

Conseils de travail

1. Conditions matérielles

Lorsqu'on ne travaillera pas sur les notebook de capytale, il est conseillé de travailler avec 3 espaces :

- l'écran de l'ordinateur partitionné avec les 2 premiers espaces: ce site et un IDE (Spyder ou Thonny par exemple);

C'est en codant qu'on apprend à coder

Tous les exemples de code dans le cours doivent être **retapés** (résistez à l'envie du copier-coller).

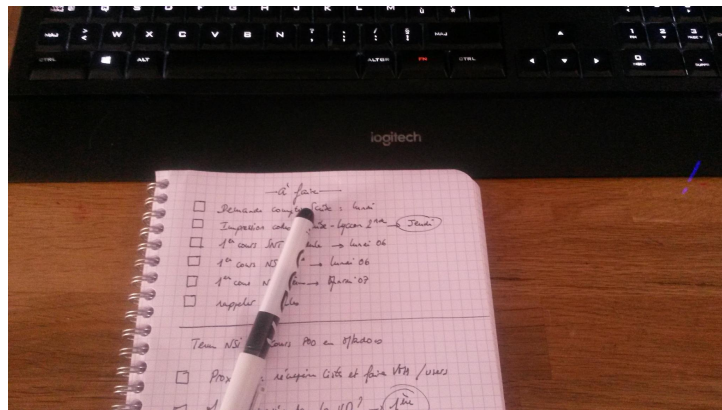
Cela permet de :

- mémoriser la syntaxe ;
- vérifier si le code proposé ne contient pas d'erreur ;

et le plus important :

- **faire ses propres tests et modifications** pour vérifier sa bonne compréhension.

- et un troisième espace essentiel : un cahier à spirale et un stylo !



2. Dossiers, fichiers et versionning

Cette année en NSI nous allons manipuler un certain nombre de fichiers qui sont dans capytale sur l'ENT. Pensez à les "étiqueter", de plus il est possible de les télécharger sur clé usb, dans ce cas il est important de les nommer et les classer de façon rigoureuse pour les retrouver rapidement et les partager.

Conseils

- Utilisez des dossiers pour classer vos fichiers. Il n'y en a jamais assez.
- Prenez l'habitude de faire plusieurs sauvegardes de vos documents (sur le réseau du lycée, sur l'ENT, sur clé USB).
- Évitez dans les noms de fichiers et de dossiers **les espaces** (utilisez plutôt `_`) ainsi que **les caractères accentués** et les caractères spéciaux.
- Un nom de fichier doit être parlant (un peu comme une variable en fait). On évitera de nommer ses codes Python `python1.py`, `python2.py`, `python3.py`, etc. Mais plutôt `NSI_T4_tri_selection.py` par exemple pour un exercice de programmation sur le tri par selection au thème 4.
- Lorsqu'on travaille sur un projet ou un programme conséquent, il peut être utile de conserver des archives du travail à plusieurs étapes de l'élaboration, plutôt que de ne conserver que la dernière version. À cet effet on pourra numéroter : `NSI_projet_morpion_v1.py`, puis `NSI_projet_morpion_v2.py`, `NSI_projet_morpion_v3.py`, etc.

3. Usage du clavier

Utiliser le clavier est souvent bien plus pratique et surtout plus rapide qu'utiliser la souris. Encore faut-il apprendre à l'appivoiser...

La sélection au clavier

Outre les touches `DEBUT` et `FIN` qui permettent d'atteindre rapidement le début ou la fin d'une ligne, les flèches directionnelles servent évidemment à se déplacer dans du texte. Mais combinées:

- à la touche `CTRL` : elles permettent de se déplacer de mot en mot;
- à la touche `MAJ` : elles permettent de sélectionner un caractère;
- aux touches `MAJ` et `CTRL` : elles permettent de sélectionner un mot.

De même, en se plaçant en début d'une ligne et en combinant la touche `MAJ` et `FIN`, on sélectionne la ligne entière.

Les raccourcis clavier

Il existe de très nombreux raccourcis clavier qui permettent d'exécuter des tâches courantes sans passer par les menus du logiciel. Certains sont (quasi-)universels, c'est-à-dire que ce sont les mêmes sur tous les logiciels, d'autres sont spécifiques à chaque logiciel. Il est important d'en connaître quelques-uns pour être plus efficace.

Les universels

- La triplète magique `CTRL+X` , `CTRL+C` , `CTRL+V` pour couper, copier, coller;
- `CTRL+O` pour ouvrir un fichier
- `CTRL+N` pour créer un nouveau document;
- `CTRL+S` pour sauvegarder le document en cours;
- `CTRL+MAJ+S` pour sauvegarder en précisant le nom du fichier;
- `CTRL+Z` pour annuler la dernière action, `CTRL+Y` ou `CTRL+MAJ+Z` pour la rétablir;
- `CTRL+W` pour fermer un onglet;
- `CTRL+Q` ou `ALT+F4` pour fermer le logiciel;
- `CTRL+A` pour sélectionner tout (All).

IDE

À chercher de suite lorsqu'on utilise un nouvel IDE, les raccourcis pour les actions suivantes (entre parenthèses ceux de Thonny):

- exécuter le code (`F5`)
- commenter/décommenter une ligne (`CTRL+M`)

Navigateur Web

- `CTRL+T` pour ouvrir un nouvel onglet;
- `CTRL+H` pour ouvrir l'historique;
- combiner `CTRL` + clic pour forcer l'ouverture d'un lien dans un nouvel onglet;
- combiner `MAJ` + clic pour forcer l'ouverture d'un lien dans une nouvelle fenêtre;

