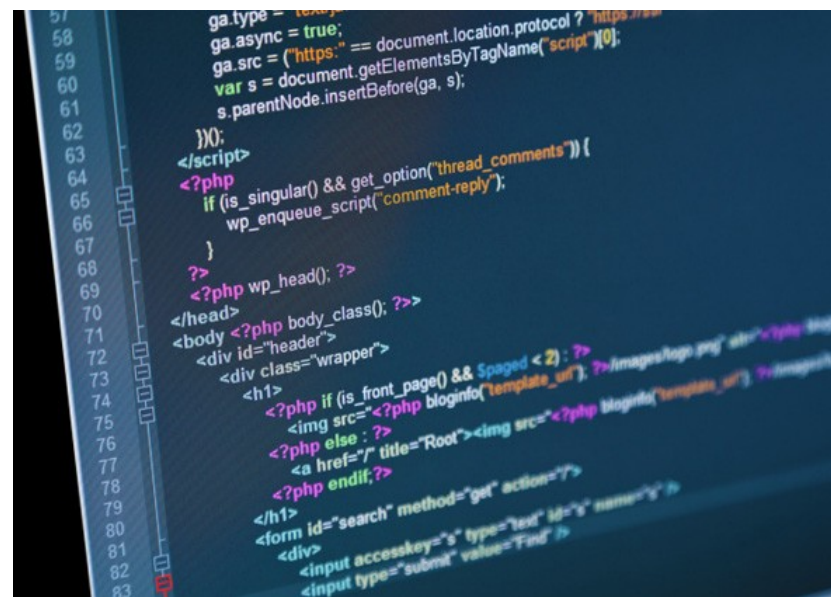


Découvrir le code Apprendre à Coder





LE CODE EST PARTOUT...

Mais, c'est quoi le code ??

fablab | cours d'initiation | LE CODE

```
19 <script type="text/javascript" src="assets/js/bootstrap.min.js"> </script>
20 <script type="text/javascript" src="assets/js/bootstrap-datepicker.min.js"> </script>
21 <script type="text/javascript" src="assets/locale/bootstrap-datepicker.fr.min.js"> </script>
22 <script type="text/javascript" src="assets/js/d3.min.js"> </script>
23 <script type="text/javascript" src="assets/js/ffkf-scripts.js"> </script>
24 </head>
25 <body>
26 <?php
27 //      include "php/auto_login.php";
28      include 'php/header.php';
29 ?>
30 <div class="container">
31 <?php
32     if ($_SESSION['User_Id']==0)
33     {
34         if ($_SESSION['Action']==2) //Action 2 = Reset du mot de passe
35             include 'php/section_reset_pwd.php';
36         elseif ($_SESSION['Action']==1) //Action 1 = inscription
37             include 'php/section_inscription.php';
38         else //Sinon section de connexion
39             include "php/section_login.php";
40     }
41     else
42     {
43         switch ($_SESSION['Page'])
44         {
45             //La zone des saisies
46             //N'existe plus, mais pas de renumérotage de la suite
47             //La zone de la situation avec le calendrier
48             case 2 :
49                 include "php/section_saisies.php";
50                 include "php/section_situation.php";
51                 include "php/section_historique.php";
52                 break;
```

<https://www.youtube.com/watch?v=2UqIJIVQE7o>

Donc Coder...

c'est programmer..

mais comment..

et pourquoi ??

<https://www.youtube.com/watch?v=ZuxcqHVxW5I>

<https://www.youtube.com/watch?v=gk5xcni8yjc>



<https://scratch.mit.edu/>

[https://scratch.mit.edu/
download](https://scratch.mit.edu/download)

Scratch est un langage de programmation graphique, exécutable par le logiciel de même nom à vocation éducative. Ainsi, Scratch est à la fois un environnement de développement et un moteur d'exécution du langage Scratch.

