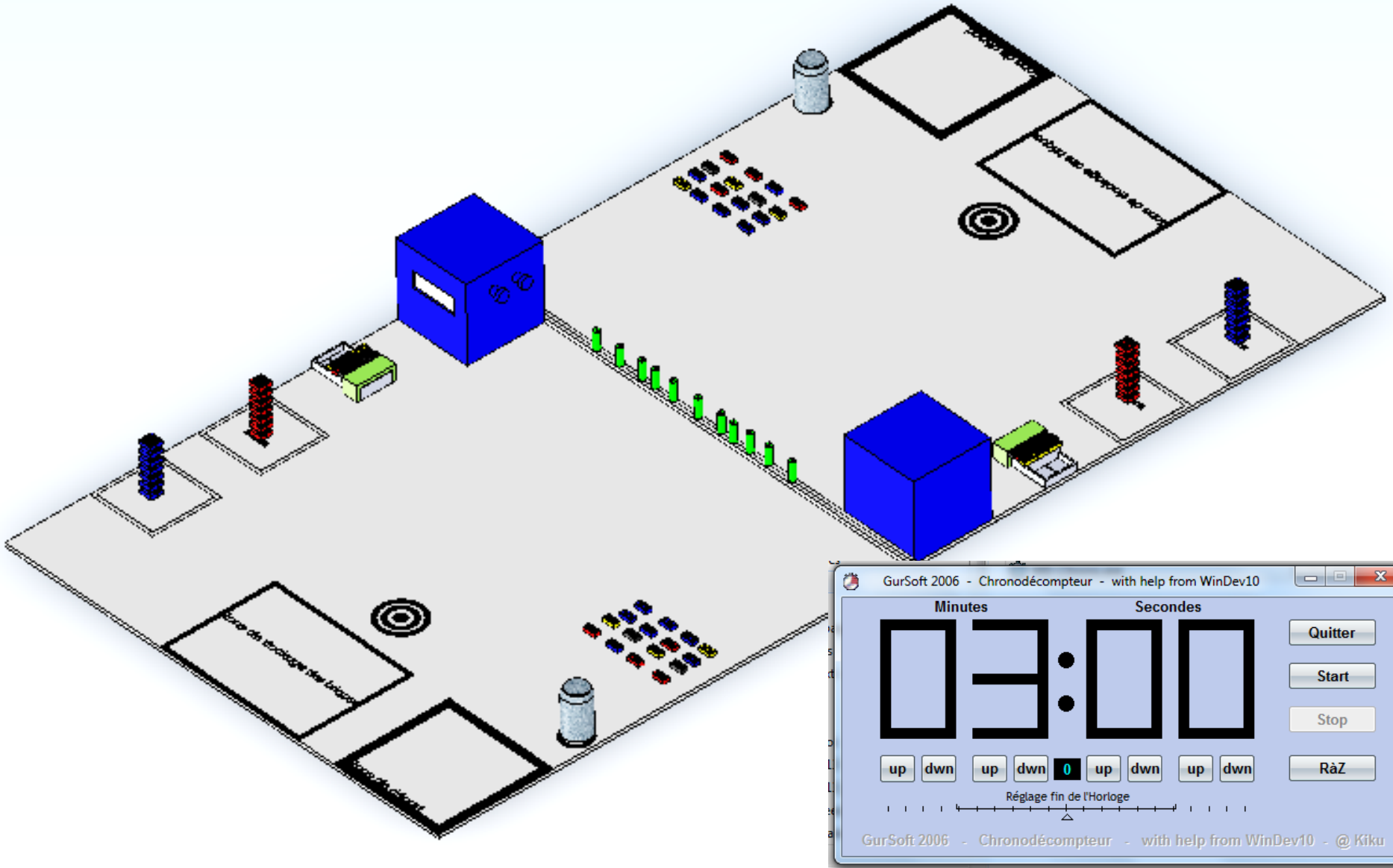
Enseignement d'Exploration: Sciences de l'Ingénieur

Challenge de robotique

Lycée Jules Ferry

Le tournoi


GurSoft 2006 - Chronodécompteur - with help from WinDev10
Minutes
Secondes
03:00
Quitter
Start
Stop
RàZ
up
dwn
0
Réglage fin de l'Horloge
GurSoft 2006 - Chronodécompteur - with help from WinDev10 - @ Kiku

