


1. Objectifs

Écrire et développer des programmes pour répondre à des problèmes.

2. Contextualisation

Nous allons appréhender la programmation en Python par le biais de L'application **PYRATES**



Ce jeu met en scène les aventures d'un ou d'une pirate  que vous avez choisi.

Chaque niveau du jeu doit lui permettre d'ouvrir un coffre et d'en récupérer les pièces d'or .

Le personnage se contrôle à l'aide d'un programme informatique qu'il faut écrire en Python.

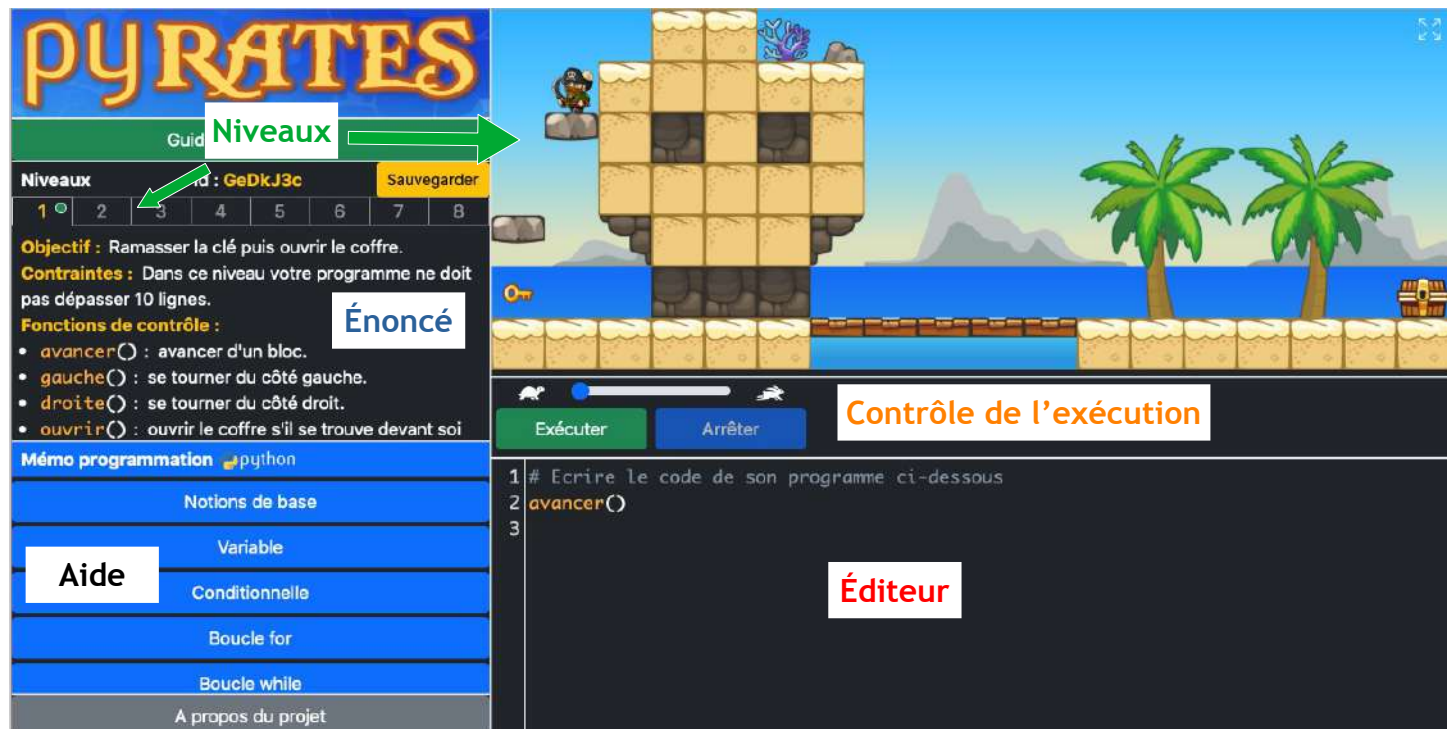
 **À Faire 1** : Réaliser les actions suivantes.

1. Ouvrir un navigateur Web
2. Rendez-vous à l'adresse : <https://py-rates.fr>

N.B : Au commencement de l'activité, un code personnel vous sera communiqué. Il est impératif de retenir ce code pour revenir sur votre activité en cas de problème technique ().

3. Résoudre les 8 niveaux du jeu.

Annexe - Présentation de l'interface



Niveaux : Chaque niveau a une difficulté de résolution croissante.

Énoncé : Indique l'objectif, les contraintes et les fonctions disponibles.

Éditeur : C'est dans cette zone que vous concevez vos programmes.

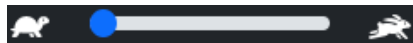
Contrôle de l'exécution :

Exécuter

Lance l'exécution du programme présent dans l'éditeur

Arrêter

Interrompt l'exécution en cours.



Permet de régler la vitesse d'exécution de l'animation.

Aide : Mémo de programmation qui détaille l'utilisation des différentes structures de programmation.