



Accueil

Lancer

Proglets

Ressources

Développeurs

Contact

Avec Java's Cool . . c'est cool d'apprendre un langage pour l'algorithmique comme Java.

JAVA Scool

... and java is so cool !



<http://javascool.fr>



etc ...

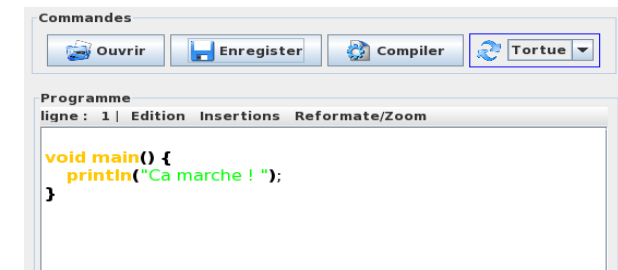
[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Avec Java's Cool . . c'est cool d'apprendre un langage pour l'algorithmique comme Java.

Un logiciel pour
l'apprentissage des bases de la programmation.

Un travail à la demande de profs de lycées
réalisé par . . des lycéens (et des étudiants).

- Basé sur l'idée simple :
 - de *sous-langage* purement impératif et
 - de *plateforme minimale* de travail.



Avec 10^{2,5} profs utilisateurs actuellement.

[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Le TP de programmation à portée de clic !

Lancement en un clic d'une jarre Java : Web ou Local . Quasiment ok sur toutes configs.

The screenshot shows the Java's Cool 4 web application interface. The top navigation bar includes links: Accueil, Lancer, Proglets, Ressources, Développeurs, and Contact. The main interface is divided into two panels. The left panel, titled 'test.jvs', contains a code editor with the following code:

```
1 void main() {  
2  
3 }
```

The right panel, titled 'Documentation et activité', contains the following text:

Découvrir les ingrédients des algorithmes.

Un parcours pour s'initier à la programmation.

Ce parcours permet de s'approprier les cinq ingrédients des algorithmes.

- Utiliser des [séquences d'instructions](#).
- Apprendre à se servir de [variables](#).
- Découvrir l'instruction [conditionnelle](#).
- Se familiariser avec les [fonctions](#).
- Programmer avec des [boucles](#).

At the bottom of the right panel, it says: **La différence entre une machine à café et un ordinateur.**

Handwritten annotations in black ink are present on the screenshot:

