SIMPLON

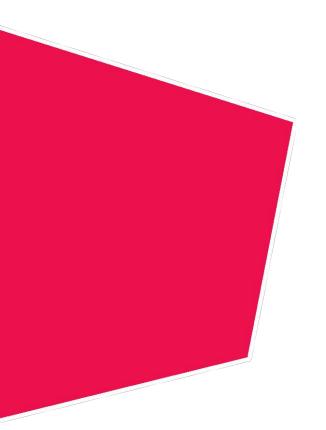
La prairie
Jour 6

Faire connaissance et créer de bonnes conditions de travail





 Où en est chacun des tâches de la semaine dernière?

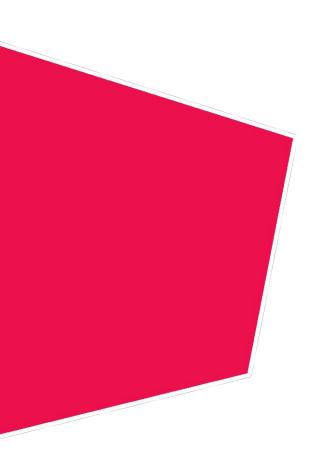


Blog

- Chacun doit créer un blog sur la plateforme de son choix. Par exemple : https://sites.google.com
- L'idée est de présenter chaque semaine un nouveau point technique appris au cours de la semaine.
- Le premier message doit porter sur les capacités et difficultés de l'apprenant ainsi que sur ses aspirations pour la formation. Le tout sous un angle technique. N'hésitez pas à parler de votre projet professionnel, de vos attentes et craintes vis-à-vis de la formation, etc.



Introduction à la programmation avec ScratchPacMan sur Scratch



Scratch

Présentation Scratch



Réaliser un jeu de labyrinthe. Le joueur se déplace dans un labyrinthe et doit atteindre l'arrivée le plus vite possible.

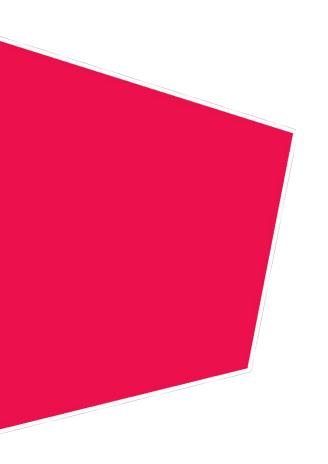




- Ajouter un personnage dans une scène et le faire avancer, monter et descendre
- Le personnage doit se déplacer en continu, et ne plus s'arrêter.
 Si possible, le faire rebondir sur les bords

Le labyrinthe

- Créer le labyrinthe avec une couleur de fond (creuser le passage avec la gomme)
- Ajouter le départ et l'arrivée avec des couleurs différentes
- Faire démarrer le personnage au point de départ
- Détecter la collision avec un mur.
- Choisir la pénalité lors d'une collision (retour au départ ou simple arrêt du mouvement)
- Détecter l'arrivée et afficher un message de victoire

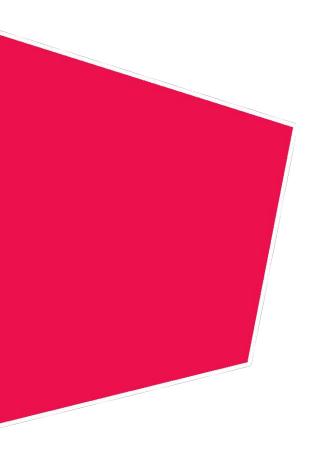


Projet Labyrinthe bonus

- Rajouter un monstre à éviter et qui bouge de manière automatique
- Ajouter des pièces à récolter et un système de points
- Ajouter un chronomètre et un tableau des meilleurs scores

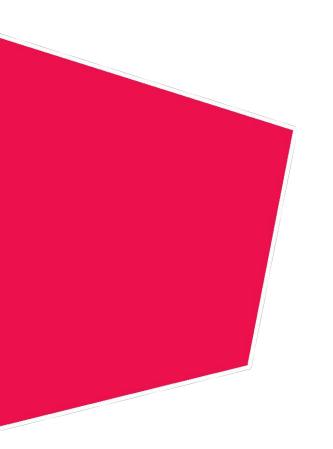


Un seul conseil : progressez étape par étape. A rendre avant lundi 26 décembre minuit.



Javascript

- Découverte de Js
 - o OpenClassRoom
 - MDN: Les bases de Javascript
 - Eloquent Javascript
 - Codecademy
 - Codecombat
- Éditeurs en ligne
 - o JsBin
 - o Codepen
 - JsFiddle
 - Repl.it



Exemples

<u>Les bases</u>

<u>Les tableaux</u>

Les fonctions

Switch

Boucles

Exemple Js avec HTML



Comment tu t'appelles?

Vérifier le nom :

- Entre 1 et 10 caractères.
- Non-vide.

Répondre:

• "Bonjour <nom>!"



Le programme demande la couleur du cheval blanc d'Henri 4, puis combien y a-t-il de 7 nains ?



- Demander l'identifiant puis le mot de passe
- vérifier que :
 - l'identifiant saisi a plus de 4 caractères
 - o l'identifiant contient un @
 - l'identifiant est "lea@gmail.com" et son mot de passe "12345"

Bonus : reprendre l'exercice login/password en acceptant cette fois plusieurs paires mail/mdp et en donnant 4 essais à l'utilisateur.



- le programme tire au hasard une opération (+ *) et deux chiffres
- le programme demande le résultat de l'opération à l'utilisateur » ex : "combien font 4 * 7"
- affiche si la réponse est juste ou fausse



Un programme demande de saisir 10 notes (une par une et de 0 à 20) et affiche la moyenne à la fin



Calculatrice

- Réaliser un calculatrice simple
 - o choisir une opération : + * / -
 - choisir un 1er nombre
 - o choisir un 2eme nombre
 - o Afficher le résultat
- Bonus
 - améliorer l'UI/UX pour que cela ressemble à une vraie calculatrice



Nombre mystère

- Il faut deviner le nombre choisi par l'ordinateur
 - o choisir un nombre entre 0 et 9
 - le programme dit si le nombre mystère est plus ou moins
 - o après 3 tentatives, la partie est perdue
- Bonus
 - o pouvoir choisir les nombres min et max
 - o pouvoir choisir le nombre de tentatives



https://dash.generalassemb.ly/

Recherche doc: le pair-programming.