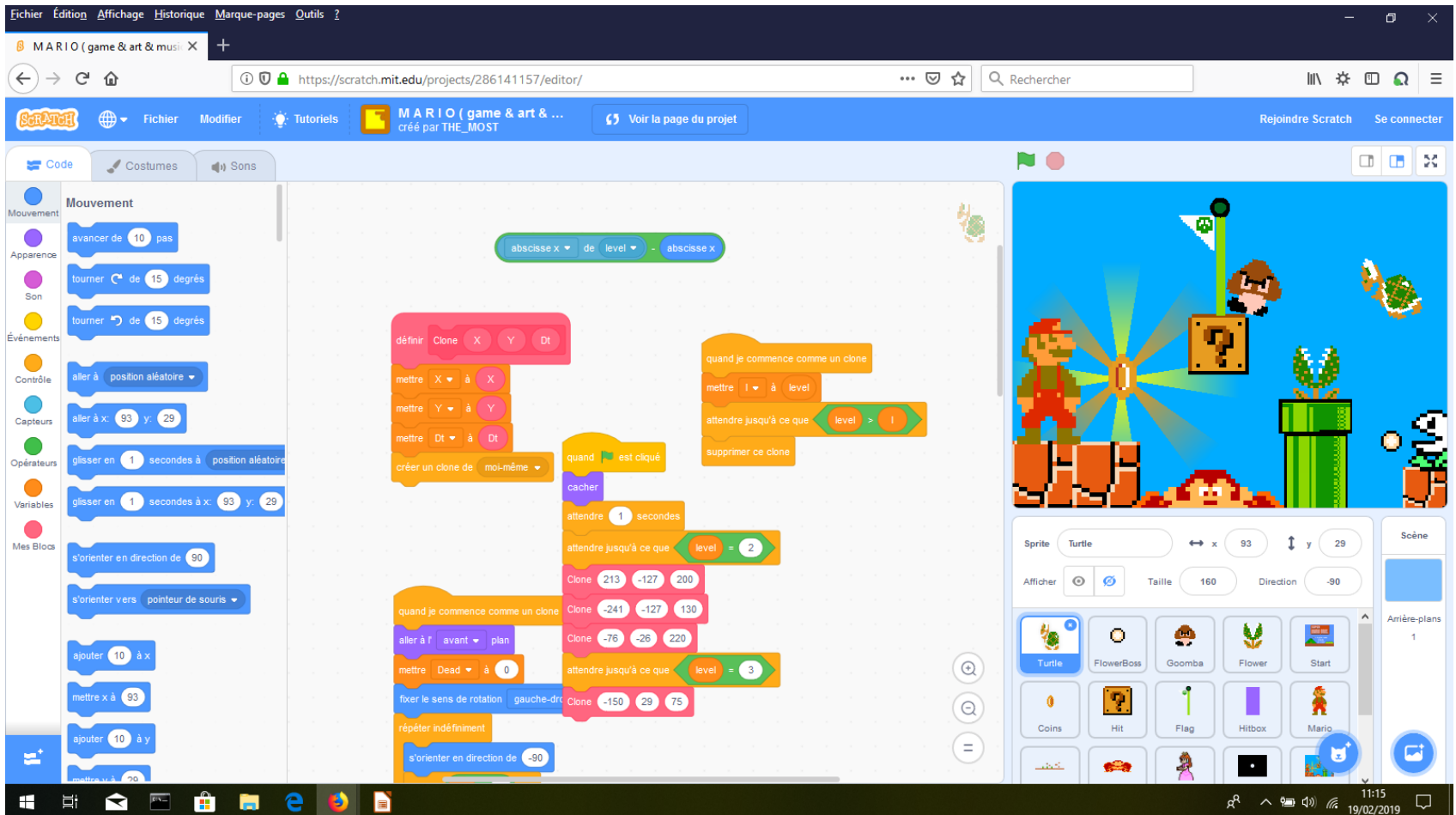
Tutoriels :

