NIVEAU 1

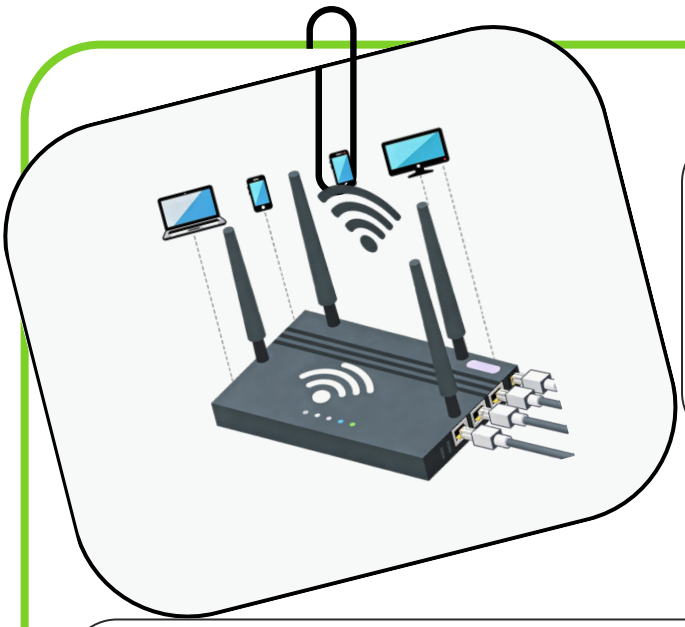
ACTIVITÉ 2

À la poursuite du routeur pirate



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cofinancé par l'Union européenne

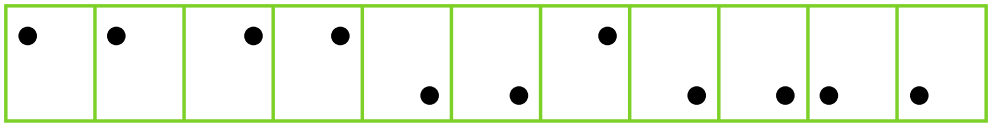


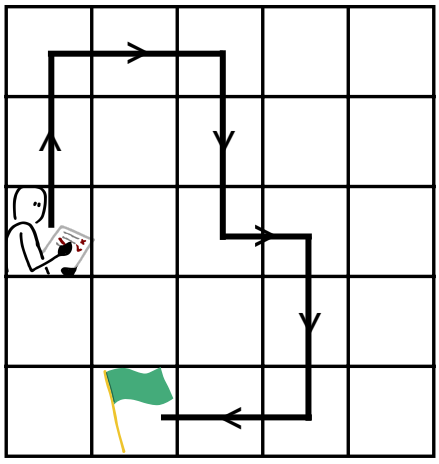
Feuille de mission :
À la poursuite
du routeur pirate

ETAPE 1 : D'OÙ VIENT CE SIGNAL ?

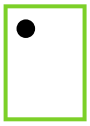
Pour trouver l'ordinateur pirate, les élèves doivent réussir à trouver l'origine du signal. Quand ils l'analysent, un étrange code fait de points apparaît à l'écran. Aide les à comprendre le sens de ces symboles !

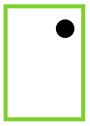
Après quelques essais, les élèves comprennent que la séquence de symboles suivante est associée au déplacement qui suit :

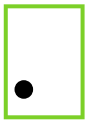


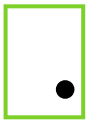


À quel déplacement est associé chaque symbole ? Écris le avec une flèche indiquant la direction : ↑, ↓, →, ou ←.

