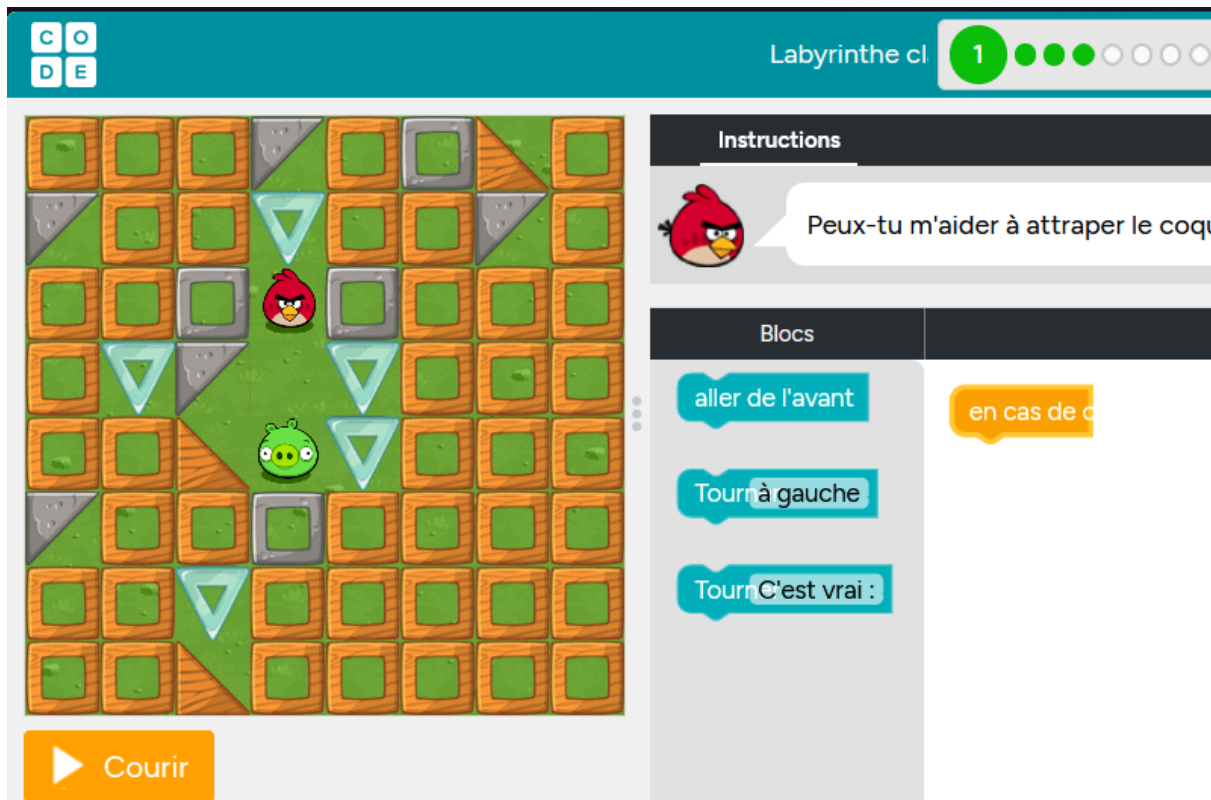
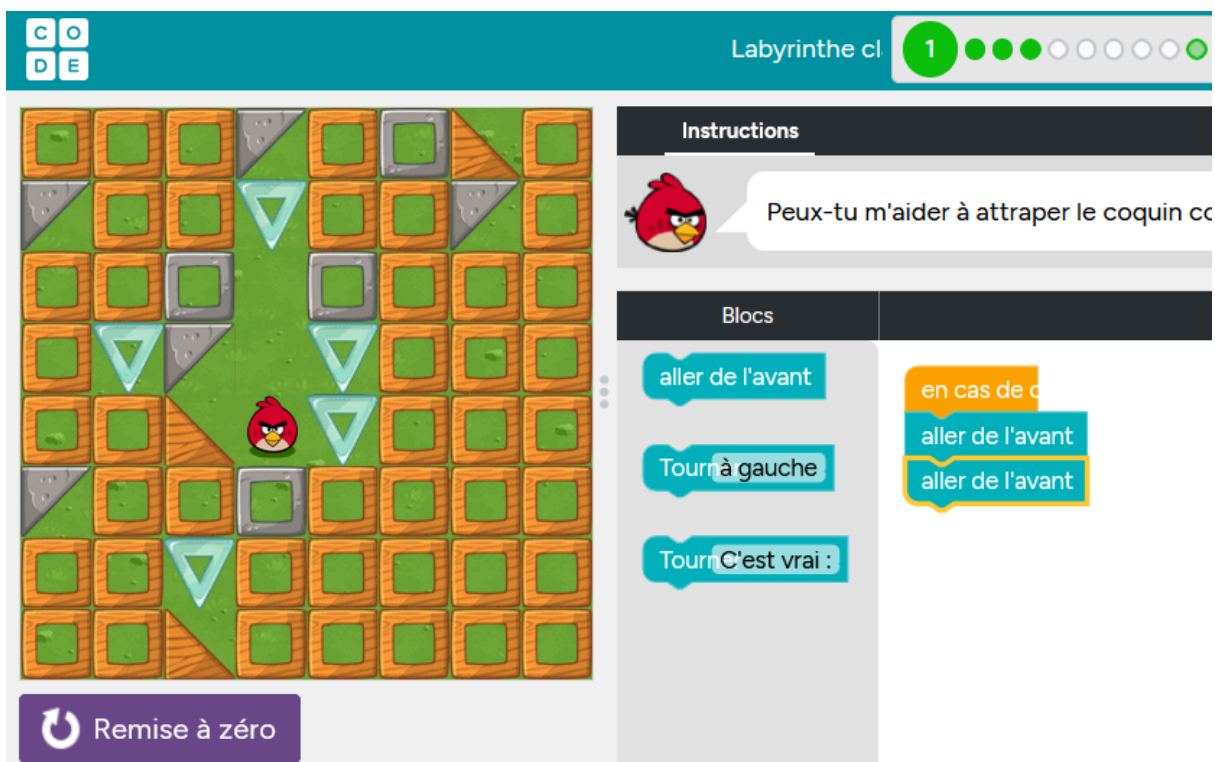