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

Wiki : (forum rapide informatiel => « What I Know Is »)

https://fr.scratch-wiki.info/wiki/Scratch_Wiki_Accueil

L'éditeur



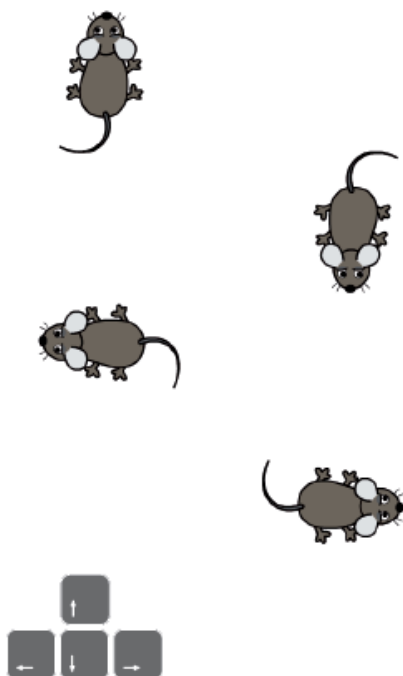
Les blocs d'instructions de l'éditeur

The image displays the Scratch code editor's instruction blocks, organized into six categories:

- Événements (Events):** Includes blocks for "quand [drapeau] est cliqué", "quand [espace] est pressé", "quand ce lutin est cliqué", "quand l'arrière-plan bascule sur", "quand [volume sonore] > 10", "quand je reçois [message1]", "envoyer à tous [message1]", and "envoyer à tous [message1] et attendre".
- Contrôle (Control):** Includes blocks for "attendre 1 secondes", "répéter 10 fois", "répéter indéfiniment", "si... alors... sinon", "attendre jusqu'à", "répéter jusqu'à", "stop tout", "quand je commence comme un nouveau script", "créer un clone de moi-même", and "supprimer ce clone".
- Capteurs (Sensors):** Includes blocks for "pointeur de souris touché?", "couleur touchée?", "couleur [bleu] touche?", "distance de [pointeur de souris]", "demander 'What's your name?' et attendre", "réponse", "touche [espace] pressée?", "souris pressée?", "souris x", "souris y", "volume sonore", "video [mouvement] sur ce lutin", "activer la vidéo [Activé]", "mettre la transparence vidéo à", "chronomètre", "réinitialiser le chronomètre", "abscisse x of [maVoiture]", "actuel minute", "jours depuis 2000", and "nom d'utilisateur".
- Mouvement (Motion):** Includes blocks for "avancer de 10", "tourner de 15 degrés", "tourner de 15 degrés", "s'orienter à 90", "s'orienter vers [pointeur de souris]", "aller à x: -12 y: -40", "aller à [pointeur de souris]", "glisser en 1 secondes à x: -12", "ajouter 10 à x", "donner la valeur 0 à x", "ajouter 10 à y", "donner la valeur 0 à y", "rebondir si le bord est atteint", and "fixer le sens de rotation [position]".
- Données (Data):** Includes blocks for "Créer une variable", "mettre à 0", "ajouter à 1", "montrer la variable", "cacher la variable", "Créer une liste", "Liste", "ajouter [thing] à Liste", "supprimer l'élément 1 de la liste", "insérer [thing] en position 1 de la liste", "remplacer l'élément 1 de la liste", "élément 1 de Liste", "longueur de Liste", "Liste contient [thing]?", "montrer la liste [Liste]", and "cacher la liste [Liste]".
- Opérateurs (Operators):** Includes blocks for "+", "-", "*", "/", "nombre aléatoire entre 1 et 10", "<", "=", ">", "et", "ou", "non", "regroupe [hello] [world]", "lettre 1 de world", "longueur de world", "modulo", "arrondi de", and "racine de 9".

Avec les fleches

Utilise les touches flèches pour déplacer le lutin



Avec les fleches

ESSAIE CE SCRIPT !

```
quand flèche haut est pressé
se diriger en faisant un angle de 0
avancer de 10 pas

quand flèche bas est pressé
se diriger en faisant un angle de 180
avancer de 10 pas

quand flèche gauche est pressé
se diriger en faisant un angle de -90
avancer de 10 pas

quand flèche droite est pressé
se diriger en faisant un angle de 90
avancer de 10 pas
```

FAIS LE!



Appuie sur les touches flèches pour déplacer !

