

Ressources

Préparation à l'événement « La Nuit du Code »

Découvrir le module

Le site de la Nuit du code : <https://www.nuitducode.net/>

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

Application en ligne : <https://www.pyxelstudio.net/>

Lien à copier et à garder pour revenir au projet

Créer des contenus (fond d'écran, images, sons...) dans un fichier au format pyxres

The screenshot shows the Pyxel Studio web interface. At the top, there's a URL bar with `www.pyxelstudio.net/studio/cn-8u1zvj`. Below it is a text input for 'project name'. A toolbar contains several icons: a list icon, a code icon, a pencil icon, a play button, a refresh icon, a save icon, a settings icon, and a document icon. Annotations with arrows point to these elements: 'Lien à copier et à garder pour revenir au projet' points to the URL bar; 'Créer des contenus (fond d'écran, images, sons...) dans un fichier au format pyxres' points to the pencil icon; 'Exécuter le code' points to the play button; 'Fichiers associés au projet' points to a file list on the left showing 'app.py' and 'res.pyxres'; 'Possibilité d'ajouter un nouveau fichier, d'importer un fichier depuis son poste de travail ou de télécharger les fichiers' points to the plus icon in the file list; 'Saisie du code python' points to a code editor on the right showing a snippet of Python code.

Fichiers associés au projet

Possibilité d'ajouter un nouveau fichier, d'importer un fichier depuis son poste de travail ou de télécharger les fichiers

Saisie du code python

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

Cahier numérique pour s'entraîner (avec l'application Pyxel Studio intégrée) :

<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 Cappytale : <https://cappytale2.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 Cappytale hébergée par l'académie de Paris).
- Saisir le code de partage dans la rubrique « Accéder à une activité »

Le PACMAN :

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