Mon parcours sur Hour of Code, classic maze

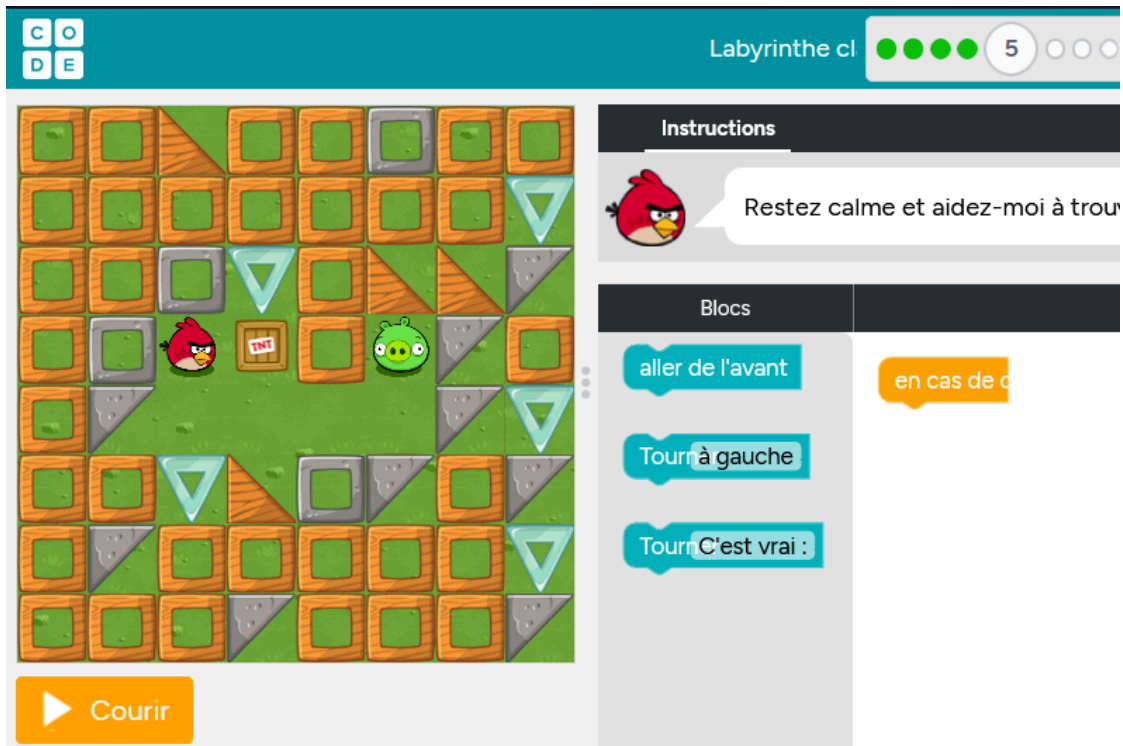
L'objectif est de me sensibiliser à la logique de programmation et de me faire découvrir les bases du code informatique à travers des exercices ludiques, Donc j'ai commencé par le niveau 1