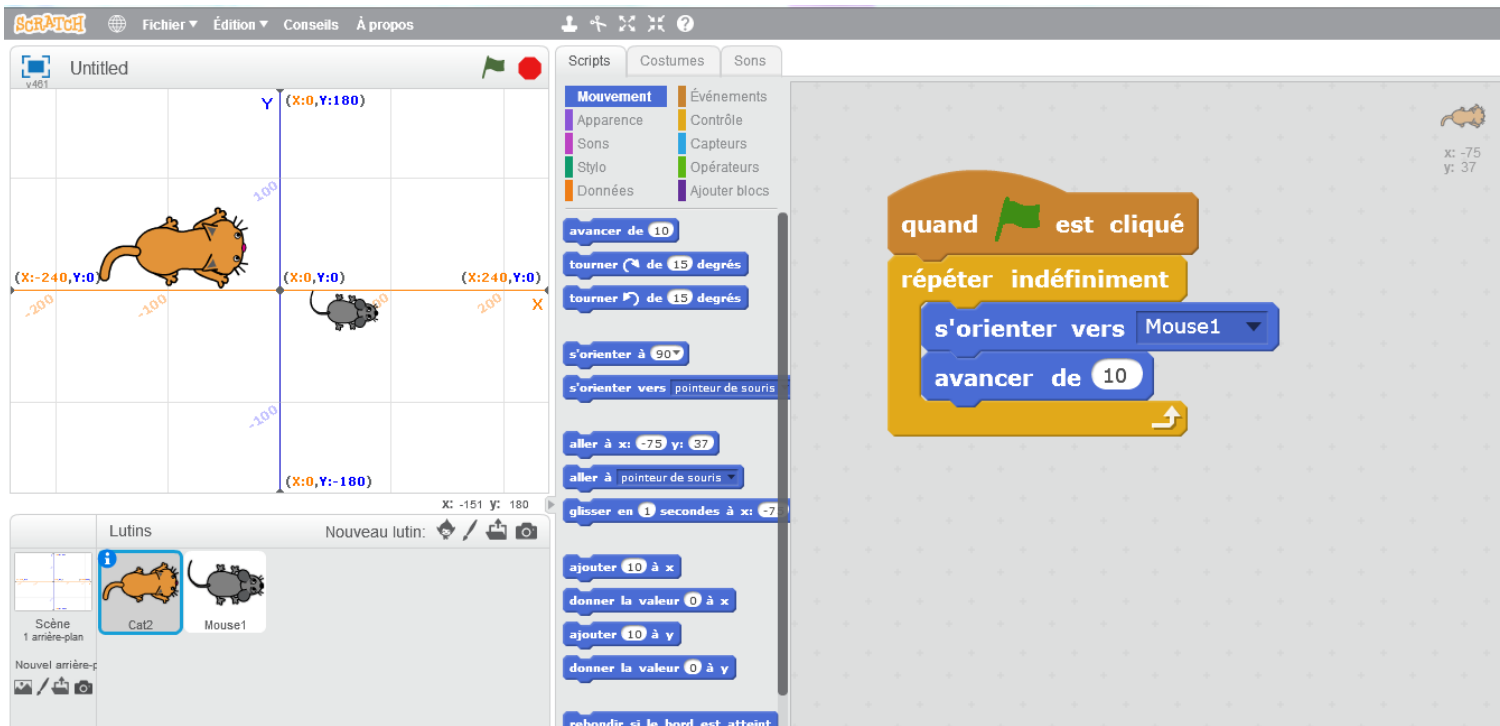
ASTUCES

choisir le style de rotation

