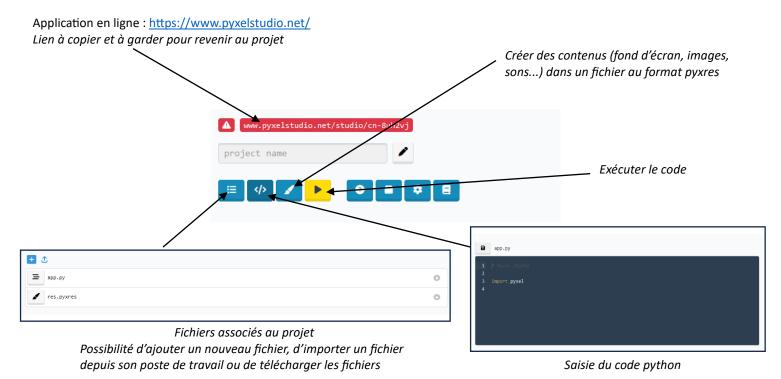
Ressources

Préparation à l'événement « La Nuit du Code »

Découvrir le module

Le site de la Nuit du c0de : https://www.nuitducode.net/

Documentation avec exemples: https://github.com/kitao/pyxel/blob/main/docs/README.fr.md



Playlist « *Tutos Pyxel* » de trois vidéos, proposée sur la chaîne Youtube « *Maths, Info lycée* » : https://www.youtube.com/watch?v=7ks1ZM-aSg8&list=PLf9q1kOFgZYUajkTw-02FSpjXMzlpZumr

Entraînement

Niveau Première

Cahier numérique pour s'entraîner (avec l'application Pyxel Studio intégrée) : https://www.cahiernum.net/J682W5

Exercices avec corrigés (dont le jeu du Snake) :

https://nuit-du-code.forge.apps.education.fr/DOCUMENTATION/PYTHON/TUTORIELS/autres-tutoriels/

Niveau Terminale

<u>Cahier numérique pour s'entraîner (avec l'application Pyxel Studio intégrée)</u>: https://www.cahiernum.net/KV8H5B

Deux activités proposées par S. Chantery :

• Pong (code de partage : 849c-3398123)

• Le jeu de la vie (code de partage : ef9d-3430416)

Pour accéder à ces deux activités :

- Se connecter à l'ENT;
- Ouvrir, dans un nouvel onglet, l'application Capytale : https://capytale2.ac-paris.fr/web/c-auth/list
- Cliquer sur le lien **Ma classe en Région** (une autorisation sous sera demandée à la première connexion afin de lier votre compte ENT à l'application Capytale hébergée par l'académie de Paris).
- Saisir le code de partage dans la rubrique « Accéder à une activité »

<u>Le PACMAN</u>:

http://193.49.249.136:20180/~web/terminale/projets/pac_man.php