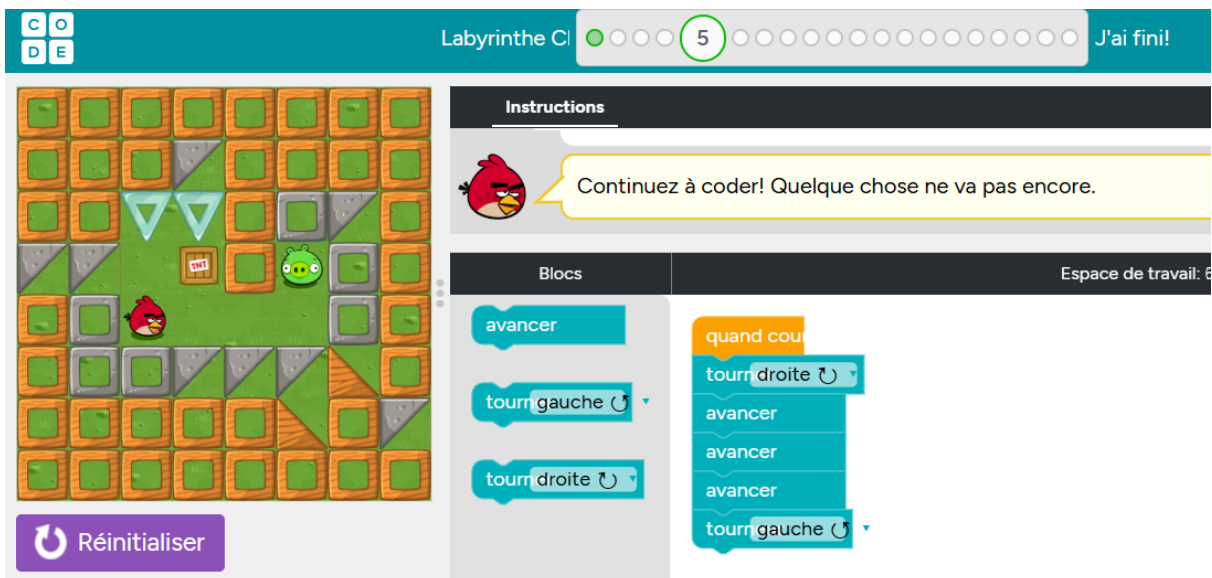
je devais utiliser plusieurs lignes de code pour faire avancer le personnage, Chaque ligne correspondait à un déplacement donc sur l'image en bas on voit que je mit deux ligne de code aller de l'avant deux fois pour faire avancer mon caractère ce qui montre que j'ai gagné



Il y a plusieurs niveaux ici on voit que là on a plus d'option pour déplacer donc ce que on va faire c'est de glisser les lignes de code,



Sur l'image on voit que on doit tourner à droite avancer et tout, mais ici j'ai fait une petite erreur exprès pour voir et on voit que le site nous dit de continuer à coder et que quelque chose ne va pas donc le site nous aide vraiment



Dans cet exercice, je devais utiliser plusieurs lignes de code pour faire avancer le personnage. Chaque ligne correspondait à un déplacement. J'ai compris que pour atteindre l'objectif, il fallait bien réfléchir au nombre exact de pas à effectuer et répéter l'instruction autant de fois que nécessaire.

