

STUDIO CODE : Contenu du cours 3

- Leçon n°1 :

Analyser les informations pour tirer des conclusions

Faites correspondre des portions identiques de phrases similaires pour correspondre à des motifs

Identifier les différences dans des expressions similaires et les résumer

- Leçon n°2 :

Créer un programme pour une tâche donnée en utilisant des étapes séquentielles

Compter le nombre de fois qu'une action doit être répétée et la représenter sous forme de boucle

Analyser un problème et le résoudre aussi efficacement que possible

Utilisez une combinaison de commandes séquentielles et en boucle pour atteindre la fin d'un labyrinthe

- Leçon n°3 :

Compter le nombre de fois qu'une action doit être répétée et la représenter sous forme de boucle

Diviser le nombre de degrés dans un cercle en segments pairs

Calculer les angles en équilatéral et 30 60 90 triangles

À partir d'un périmètre et d'un côté d'un rectangle, calculez les autres côtés

Identifier les formes symétriques

Décomposer une forme dans sa plus petite séquence répétable

- Leçon n°4 :

Apprendre à trouver des modèles dans les processus

Pensez à une tâche artistique d'une manière différente

Interpréter les symboles liés aux objets de manipulation physique

- Leçon n°5 :

Utiliser une fonction prédéterminée pour dessiner une image avec des caractéristiques répétées

Modifier une fonction existante pour dessiner une forme différente

Distinguer les fonctions et les boucles

Créer un programme qui appelle une fonction depuis une boucle

- Leçon n°6 :

Utilisez des fonctions prédéterminées pour effectuer des tâches répétitives

Modifier une fonction existante pour compléter une tâche différente

Créer une fonction à partir de zéro

STUDIO CODE : Contenu du cours 3

- Leçon n°7 et n°8 :

Comparez les propriétés et les valeurs avec les symboles >, =, <

Traduire des énoncés conditionnels de langue parlée dans un programme

Exécuter un algorithme avec une instruction conditionnelle

Utiliser des instructions conditionnelles pour faire des choix logiques

Imposez les conditions pour analyser plusieurs conditions de valeur en utilisant la logique if, else if, else

Écrire des fonctions qui exécutent des conditions imbriquées

- Leçon n°9 :

Localisez les phrases répétitives dans les paroles des chansons

Identifier les sections d'une chanson à intégrer à une fonction (chorus)

Décrire comment les fonctions peuvent rendre les programmes plus faciles à écrire

- Leçon n°10 :

Nommez diverses activités qui composent leur journée

Décomposer de grandes activités en une série d'événements plus petits

Organiser les événements séquentiels dans leur ordre logique

- Leçon n°11 :

Compter le nombre de fois qu'une action doit être répétée et la représenter sous forme de boucle

Diviser le nombre de degrés dans un cercle en segments pairs

Étant donné un nombre de segments, calculer les degrés nécessaires pour compléter un cercle

Casser des tâches complexes en petites sections répétibles

Combinez des formes simples dans des conceptions complexes avec des boucles imbriquées

- Leçon n°12 :

Distinguer les boucles qui se répètent un nombre fixe de fois et les boucles qui se répètent jusqu'à ce qu'une condition soit remplie

Utilisez une boucle while pour créer des programmes pouvant résoudre des problèmes avec des valeurs inconnues

- Leçon n°13 :

Casser une séquence d'étapes dans une hiérarchie ou des séquences en boucle

Imbrication de boucles et de conditions pour analyser plusieurs conditions de valeur en utilisant la logique if, else if, else

STUDIO CODE : Contenu du cours 3

- Leçon n°14 :

Prédire où un programme va échouer

Modifier un programme existant pour résoudre des erreurs

Identifiez un algorithme qui échoue lorsque les étapes sont en panne

Réfléchissez sur le processus de débogage d'une manière adaptée à votre âge

- Leçon n°15 :

Faites correspondre les blocs avec le gestionnaire d'événements approprié

Créer un jeu en utilisant des gestionnaires d'événements

Partager un artefact créatif avec d'autres étudiants

- Leçon n°16 :

Identifier les actions en corrélation avec les événements d'entrée

Créez un récit animé et interactif à l'aide de séquences, de boucles et de gestionnaires d'événements.

Partager un artefact créatif avec d'autres étudiants

- Leçon n°17 :

Identifier les actions en corrélation avec les événements d'entrée

Créez un jeu interactif animé à l'aide de séquences, de boucles et de gestionnaires d'événements

Partager un artefact créatif avec d'autres étudiants

- Leçon n°18 :

En savoir plus sur la complexité de l'envoi de messages sur Internet

Traduire les URL en adresses IP

Pratiquez la résolution créative de problèmes

- Leçon n°19 :

Identifier une tâche importante à accomplir

Réorganiser une tâche volumineuse en plusieurs tâches plus petites

Construire une solution complète à partir de plusieurs solutions plus petites

- Leçon n°20 :

Comparez et opposez leurs responsabilités à leurs communautés en ligne et hors ligne

Comprendre quel type d'informations peut les exposer au vol d'identité et à d'autres escroqueries

Réfléchissez aux caractéristiques qui font de quelqu'un un citoyen honnête

STUDIO CODE : Contenu du cours 3

Trouver des solutions aux dilemmes numériques

- Leçon n°21 :

Compter le nombre de fois qu'une action doit être répétée et la représenter sous forme de boucle

Diviser le nombre de degrés dans un cercle en segments pairs

Étant donné un nombre de segments, calculer les degrés nécessaires pour compléter un cercle

Casser des tâches complexes en petites sections répétables

Combinez des formes simples dans des conceptions complexes avec des boucles imbriquées

Composer des motifs complexes à partir de plusieurs boucles imbriquées