

Objectif : comprendre ce qu'est un algorithme et découvrir « Studio Code »

INSTRUCTIONS ET ALGORITHME

Regarder et écouter la vidéo suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=hG9Jty7P6Es>

Q1. Ecrire la définition d'un algorithme.

Q2. A la cantine : Ecris un algorithme de ton passage à la cantine en remettant dans l'ordre ces instructions :

- Choisir un fruit

Choisir une entrée

Prendre un plateau

Choisir un plat principal

Prendre du pain

Choisir un laitage

Passer la carte de cantine

Q3. CrazyBird :

Ici, pour que CrazyBird puisse attraper cette maudite créature verte, GreenPig, il doit suivre la séquence d'instructions suivantes : → ↑ →



Dans chacun des cas ci-dessous, écrire les algorithmes permettant à CrazyBird de trouver GreenPig à l'aide des quatre instructions : → ← ↑ ↓

Q3.a)



Q3.b)



Q3.c)

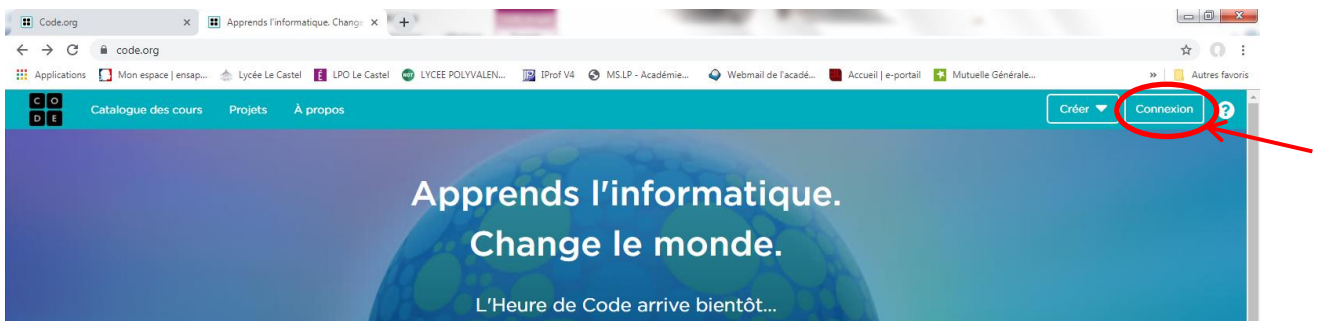


- On peut apprendre à programmer les algorithmes en classe de manière très ludique, et vous pourrez poursuivre ce travail en dehors des cours.

- Pour cela, on utilisera le site internet **Studio Code**, son utilisation est gratuite. (<https://code.org/>) Vous aurez un identifiant personnel et un mot de passe qui vous permettra d'accéder aux exercices à faire, ainsi que votre progression.
- Le but de **Studio Code** est de vous permettre de faire des exercices en utilisant des algorithmes, de faire exécuter des instructions à des objets (CrazyBird, Zombie, Scrat)

Q4. Connexion et utilisation de **Studio Code** :

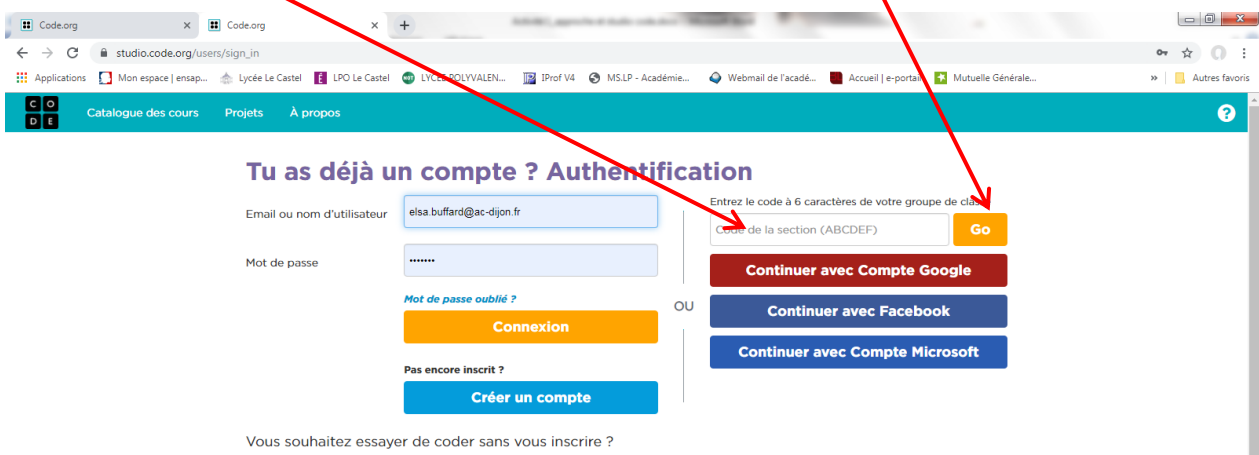
- Aller sur le site : <https://code.org/>
- Cliquer sur l'onglet Connexion :



Vous retrouverez vos identifiants sur la carte que je vous ai distribuée, c'est un exemple !

Visitez <https://code.org/join> et tapez **FFBVHM**
 URL Directe:
<https://studio.code.org/sections/FFBVHM>
 Nom de la section Test CAP 1^{ère} année
 Nom: AAA
 Mot secret: **feeling finally**

- Entrer le code à 6 caractères de votre groupe classe puis cliquer sur Go



- Sélectionner votre nom, puis entrer les mots secrets, valider.

- Cocher Oui

Acceptez-vous d'utiliser un site Web basé aux États-Unis?

Des informations sur votre utilisation de ce site peuvent être envoyées et enregistrées ou traitées aux États-Unis.

(Pour plus d'informations, consultez notre [politique de confidentialité](#)).

Bienvenue sur Test CAP 1ère année

Choisis ton nom*

*
Savoir pourquoi vous ne voyez pas votre nom complet [here](#).

Maintenant entre tes mots secrets

- Indiquer votre âge

Mise à jour des informations du compte

Nous sommes en train d'implanter des mises à jour afin de te garantir une protection des données privées encore meilleure. Pour ce faire, nous demandons aux utilisateurs existants d'entrer leur âge.
Comme toujours, code.org ne louera pas, ne vendra pas ou ne partagera pas ces informations avec des tiers.

Ton âge

- Vous pouvez commencer, c'est prêt :



Nom de la Leçon	Progression
2. Labyrinthe	<div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> <div>10</div> <div>11</div> <div>12</div> <div>13</div> <div>14</div> <div>15</div> </div>

Q5. Labyrinthe

Faire les 15 exercices les uns après les autres.

Il faut déplacer les blocs dans l'espace de travail, et les imbriquer comme un puzzle.

Une fois les instructions indiquées, cliquer sur démarrer.

S'il n'y a pas d'erreurs, passez à la suite. Sinon recommencer jusqu'à ce que vous trouviez.

Consignes

Chère personne. Moi zombie. Devoir... atteindre... tournesol.

Blocs Espace de travail : 1 / 4 blocs

avancer plus
quand l'exécution commence

tourner à gauche ↶

tourner à droite ↷