



M A T H R I X

Naviguer dans cette présentation



- Distribution de documents et notation.
- Mises en garde : **ordinateur** + **volume sonore**
- Documents à disposition : **travail de recherche** + **carnet de bord**
- Types de commandes
- Corrections globalisées des **jour1** et **jour2**
- Organisation du temps
- Ecrire les commandes du vaisseau
- C'est à vous !
- Retour d'expérience

Distribution des documents



(à rendre à la fin de l'heure)

- Connectez-vous à votre session
- Travail noté sur 20. Coefficient 0.5
- Travail de recherche valorisé dans la notation

Mise en garde sur l'utilisation de l'ordinateur



- *Je ne consulte pas mon ENT, ni Pronote.*
- *Je ne joue pas à des jeux sur Internet ou en local sur l'ordinateur.*
- *Je n'effectue pas de recherches Internet externe au contenu de l'activité.*
- *Je suis conscient que le professeur et le référent numérique peut accéder à mon historique Internet et aux activités réalisées sur l'ordinateur.*
- *J'applique les règles de vie de classe en salle informatique.*
- **Toute mauvaise utilisation de l'ordinateur sera punie et mettra fin immédiatement au travail en cours sur l'ordinateur.**

Mise en garde sur le volume sonore

- Faites attention au volume sonore de la salle.
- Parlez à voix-basse.
- Vous pouvez échanger entre vous néanmoins vous devez rendre chacun votre propre travail.

- Effacez le moins possible vos pistes de réflexions
- Recopiez vos réponses finales dans le carnet de bord

3

- ## Source

7

Documents du Capitaine



Journal de bord du capitaine

- jour1 : Système décimal et système binaire
- jour2 : Décomposer un nombre décimal
- jour3 : Convertir un nombre décimal en nombre binaire
- jour4 : Convertir un nombre binaire en nombre décimal
- jour5 : Afficher un octet
- jour6 : Grandeur quotient



Manuel d'instruction

Liste des commandes fonctionnelles dans le vaisseau

- intro : explications introductives
- prenom : renseigner son prénom
- jour1 : afficher la première page du journal de bord du capitaine
- pb1 : afficher le premier pense-bête du capitaine
- aide0 : afficher une aide
- cacher : cacher l'image affichée
- arreter : arrêter la pluie de caractères
- reprendre : reprendre la pluie de caractères



Conseils du capitaine

→ Commence par les commandes suivantes :

- intro
- jour1
- jour2
- jour3
- ...



Pense-bêtes du capitaine

- pb1 : Définition d'une base
- pb2 : Puissances d'exposants positifs
- pb3 : Puissances de dix et préfixes
- pb4 : Tableau de correspondance entre puissance de 10 et mesures en octets
- pb5 : Définition d'un nombre décimal
- pb6 : Tableau de conversion de 12

M
A
T
H
R
I
X

Document : Carnet de bord



**M
A
T
H
R
I
X**

Nom :

Prénom :

CARNET DE BORD

**Objectif : Répondre aux défis
journaliers du capitaine.**

(Chaque numéro de question correspond à
un numéro de jour)

1) Les deux systèmes de numération évoqués par le capitaine sont :

2) Date d'aujourd'hui (jj/mm/aaaa) :

- a) Additionner jj + mm + aaaa = ...
- b) Décomposer le résultat de la a)

3) a) Conversion de $19_{(10)}$:

b) Conversion de $138_{(10)}$

4) Conversion de $1100011_{(2)}$

5) a) Affichage de l'octet de $35_{(10)}$:

b) Affichage de l'octet de $156_{(10)}$:

6)

6 bis)

Types de Commandes



- Consultation du journal de bord du capitaine : de **jour1** à **jour6**
- Consultation des pense-bêtes du capitaine : de **pb1** à **pb6**
- Commandes inhérentes dans le vaisseau : **intro**, **caler** ...

Correction globalisée avec la classe

- Correction orale de la question 1) du jour1
- Correction au tableau de la question 2) du jour2

Les réponses succinctes sont « affichées / cachées » au tableau. (feuille de papier aimantée pliée en deux)

Consignes générales



Chaque numéro de question correspond au numéro du jour.

- Temps 1 : Travail de recherche
- Temps 2 : Consultation des réponses succinctes (au bout de 10 min)
- Temps 3 : Vérification par le professeur

Ecrire les commandes dans la console du vaisseau



- Qu'est-ce qu'une console ?
- C'est une interface physique permettant le contrôle d'un système électronique.
- Placer le curseur à droite du symbole > (chevron) puis écrire la commande.



C'est à vous !



- Lien vers l'activité : <https://dgxy.link/mathrix1>
- Commencez par la commande **intro**
- Puis la commande **jour1**
- Puis **jour2** ...
- N'oubliez pas de **cacher** la pluie de caractères si besoin

Retour d'expérience



- Écrire des commentaires et évaluer cette activité sur Quizinière ou sur la feuille de papier.
- <https://dgxy.link/feedback.mathrix>

