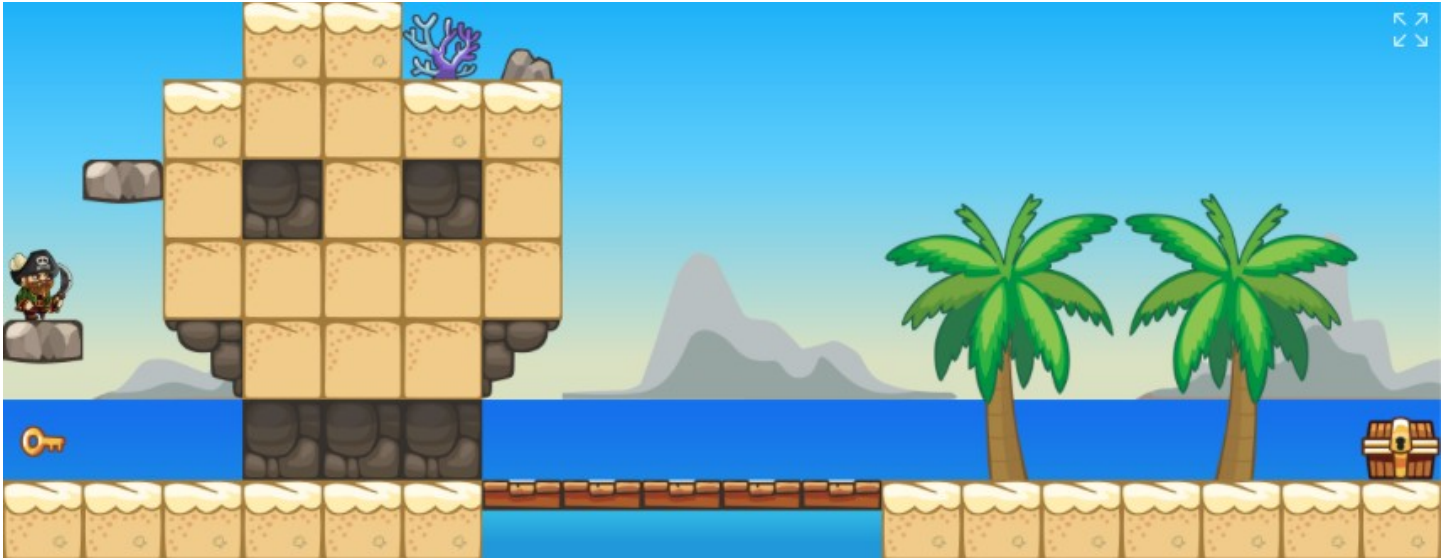



## 1. Objectifs


- 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.

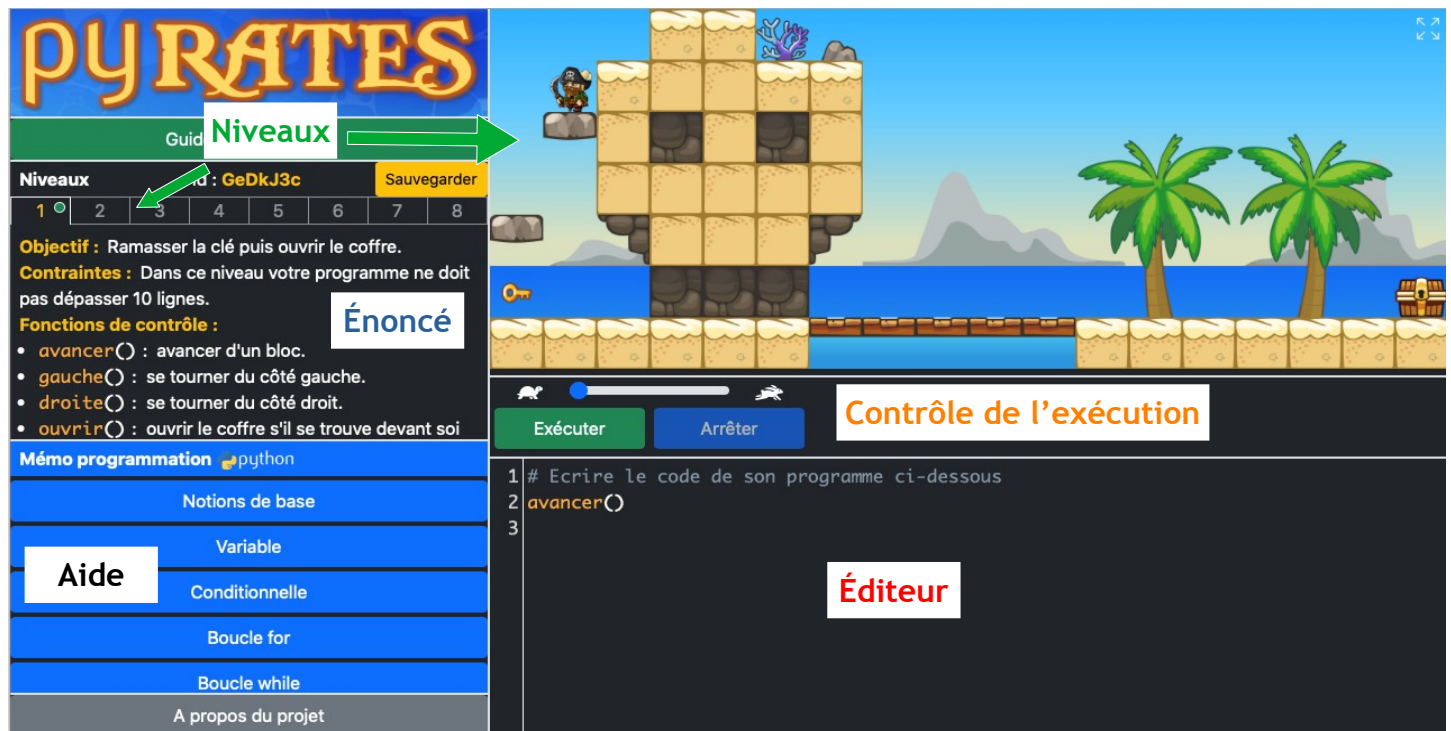
 **À Faire 1** : Réaliser les actions suivantes.

- Ouvrir un navigateur Web
- 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 (  ).

- 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** :



Lance l'exécution du programme présent dans l'éditeur



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.