



Activité 1

Quels sont les concepts de base de la programmation ?

AP Numérique 6e

Informatique et programmation

Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.



Objectifs de l'activité

A travers l'application CODE et des vidéos associées, tu vas découvrir les bases de la programmation par blocs :

- ✳ Les boucles "Répéter"
- ✳ Les boucles "Répéter jusqu'à"
- ✳ Les instructions "Si" et les blocs "Si-Sinon"

1. Cliquer sur l'exercice 1 et regarder la vidéo d'introduction. Puis comparez la avec vos propositions.

N'hésitez pas à faire pause, si le texte défile trop rapidement.

(Si les consignes sont en anglais, en bas de la page, à gauche vous pouvez choisir la langue)

2. Poursuivre l'activité en réalisant les 10 niveaux de l'exercice 1.

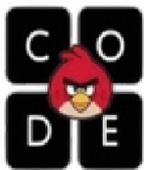
Si les niveaux de l'exercice N°1 sont trop difficiles, réalisez au préalable l'exercice n°3

3. Pour ALLER plus loin vous pouvez faire l'exercice N°2.

La programmation par bloc : Niveau Initiation

Cliquer l'image pour lancer l'exercice

Exercice 1



Adresse de l'exercice :

<https://studio.code.org/hoc/1>

Exercice 2



Adresse de l'exercice :

<https://studio.code.org/s/mc/stage/1/puzzle/1>

Exercice 3



Adresse de l'exercice :

<https://studio.code.org/s/20-hour/stage/5/puzzle/1>

A travers ces activités, tu découvriras qu'un programme informatique est une suite d'instructions déterminées par l'informaticien pour répondre à un problème (jeux, application, système réel,...) :

c'est que que nous apelons un **algorithme**