 _____

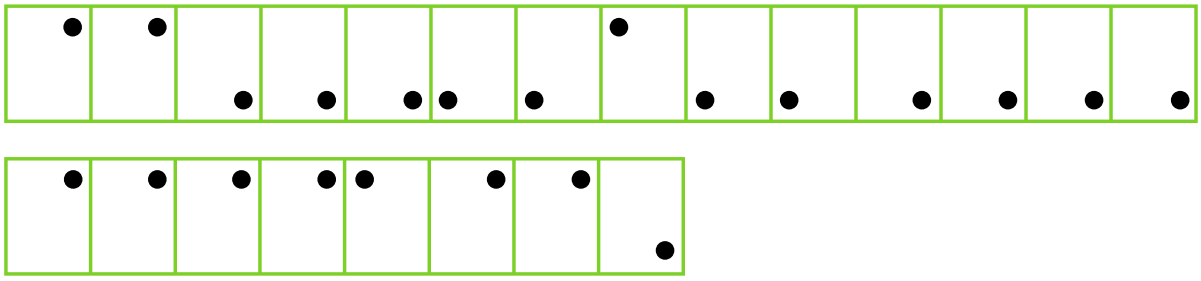
 _____

 _____

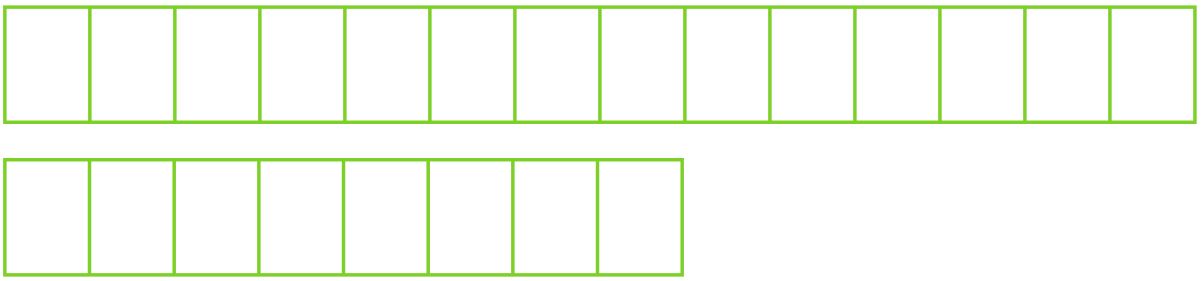
 _____

ÉTAPE 2 : RETROUVE LE ROUTEUR PIRATE

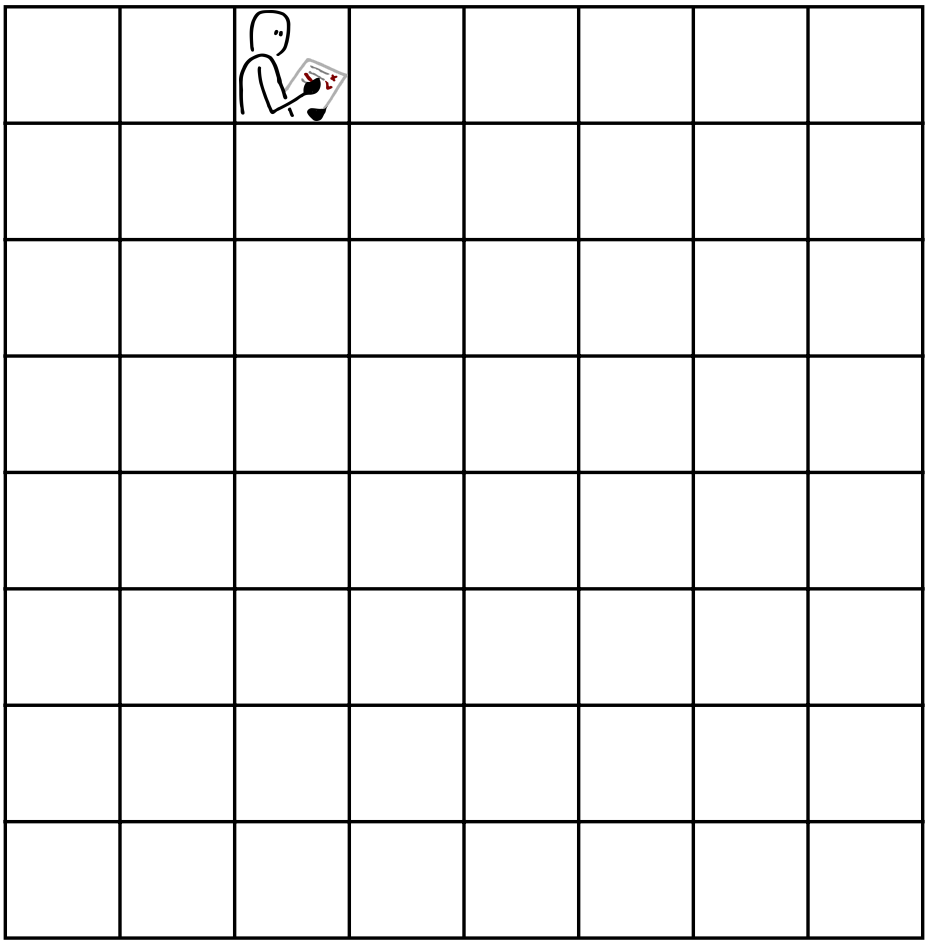
Voici le signal capté par les élèves. Trouve le chemin qui mène jusqu'au routeur pirate !



Commence par réécrire le signal en remplaçant chaque élément par la flèche de direction associée :

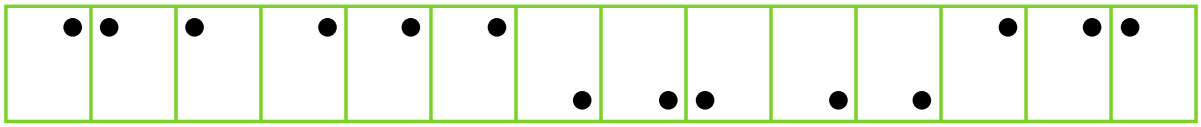


Et maintenant, trace le chemin suivi par le signal !



ÉTAPE 3 : ET DANS L'AUTRE SENS ?

Voyons si tu es capable de retrouver les hackers les plus doués. Le signal suivant a été émis par un routeur dont la position est connue. Retrouve le chemin parcouru par le signal et l'endroit où il a été capté !



Réécris le signal en remplaçant chaque élément par la flèche de direction associée :



Et maintenant, remonte le signal pour trouver où se situe le capteur !