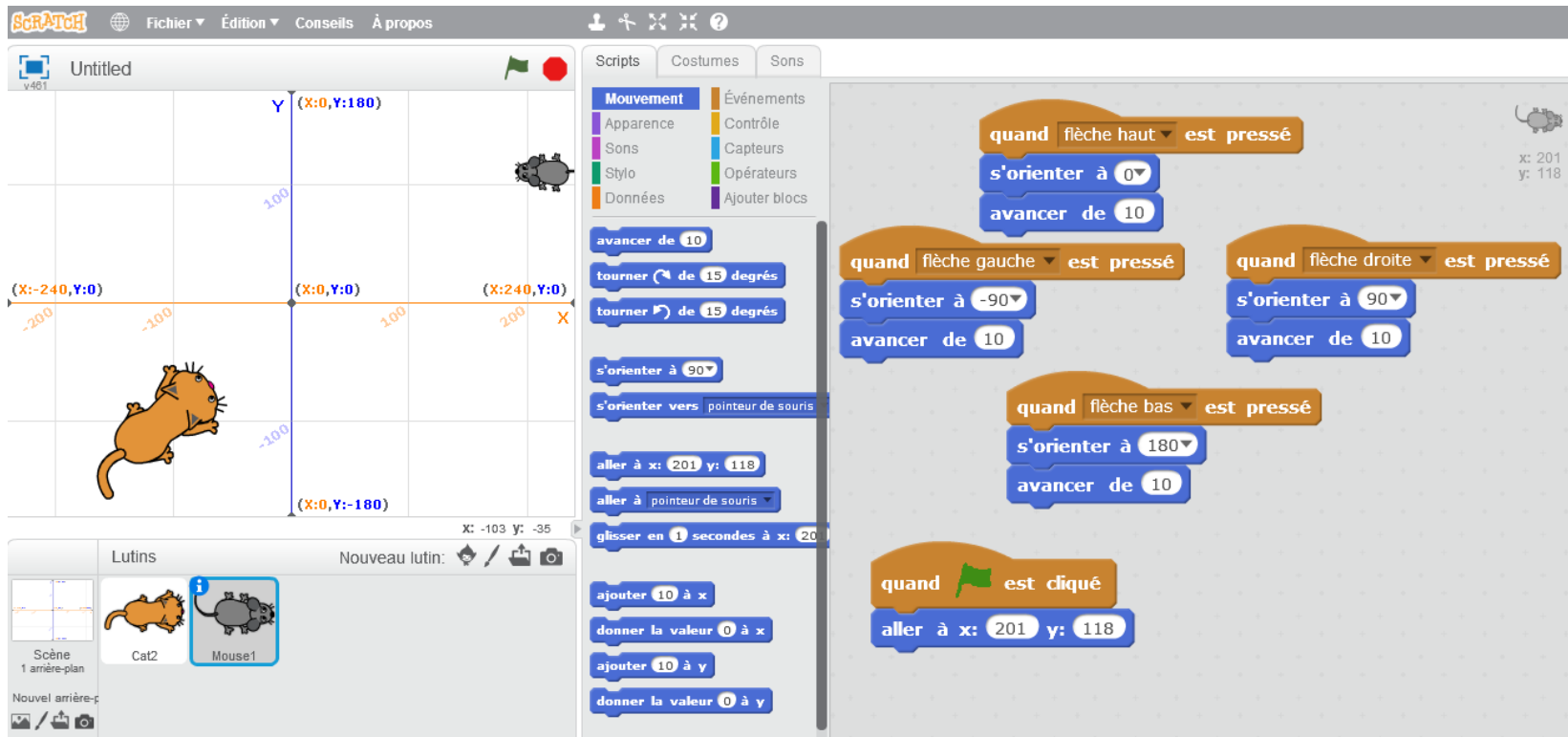
- tout autour
- position à gauche ou à droite
- ne pivote pas
- tout autour