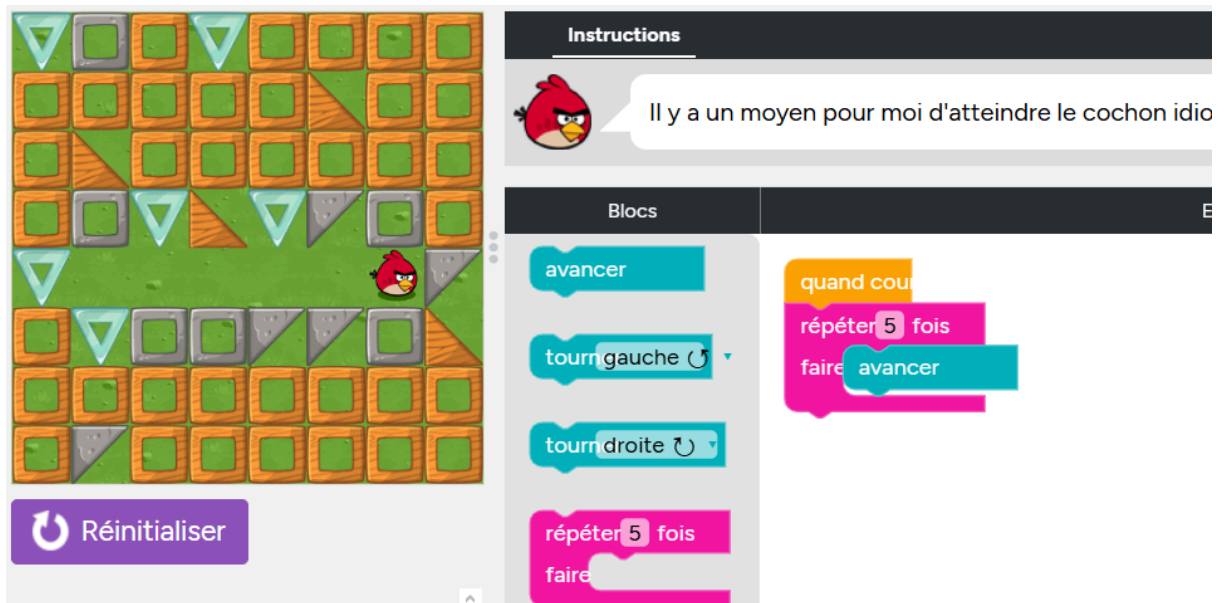


The screenshot shows a Scratch project with a game level on the left and a code editor on the right. The game level features a red bird character on a green path, a green pig character in a cage, and various wooden and stone blocks. A yellow button labeled "Courir" (Run) is at the bottom left. The code editor on the right has a dark background with a white "Instructions" header. Below it, a red bird character is shown with a speech bubble saying "Il y a un moyen pour moi d'atteindre". Under the "Blocs" header, there is a single blue "avancer" (move forward) block.

Au lieu glisser plusieurs fois la même ligne "avancer", j'ai appris à utiliser une boucle. La boucle permet de répéter automatiquement la même action plusieurs fois. Cela rend le code plus court et plus simple à lire.

