

SIMPLON

.CO

La prairie

Jour 6

Faire connaissance et
créer de bonnes conditions
de travail



Lundi

Débriefing

- Où en est chacun des tâches de la semaine dernière?

Lundi

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.

Lundi

Scratch

Introduction à la programmation avec [Scratch](#)

- [PacMan sur Scratch](#)

Lundi

Scratch

- [Présentation Scratch](#)

Lundi

Projet Labyrinthe

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

Lundi

Projet Labyrinthe

- 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

Lundi

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

Lundi

Projet Labyrinthe

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

Lundi

Javascript

- Découverte de Js
 - [OpenClassRoom](#)
 - [MDN : Les bases de Javascript](#)
 - [Eloquent Javascript](#)
 - [Codecademy](#)
 - [Codecombat](#)
- Éditeurs en ligne
 - [JsBin](#)
 - [Codepen](#)
 - [JsFiddle](#)
 - [Repl.it](#)

Lundi

Exemples

[Les bases](#)

[Les tableaux](#)

[Les fonctions](#)

[Switch](#)

[Boucles](#)

[Exemple Js avec HTML](#)

Lundi

Echauffement Js 1

Comment tu t'appelles?

Vérifier le nom :

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

Répondre :

- "Bonjour <nom>!"

Lundi

Echauffement Js 2

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

Lundi

Echauffement Js 3

- Demander l'identifiant puis le mot de passe
- vérifier que :
 - l'identifiant saisi a plus de 4 caractères
 - 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.

Lundi

Echauffement Js 4

- 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

Lundi

Echauffement Js 5

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

Lundi

Exercice Js 1

Calculatrice

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

Lundi

Exercice Js 2

Nombre mystère

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

Lundi

Un peu de lecture

<https://dash.generalassemb.ly/>

Recherche doc : le pair-programming.



SIMPLON[®].CO