Est ce que ton lutin est sans dessus dessous ?
Tu peux modifier son orientation

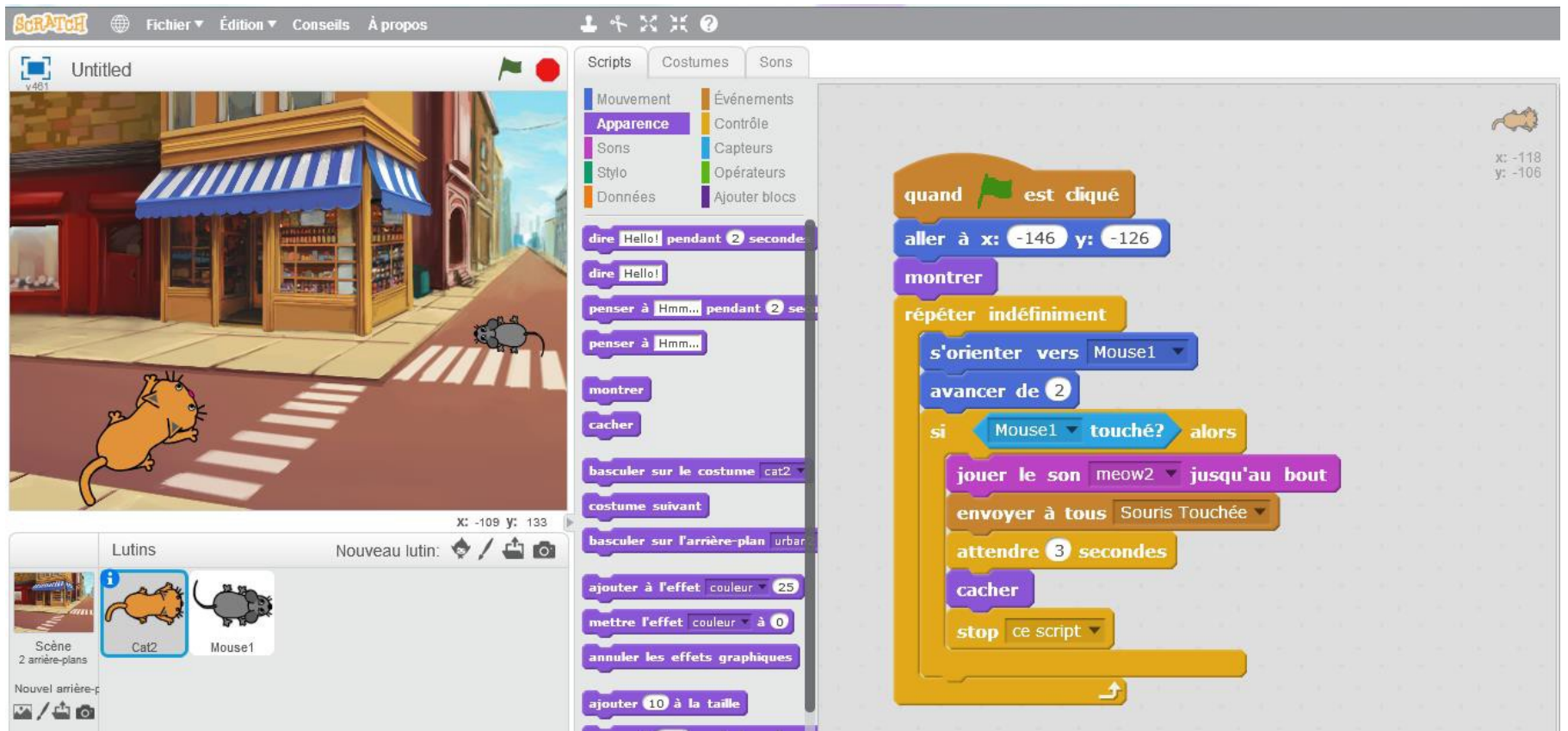
