



Getting Started – Part 2

Objectifs

- ✓ Prendre en main l'éditeur de code
- ✓ Se familiariser avec la syntaxe du langage
- ✓ Comprendre la logique des déplacements

Pré requis

- ✓ Au minimum un ordinateur pour deux élèves et une connexion internet
- ✓ La création en amont d'une session de codage par l'enseignant
- ✓ Tous les élèves doivent être connectés avec leur identifiant de session

Plan de la leçon

1. The Hat : Combattre un pirate à la fois en commençant par celui du dessus
2. The Bandits : Esquiver le groupe de pirate en empruntant le téléporteur
3. Take a little Run : Prendre de l'élan avant le saut en allant vers la gauche
4. Jumping : Faire le tour de l'île pour prendre l'élan dans la bonne direction
5. The Button : Utiliser `pushButton()` pour activer un téléporteur
6. Several Buttons : Désactiver les téléporteurs, sauter, puis les activer à nouveau
7. Desactivate and Activate : D'abord combattre le pirate afin de créer le chemin
8. Calling Procedures : Appeler la procédure `L()` à la ligne 8
9. Calling with Parameter : Écrire `fightLine()` à ligne 7 pour battre la rangée
10. End of Part 2 : Activer tous les téléporteurs les uns à la suite des autres

Nos conseils

- Rappeler aux enfants les notions acquises à la leçon précédente
- Rappeler comment insérer une ligne dans l'éditeur avec la touche « Entrée »
- Rappeler le vocabulaire de déplacement vu la semaine dernière
- Laisser chacun des élèves progresser à son propre rythme

Astuces

- Pour sauter dans une direction, Cody doit prendre de l'élan
- Pour activer/désactiver un téléporteur, appuyer sur le bouton de la même couleur

Les erreurs les plus fréquentes

- Oublie des parenthèses derrière un mot ou une fonction
- Suppression involontaire d'un crochet "{" ou "}"
- Mauvaise orthographe d'un des mots demandés, notamment `pushButton()`