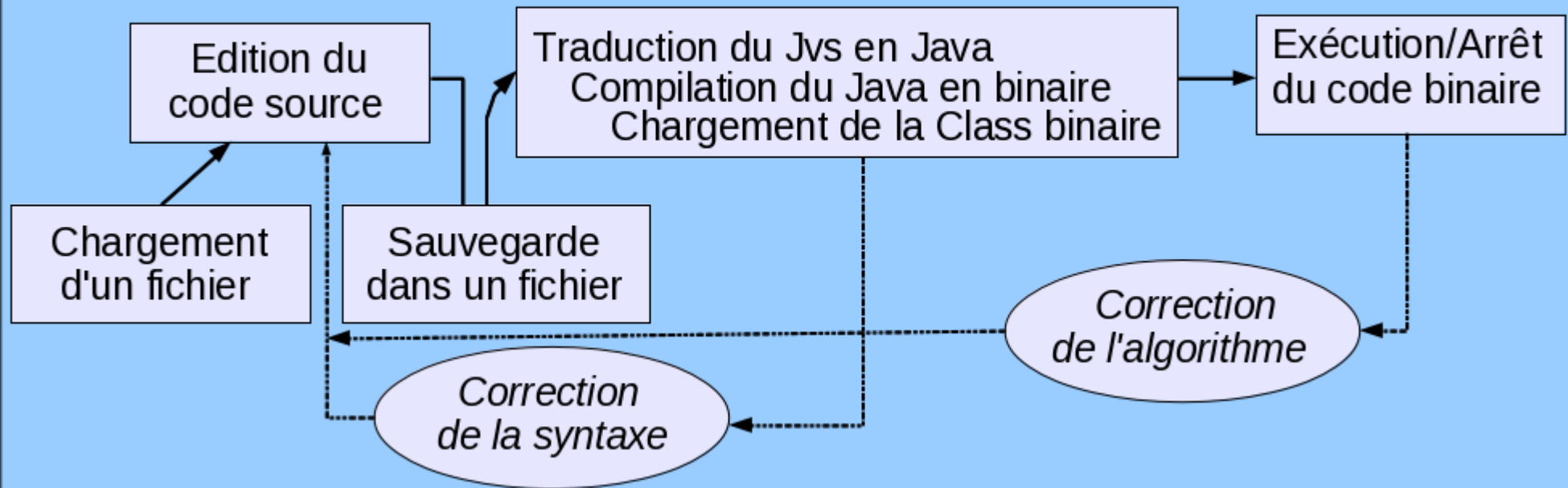
- A circle around the 'Compiler' button in the top toolbar.
- A circle around the 'Aide de l'onglet' button in the top toolbar.
- A circle around the 'test.jvs' tab in the left panel.
- A circle around the code editor area in the left panel.
- A circle around the 'Documentation et activité' title in the right panel.
- A circle around the 'Découvrir les ingrédients des algorithmes.' title in the right panel.
- A circle around the 'Un parcours pour s'initier à la programmation.' text in the right panel.
- A circle around the 'Ce parcours permet de s'approprier les cinq ingrédients des algorithmes.' text in the right panel.
- A circle around the 'Utiliser des séquences d'instructions.' text in the right panel.
- A circle around the 'Apprendre à se servir de variables.' text in the right panel.
- A circle around the 'Découvrir l'instruction conditionnelle.' text in the right panel.
- A circle around the 'Se familiariser avec les fonctions.' text in the right panel.
- A circle around the 'Programmer avec des boucles.' text in the right panel.
- A circle around the 'La différence entre une machine à café et un ordinateur.' text in the right panel.

[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Le TP de programmation à portée de clic !

Avec une méthode élémentaire de travail.

Cycle de vie d'un code Jvs dans JavaS'Cool



[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Expérimenter concrètement avec des objets numériques pour comprendre les abstractions informatiques.

Avec *un* concept : celui de «**proglet**», pour s'initier à la programmation de manière ludique.

C'est la mise en scène d'un concept clé sous forme visuelle / sonore pour mieux comprendre l'objet numérique et offrir une démarche expérimentale.

C'est un objet numérique que l'on manipule en le programmant (en non en cliquant) de manière ludique.



[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Expérimenter concrètement avec des objets numériques pour comprendre les abstractions informatiques.

Un travail collectif de contributeurs :



[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

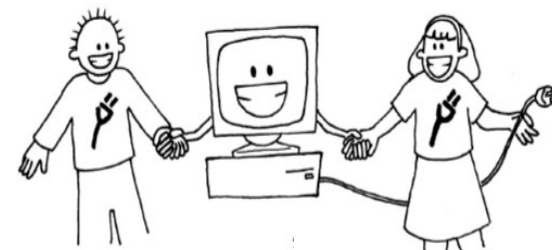
Accompagné de ressources «un-plugs» :



docu-fiction sur l'histoire de l'informatique



ressources pour les TPE, clubs info, ..



[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Logiciel et documentation sont ouverts et libres

Un codage «modulaire» et «démontable».

Un avenir tourné vers HTML5 / Android / ..

uni
sciel

Infomatique / mathématique
Inria

Université
Nice Sophia Antipolis

fuscia.info

[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

Bienvenue . . on est là pour aider.

Un *bureau d'accueil* pour toutes les questions.
environ une demande de conseil / jour !

Des contenus en lien avec le



*«Pour que nos mêmes maîtrisent sans la subir,
la société numérique qui est la nôtre aujourd'hui»*

Gérard Berry



[Accueil](#)[Lancer](#)[Proglets](#)[Ressources](#)[Développeurs](#)[Contact](#)

© S. Auvin Gnirut, un monstre codeur