Guidelines – B1 CREA Ytrack :

Origin Piscine

**Nombre d’heure: 36h**

**Nombre de séance: 9**

# Séance 1: Présentation, Introduction, Base du code (Variable, type ..)

* Présentation personnelle
* Qu’est-ce que le développement pour vous ? Qu’attendez-vous de ce module, de moi ?
* En quoi consiste ce module ? Objectifs finaux ?
  + Les initier à la programmation
  + Leur permettre de comprendre le monde du développement, car amené à travailler avec des développeurs
  + Introduction pour le design génératif, le code c’est l’apprentissage d’une langue
  + On ne doit pas tout connaître par cœur pour être développeur
  + Les rendre plus autonome sur la recherche d’informations
  + Objectif de réaliser un petit site vitrine
* Le déroulé des sessions, évaluation du module
  + Introduction sur la ou les notions du jours via un mini-cours / live Coding
  + Lancement sur les exercices Ytrack
  + Investissement sur les exercices proposés
  + Projet en groupe de deux du mini site web
* **QUETE 1**: Init (Variables, types etc)

# Séance 2 – 3 (full journée): Introduction au Web (HTML, CSS)

* Présentation des langages, Introduction aux bases du WEB
* Live coding d’une mini page web classique
* **QUETE 2**: World Wide What (Variables, types etc)

# Séance 4: Les objets en JS

* Petit point sur les objets, qu’est ce que c’est, à quoi ça sert. Exemple.
* **QUETE 3**: Structures

# Séance 5: Array et conditions

* Petit point sur les tableaux, qu’est ce que c’est, à quoi ça sert. Exemple.
* Point sur les conditions
* **QUETE 4**: Conditions

# Séance 6: Functions

* **QUETE 5**: calling-functions

# Séance 7: Function

* **QUETE 6**: declaring-functions

# Séance 8: WWW & Carbon Copy

* Réalisation de l’évaluation
* **QUETE 7**: World-Wide-Woow
* Réalisation du projet d’évaluation en groupe (Carbon Copy)

# WE :

* Réalisation du projet d’évaluation en groupe (Carbon Copy)