



Comment écrire et mettre au point un programme informatique ?

5-INFO-4

Nom :	Prénom :	Classe :	Compétences travaillées	C2.7	C4.2	C5.1	
			Niveau d'acquisition				



1> Réalisez les exercices demandés:

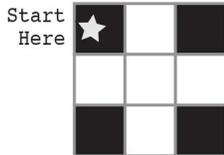
Au fur et à mesure de l'avancée de votre travail, complétez la capture d'écran ci-dessous afin de vous permettre de vous repérer sur les exercices déjà réalisés et réussis. (en coloriant les bulles en vert)

Essai interactif

Cours 2
Commencez avec le Cours? Pour les élèves qui savent lire et écrire, aucune expérience antérieure en matière de programmation n'est requise. Les exercices sont conçus pour être réalisés par les élèves de manière autonome ou avec l'aide de leur professeur. Ils sont conçus pour être réalisés par les élèves de manière autonome ou avec l'aide de leur professeur. Ils sont conçus pour être réalisés par les élèves de manière autonome ou avec l'aide de leur professeur.



Étape 1: Programmation sur papier quadrillé	Activité manuelle 1 2
Étape 2: Algorithmes de mouvement. Avance en papier	Activité manuelle 1 2
Étape 3: Labyrinthe - Séquence	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Étape 4: Actes - Séquence	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Étape 5: Tourner en rond	Activité manuelle 1
Étape 6: Labyrinthe - Boucles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Étape 7: Actes - Boucles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Étape 8: Boucles - Boucles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
Étape 9: Programmation de robots	Activité manuelle 1 2
Étape 10: Actes - Développement	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Étape 11: Actes - Développement	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Étape 12: Instructions conditionnelles	Activité manuelle 1
Étape 13: Actes - Instructions conditionnelles	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
Étape 14: Exercices binaires	Activité manuelle 1
Étape 15: Le grand Événement	Activité manuelle 1
Étape 16: Fin	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Étape 17: Laboratoire pour créer un histoire	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Étape 18: Pour permettre remarque	Activité manuelle 1
Étape 19: Actes - Boucles imbriquées	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



Envoyer

→ ↘ ↓ ↙ ← ← ↘ → → ↘

↘ → → ↘ ↓ ↓ ↘ ← ← ↘

→ ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘

Entourez en bleu le programme qui réalise l'image ci-contre.

Rappel : Ce symbole signifie « colorier »

Complétez le programme ci-contre afin d'amener l'oiseau jusqu'au cochon.

(En vous aidant des instructions)

Blocs

Espace de travail : 1 / 5 blocs

avancer plus

quand l'exécution commence

tourner à gauche

tourner à droite

Démarrer

Étape

Trace le chemin et amène-moi à ce stupide cochon. Évite le TNT ou des plumes vont voler!