Le jeu du Chat et de la Souris



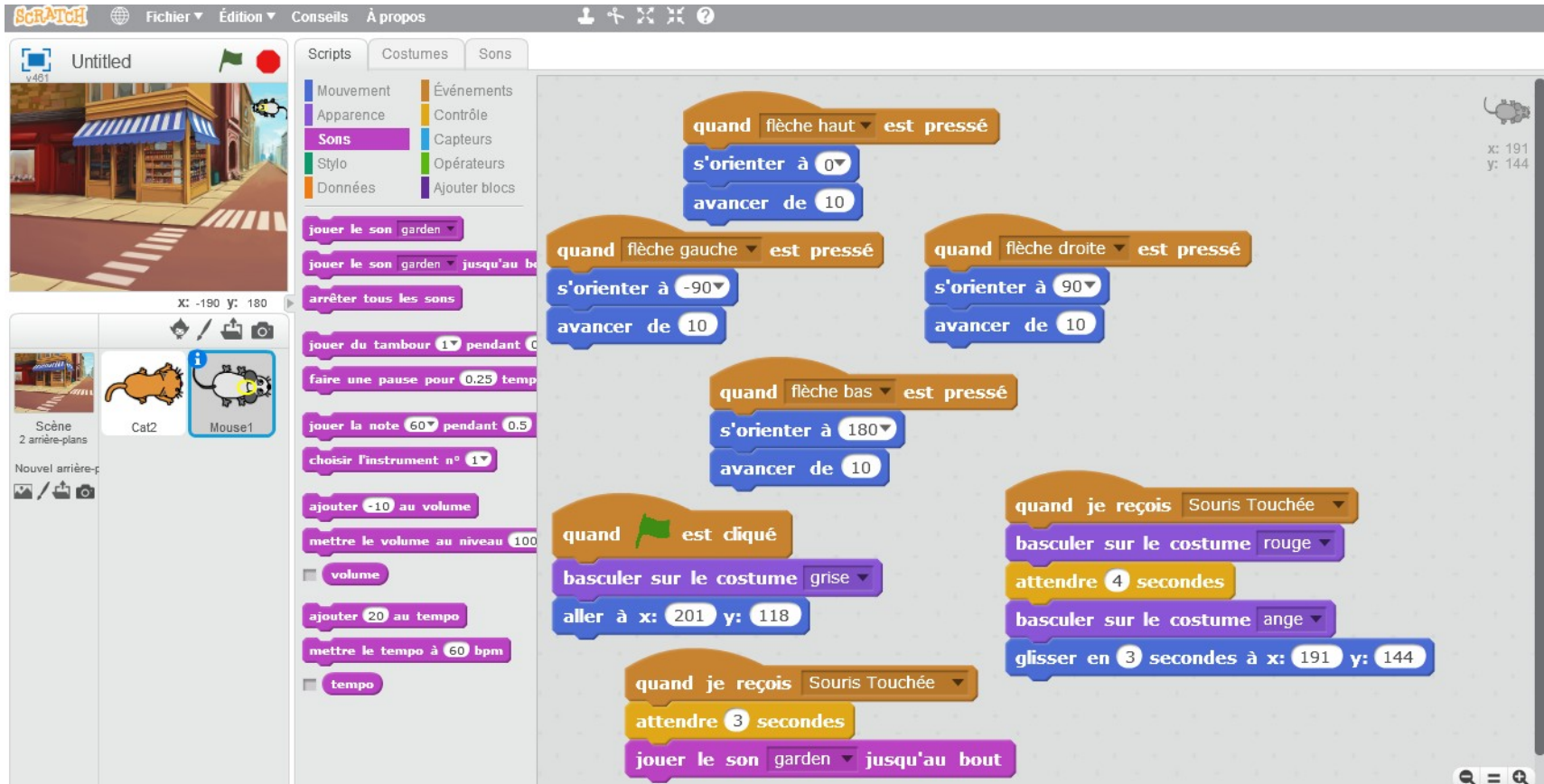
f a b l a b | c o u r s d ' i n i t i a t i o n | L E C O D E



