Réponse :

Qu'est-ce qu'une variable ?

Quels sont les principaux types ?

Quelle est la différence entre les variables et les constantes ?

Objectif :

Dans cette activité, vous vous exercerez à utiliser le bloc conditionnel « if then else » de MakeCode pour créer un programme qui compare votre âge à celui d'un ami et affiche différents messages en fonction de cette comparaison.

Instructions :

Ouvrez Minecraft Education Edition et créez un nouveau monde.

Dans le jeu, ouvrez MakeCode et sélectionnez l'option pour démarrer un nouveau projet.

Utilisez les blocs pour construire le programme suivant :

Tout d'abord, créez deux variables : myAge et ageFriend.

Définissez votre âge et l'âge de votre ami en utilisant des blocs d'affectation pour ces variables.

Ajoutez ensuite un bloc conditionnel « if then else » pour comparer les âges.

Si monAge est supérieur à AgeAmi : affichez le message « Je suis plus âgé que mon ami ».

Si monAge est inférieur à FriendAge : Imprimer le message « Je suis plus jeune que mon ami ».

Si monAge est égal à l'âge de monAmi : le message « Mon ami et moi avons le même âge » s'affiche.

Testez votre programme dans le monde de Minecraft. Chaque fois que le code est exécuté, des messages doivent apparaître dans le chat du jeu.

1. Créez une page/un programme où l'utilisateur saisit deux nombres et où le programme affiche la somme des deux nombres.

le programme affichera la somme des deux nombres.

2. Construire une page/un programme où l'utilisateur tape un nombre et le programme

écrit à l'écran le résultat de la mise au carré de ce nombre. Remarque : n'utilisez que des

opérateurs.

3. Créez une page/un programme où l'utilisateur tape son nom et où la page écrit « Bienvenue, nom de la personne ».

écrit « Bienvenue, nom de la personne », avec le nom de la personne.

4. Créer une page/un programme où l'utilisateur tape deux nombres et le programme affiche le résultat des quatre opérations mathématiques de base.

affiche à l'écran le résultat des quatre opérations mathématiques de base.

5. Construire une page/un programme où l'utilisateur tape l'année de sa naissance et le programme écrit à l'écran l'âge qu'il a atteint.

programme écrira à l'écran l'âge qu'il aura en 2040.

La soumission doit être un fichier texte avec le lien github de l'étudiant.