

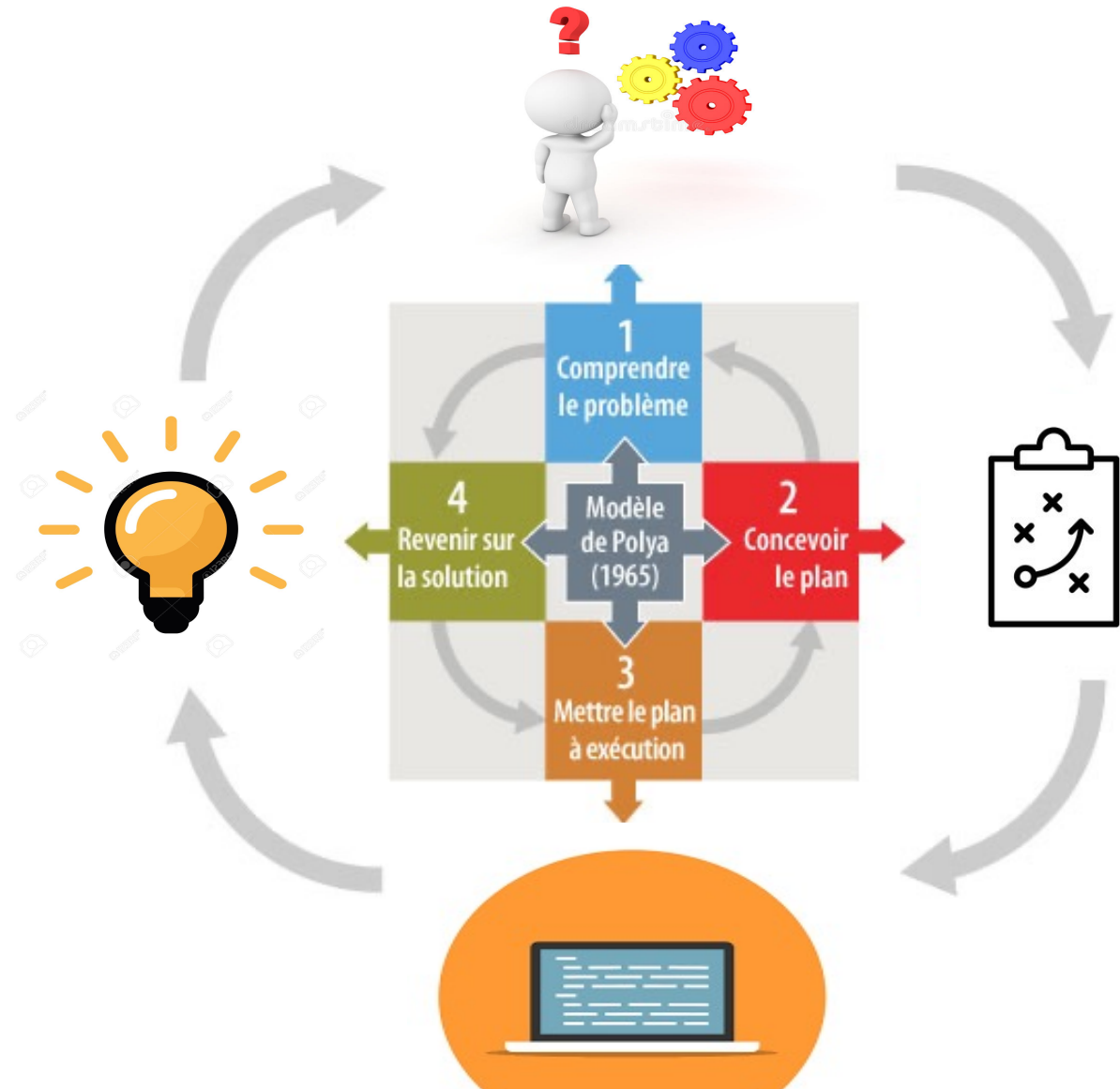
# Cours 13

## Résolution de problèmes

Intro. à la programmation - Aut. 2021

# Menu du jour

- Résolution de problèmes
  - Comprendre
  - Planifier
  - Coder
  - Réviser





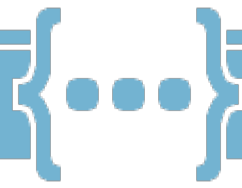
## ❖ Comprendre

- ☐ Lire l'énoncé au moins 3 fois
- ☐ Prendre quelques minutes pour réfléchir
  - Est-ce que ce problème vous est familier (i.e. vous rappelle un autre exercice) ?
- ☐ TODO : Être capable d'expliquer à votre partenaire ce qu'il faut faire vocalement



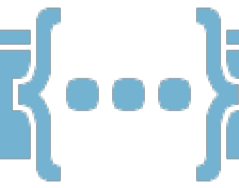
## ❖ Planifier

- ☐ De quelles variables a-t-on besoin ? (compteur, age, prix, vie)
- ☐ Quelles actions veut-on réaliser ? (augmenter, ajouter, changer)
- ☐ Dans quel ordre ou suite à quelle autre action ? (ex : changer couleur après clic, ou déplacer à chaque X sec)
- ☐ De quelle structure ai-je besoin ? (condition, boucle, tableau)
- ☐ Est-ce que j'ai des actions influencées par du temps ? (planificateur)
- ☐ Est-ce que j'ai des informations sauvegardées ? (objet)
  
- ☐ Décortiquer le problème en sous-problèmes plus petits (diviser pour mieux régner)
  
- ☐ TODO : Être capable d'expliquer à votre partenaire ce qu'il faut faire schématiquement



## ❖ Coder

- ☐ Regarder le HTML (id et classes)
- ☐ Regarder le CSS (classes)
- Noter si des éléments peuvent être importants
  
- ☐ Fonction init() -> Besoin écouteurs? (sur quels éléments, quelle action)
- ☐ Fonction init() -> A-t-on besoin de coder autre chose au DÉPART de notre site ?
- ☐ Fonctions variées -> Réfléchir étape par étape : que doit faire la fonction ?
  
- ☐ TODO : Être capable de coder ce qui est demandé



## ❖ Tester

- ☐ Tester dans la console ou via le site chaque fois que vous écrivez quelques lignes
- ☐ Mettre des `console.log()` ou des `alert()`
- ☐ Utiliser le débogueur

TODO : Être capable de trouver la cause des erreurs

## ❖ Bloqué?

Plutôt que d'écrire du code au hasard...

- ◆ Prenez une pause
- ◆ Réfléchissez
- ◆ Regardez votre aide-mémoire
- ◆ Pensez à vos anciens exercices
- ◆ Parlez-en avec un collègue
- ◆ Retournez à la planification