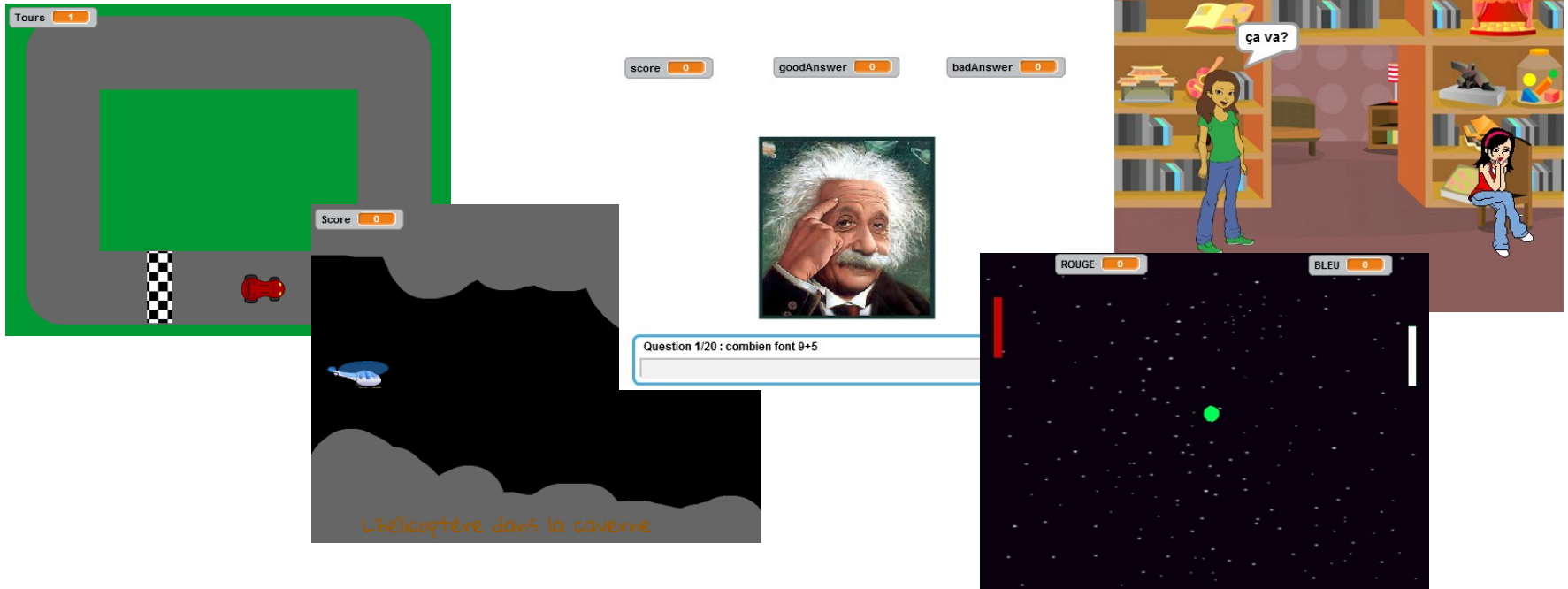
Deuxième Partie



fablab | cours d'initiation | LE CODE



fablab | cours d'initiation | LE CODE



Il ne vous reste qu' à imaginer, coder, tester, tout est possible !!!!

Programmer une Carte Contrôleur

La carte **micro:bit**

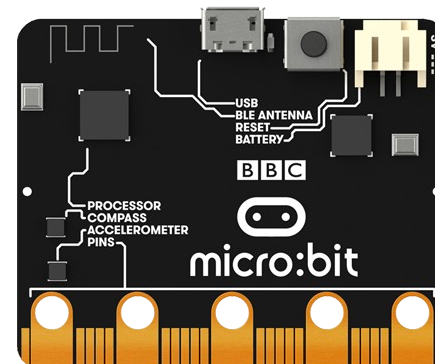
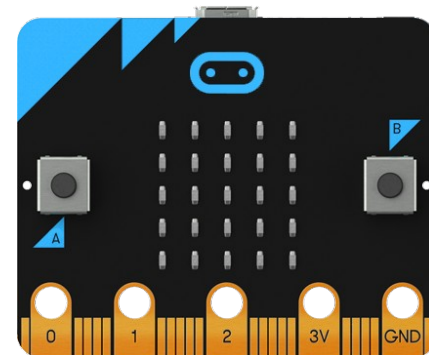


<https://makecode.microbit.org/>

<https://microbit.org/fr/guide/>

<https://microbit.org/fr/guide/quick/>

<https://microbit.org/fr/code/>



Adafruit

<https://makecode.adafruit.com/>

Opensource:

<http://www.mblock.cc/>

<https://minecraft-fr.gamepedia.com/Commandes>

Programmer de la Réalité Virtuelle ou « VR » :

<https://unity3d.com/fr/learn>

<https://store.unity.com/download?ref=personal>

Références Alternatives :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Informatique>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Programmation_informatique

Fonctionnement d'un ordinateur :

<https://www.youtube.com/watch?v=c96KP5jZVYk>

Allez plus loin dans le code :

<http://www.fondation-lamap.org/fr/page/34538/1-2-3-codez-espace-presse>

<https://www.youtube.com/user/Apprentika/videos>

<https://fr.khanacademy.org/computing/computer-programming>