Les points:

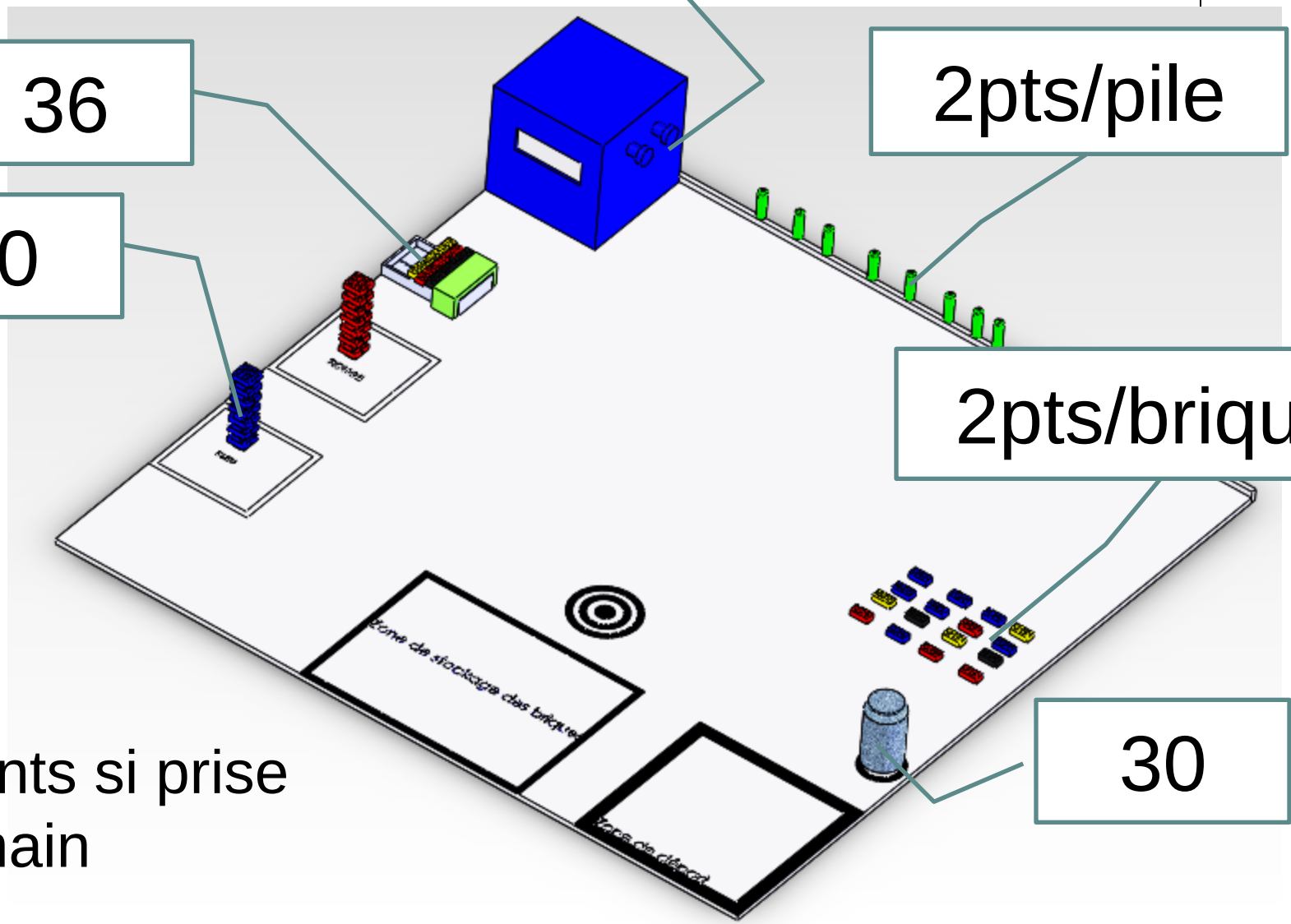
1pt/impulsion

36

30

2pts/pile

2pts/brique



30

-5 points si prise à la main

Les matchs:

- Un match a une durée de 3 minutes
- Choix de la couleur par tirage au sort
- Choix des concurrents par tirage au sort

Les gains:

- Toute notre admiration
- Un « Patrick d'or » pour chaque membre de l'équipe