



Color code reference chart

OzobotCodes

ozobot

## VITESSE



DOSE D'ESCARGOT



LENT



CROISERE



RAPIDE



TURBO



SUPER BOOST

## DIRECTION



TOURNER A GAUCHE



ALLER TOUT DROIT



TOURNER A DROITE



SAUTER A LA LIGNE (GAUCHE)



SAUTER A LA LIGNE (TOUT DROIT)



SAUTER A LA LIGNE (DROITE)



DEMI-TOUR



DEMI-TOUR - FIN DE LIGNE

## TEMPORISATIONS



COMPTEUR (30 SEC AVANT ARRET)



ARRET DU COMPTEUR



PAUSE (3 SEC.)

## MOUVEMENTS COOLS



TORNADO



ZIGZAG



TOURNER

## ARRIVEE



VICTOIRE/FIN (REJOUER)



VICTOIRE/FIN (GAME OVER)

## COMPTEURS DECOMPTE A 5



ACTIVER LE DECOMPTE D'ETAPES



ACTIVER LE DECOMPTE DE VIRAGES



ACTIVER LE DECOMPTE DE COULEURS



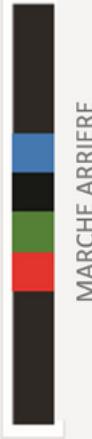
ACTIVER LE DECOMPTE DE POINTS



POINT +1



POINT -1

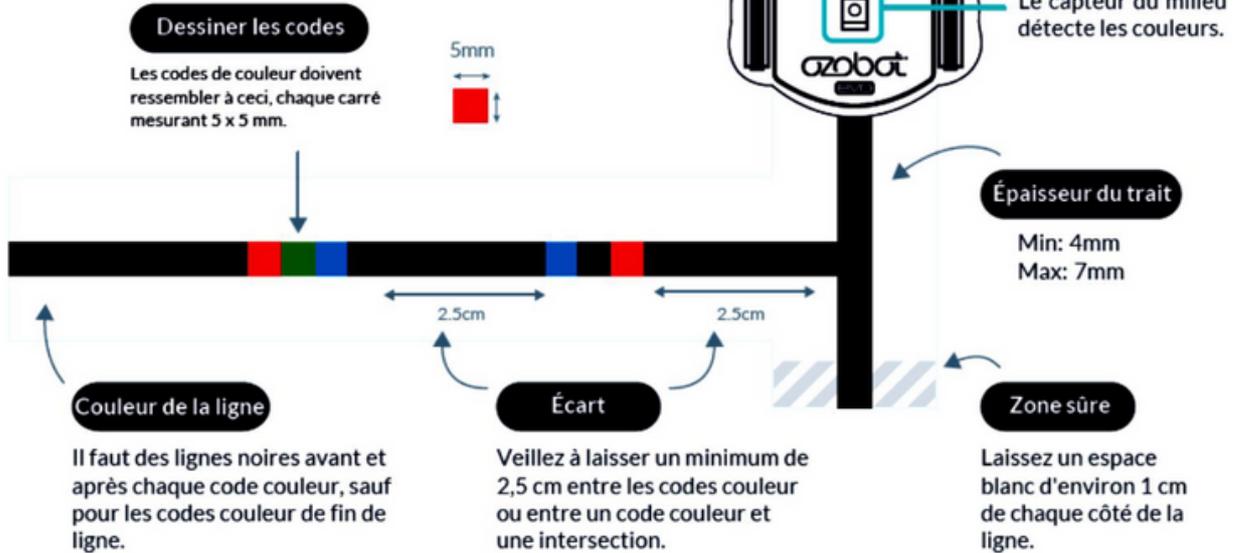


MARCHE ARRIERE

# FICHE TECHNIQUE 4 - LES CODES COULEURS-2

## Qu'est-ce qu'un code couleur ?

Un code couleur est une courte séquence de 2 à 4 couleurs que les Ozobots peuvent lire et auxquelles ils peuvent répondre. Les Ozobots utilisent des capteurs optiques et réagissent en adoptant des comportements préprogrammés - en accélérant, en ralentissant, en changeant de direction ou en faisant des mouvements cool (voir le tableau des codes couleur).



## ✘ À ne pas faire



Codes sur lignes de couleurs



Les carrés ne doivent pas avoir d'espace entre eux



Les carrés ne doivent pas se superposer.



Les codes doivent être de la même hauteur que la ligne



Trop sombre



Les carrés doivent avoir la même taille



Les carrés doivent être de 5x5mm maximum



Les codes doivent être espacés d'au moins 2,5 cm



Pas de codes couleur sur les coins



Les codes de couleur doivent se trouver à au moins 2,5cm des intersections.