

Nom	CI 2 :TICES et outils informatiques pour le projet	Date
Prénom	EXERCICES DE PROGRAMMATION	Classe

EXERCICE 1 : silent teacher



Taper l'adresse de site internet ci-contre : <http://silentteacher.toxicode.fr/>

Cliquer sur le personnage pour lancer les exercices

Il s'agit d'exercices de logique informatique .

Consigne : Vous devez répondre aux questions directement sur le site puis noter l'ensemble de vos réponses ci-dessous en précisant l'énoncé.



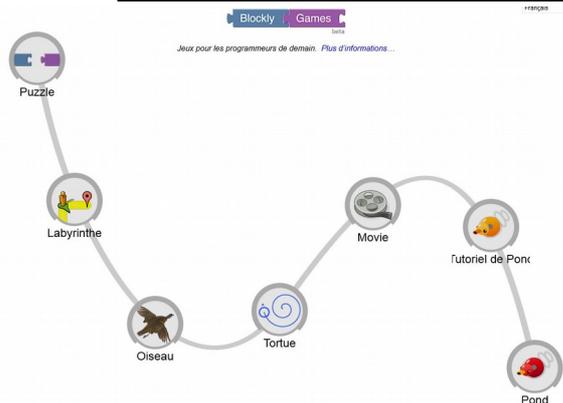


TOURNER LA PAGE !



TOURNER LA PAGE !

EXERCICE 2 : BLOCKLY GAMES



- taper l'adresse de site internet ci-contre :

<https://blockly-games.appspot.com/>

VOTRE TRAVAIL :

Vous devez réaliser les exercices proposés puis préciser pour chacun des exercices les difficultés rencontrées s'il y en a !

Nom du niveau	Difficultés rencontrées
Puzzle	
Labyrinthe	
Oiseau	
Tortue	
Movie	
Tutoriel de pond	
pond	

EXERCICE 3 : CODE ,ORG

Computer Science Fundamentals

[View my recent courses](#) >

Start learning an introduction to computer science with these 20 hour courses for all ages.



Cours 1

Commencer par le Cours 1 pour les jeunes lecteurs.

De 4 à 6 ans



Cours 2

Commencer avec le Cours 2 pour les élèves qui savent lire.

6 ans et + (lecture indispensable)



Cours 3

Le Cours 3 fait suite au Cours 2.

De 8 à 18 ans



Cours 4

Les élèves qui prennent le Cours 4 doivent déjà avoir suivi les Cours 2 et 3.

De 10 à 18 ans

TAPER L'ADRESSE DE SITE : <https://studio.code.org/courses>

CLIQUER SUR COURS 4

PUIS REALISER LES EXERCICES CI-DESSOUS :

Nom de la Leçon	Progression
2. Labyrinthe et abeille	1 2 3 4 5 6 7 8 9
3. Artiste	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
6. Artiste: Variables	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
7. Labo de jeux: Variables	1 2 3 4 5 6 7 8

Noter ci-dessous la réponse trouver pour le niveau 1 du jeu labyrinthe et abeille :

EXERCICE 4 : CODE AND SLASH



TAPER LE SITE INTERNET SUIVANT :

<http://gamejam.toxicode.fr/>

Cliquer ensuite sur le logo du personnage

Code n' Slash

Programmez votre niveau de jeu vidéo.

Code n' Slash est conçu pour enseigner les bases de la programmation aux débutants, mais s'adresse également aux initiés, en leur fournissant un terrain de jeu pour exprimer leur créativité.

Le code que vous écrivez est exécuté en temps réel, vous pouvez voir son impact sur le jeu sans recharger le niveau.

CLIQUER ENSUITE SUR " je suis dans un atelier avec un animateur "

Voici quelques niveaux qui ont été créés avec notre outil :

- Un jeu d'esquive
- Un niveau plutôt difficile...
- Un jeu assez tactique, sans aucun monstre
- Une sorte de pac man
- Une niveau plutôt artistique
- Une autre niveau difficile

Vous voulez vous y mettre aussi ? Pour commencer, cliquez sur votre situation :

CLIQUER ENSUITE SUR



```
1  /*  
2      Bienvenue sur Code n'Slash !  
3  
4  Le but du jeu est de faire sortir le chevalier du donjon.  
5  Vous allez ici créer une salle de ce donjon.  
6  
7  Placez des trous et des murs en les sélectionnant dans le  
8  menu central.  
9  Faites de même avec les araignées et les déclencheurs.  
10 Vous pouvez ensuite modifier leurs comportements en éditant  
11 leurs codes d'actions qui s'afficheront ici-même.  
12  
13 Vous trouverez tout ce que vous avez besoin de savoir sur le  
14 code dans la documentation.  
15  
16 N'hésitez pas à demander de l'aide à des programmeurs plus  
17 expérimentés ou aux animateurs de l'atelier.  
18  
19 L'équipe de Toxicode.  
20 */
```

VOTRE TRAVAIL :

**CREER UN NIVEAU LIBRE EN PROGRAMMANT LE HERO , LES MONSTRES AINSI QUE
LE DECOR**

ASTUCE : UTILISER LA DOCUMENTATION FOURNIS EN LIGNE

CETTE ACTIVITE EST D'UN NIVEAU DE DIFFICULTE SUPERIEUR