

				
				
				
				
				
				
				

Le joueur 1 programme la beebot 1 pour atteindre l'arrivée.

Le joueur 2 regarde le déplacement de la beebot 1, écris le programme et en fonction, programme la beebot 2 pour atteindre l'arrivée sans rencontrer la beebot 1.

Il faut bien sûr, éviter les explosions.