



Module 1 : découverte

Objectifs

- ✓ Découvrir Python ;
- ✓ Créer un premier programme pour générer un nombre aléatoire ;
- ✓ Afficher n fois le lancer d'un dé en Python dans un second programme.

Cette année nous allons travailler dans l'environnement "CAPYTALE" en ligne pour toute la partie "informatique".

1. Ouvrir une page internet et se connecter au site internet du lycée ;
2. Dans le menu de gauche : ressources numériques - CAPYTALE
3. Saisir le code donné par l'enseignant. :
 - Activité 1 : c69e-1764033
 - Activité 2 : 0b9d-1764035

Bilan activité 1

- La ligne "import random" sert à :
- Le mot "randint" veut dire :
- Nombre de lignes de blocs :
- Nombre de lignes de code :

Bilan activité 2

- Les deux possibilités pour faire une boucle sont :
.....
.....
- Intérêt d'une boucle ?
.....
.....