

# 3A

## *Coding Week*

du 23/01 au 25/01/2023



2022 – 2023

Thomas Rimbault

# Schéma pédagogique

**Objectif** : monter en compétences sur votre **capacité à programmer** selon un paradigme [W](#) de programmation impérative procédurale.

- **impératif** [W](#) : on exprime le « comment »
  - c'est à dire on code des instructions que le programme exécutera dans l'ordre les unes à la suite des autres.
  - Les principales instructions sont : l'utilisation de variables (affectation), de conditions (if/else), de boucles.
- **procédurale** [W](#) : en plus,
  - on utilise des fonctions (ou procédures) pour organiser et réutiliser du code.

Le langage utilisé : **Java**.

# Thématique

Suite aux évènements de l'été dernier, le thème de cette *Coding Week* est celui des **incendies**.



Vous aurez pour missions de **simuler** la **propagation d'un incendie** ainsi que d'être capable de le **stopper**, selon différentes situations non forcément connues à l'avance (comme le découvrent des pompiers lorsqu'ils arrivent sur les lieux en feu).

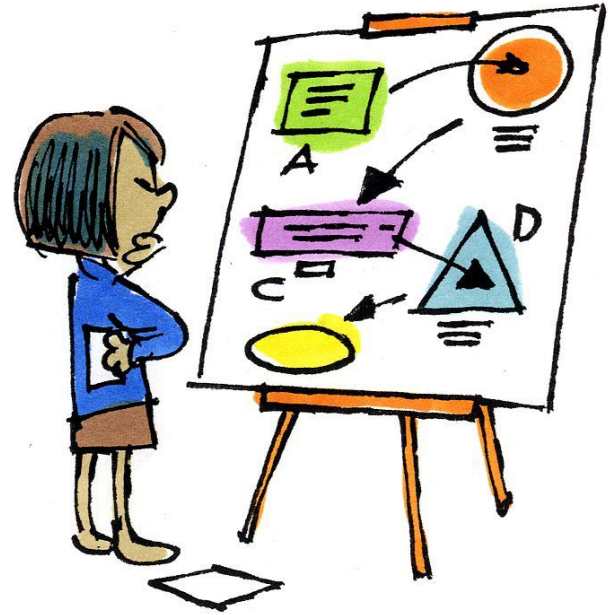


# Thématique

Par exemple, serez vous capables d'arrêter l'incendie qui a ravagé le camping « *Les flots bleus* » en Gironde, et ainsi redonner le sourire à Patrick Chirac !

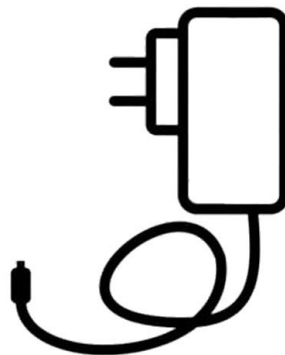


# Organisation



# Matériel

Utilisation de **son ordinateur portable** personnel (+ chargeur !)



# Moodle

Tous les éléments nécessaires sont fournis sur **Moodle**.

→ Moodle [2022-2023 > INGE\\_3 > LR - FISE - S6 > Coding Week](#)



# Équipes

Travail en **équipe** de **4** personnes

Équipe **imposée**

→ cf. "équipes - Coding Week.pdf" sur Moodle

**Attention** : vous devez renseigner sur Moodle votre numéro d'équipe (imposée) dès la matinée du Jour 1 de la *Coding Week*.

## Équipes

 Affectation des équipes

 Renseigner son équipe

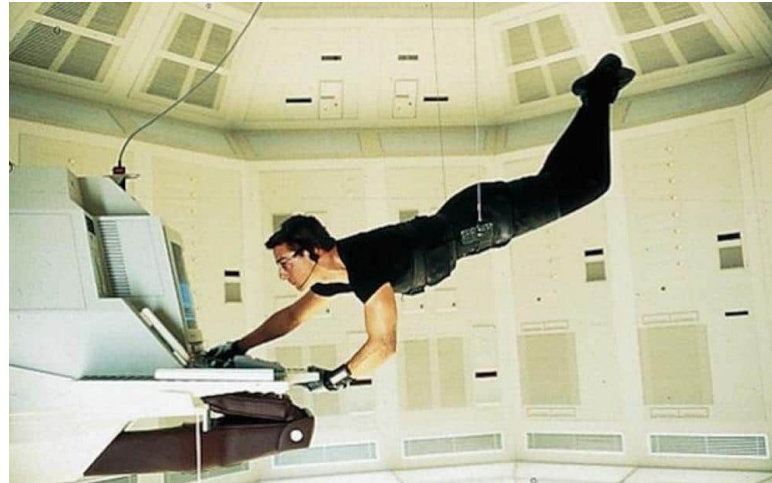
à renseigner comme cela est indiqué dans le fichier "Affectation des équipes.pdf"



# Missions

Chaque jour (J1, J2 et J3)

- découvrez votre **mission** à réaliser sur Moodle
- respectez les **contraintes** imposées



# Travail d'équipe et Aide

Chaque jour

- chaque équipe possède un certain nombre de **“tickets d'aide”** nominatifs.

Un **ticket d'aide** permet à **un** membre d'équipe d'aller demander (seul) de l'aide à un intervenant.

- Durée d'aide limitée (*cf.* Moodle)
- Liste des intervenants disponibles (*cf.* Moodle)



# Évaluation journalière

**Évaluation** du travail réalisé en fin de journée :

- l'équipe passe voir l'intervenant affecté (cf. Moodle)
- et présente l'avancée de son travail

**Présence obligatoire** de tous les membres de l'équipe.



# Déroulé des 3 journées

## J1

- 8h00 - 8h30 lancement de la *Coding Week*
- 8h30 - 16h30 réalisation de la mission
- 16h00 - 17h15 évaluation du travail réalisé

## J2

- 8h00 - 16h30 réalisation de la mission
- 16h00 - 17h15 évaluation du travail réalisé

## J3

- 8h00 - 16h30 réalisation de la mission
- 16h00 - 17h15 évaluation du travail réalisé
- 17h30 - 19h clôture et remise des prix



# Salles

## Salles à disposition pour les élèves

- amphis : B, D, E
- salles TD : 5, 6, 8, 9, 10
- salles ordi : 121, 122, 141, 142, 143

} affectation des salles  
pour les équipes (cf. Moodle)

← si souci d'ordi personnel



# Prix

Remise de **prix** aux 3 premières équipes

- prix 1 : carte cadeau, **50** € / membre
- prix 2 : carte cadeau, **30** € / membre
- prix 3 : carte cadeau, **20** € / membre



#CodingWeek #Java #Simulation #Incendie