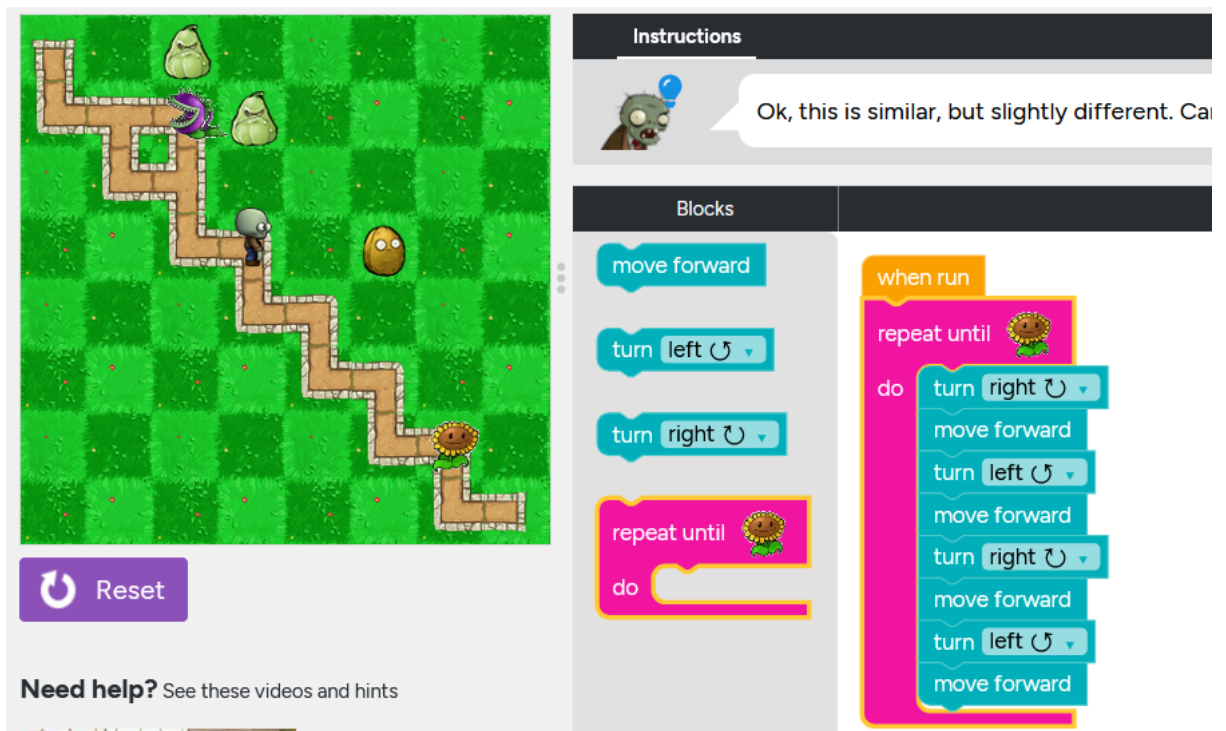


The screenshot shows the same Scratch project as before, but with a more complex code block. The game level and "Courir" button are identical. The code editor on the right has a dark background with a white "Instructions" header. Below it, a red bird character is shown with a speech bubble saying "Il y a un moyen pour moi d'atteindre le coch". Under the "Blocs" header, there is a blue "avancer" block, a blue "tourner gauche" (turn left) block, and a blue "tourner droite" (turn right) block. A pink "répéter 5 fois" (repeat 5 times) block is placed around the "avancer" block, with a yellow "quand cour" (when green flag clicked) block attached to its start. The "répéter 5 fois" block has a "faire" (do) label and a "faire" (do) label.

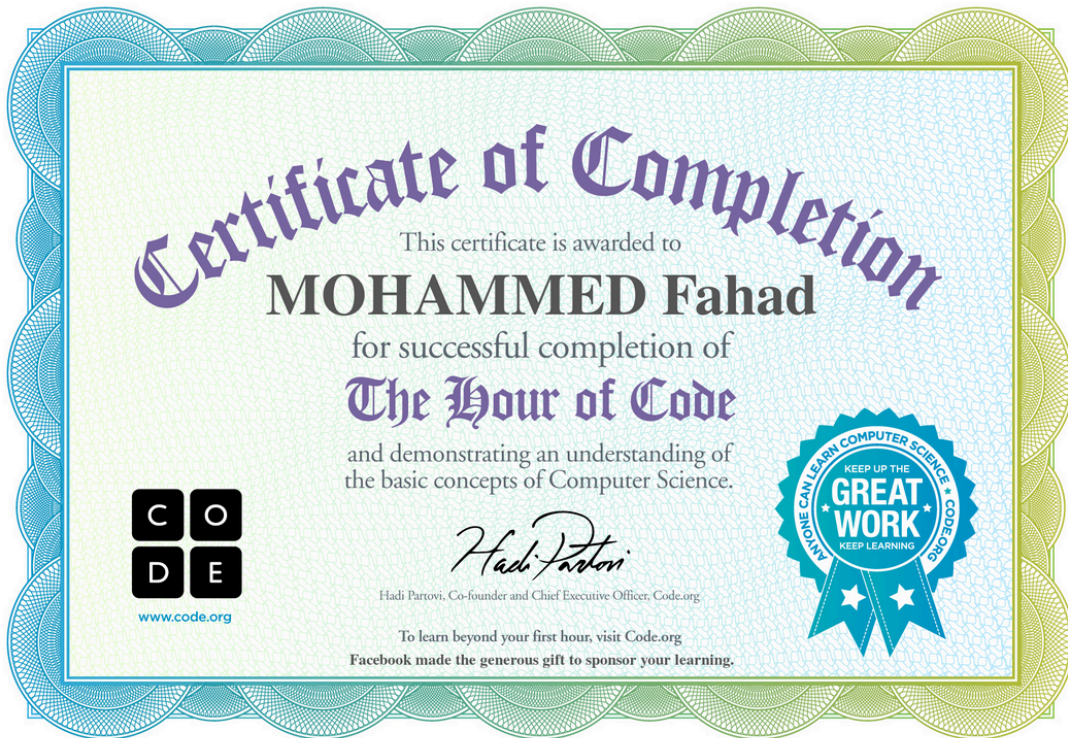


Comme cela

Nouveau type d'exercice, donc ici c'était un peu différent au début c'est dur à comprendre mais puis on voit sur l'image que on a juste à répéter la commande jusqu'à que il est à la destination



Et après avoir fait tout les niveau il vous donne une certification de compétence,



En conclusion, j'ai appris à :

- Donner des instructions simples à un personnage (avancer, tourner).
- Utiliser les **boucles** pour éviter les répétitions.
- Combiner plusieurs types de commandes pour créer un programme plus efficace.

Ce travail m'a permis de mieux comprendre la logique de la programmation et m'a donné une première expérience dans le domaine du code.