

Interaction homme-machine

Bonjour, suite à l'expérimentation que vous venez de passer, je vais vous faire remplir un court questionnaire pour savoir ce que vous avez retenu de cette expérimentation. Merci de répondre le plus justement possible pour permettre une bonne analyse de vos données.

* Required

1. Nom *

2. Prénom *

3. Numéro d'étudiant *

4. Niveau d'étude *

5. Domaine de formation *

6. Numéro d'expérimentation *

7. Niveau et numéro de la dernière tâche
finie *

8. Quel est votre niveau de formation en programmation informatique? *

Mark only one oval.

☐

Votre domaine de formation est l'informatique (expert)

☐

Vous avez suivi des cours de programmation et votre domaine de formation n'est pas l'informatique (avancé)

☐

Vous savez utiliser des outils de bureautique et de communication (débutant)

☐

Vous n'avez aucune connaissance (formation ou pratique) en informatique

9. **Avez-vous déjà utilisé un langage de programmation? ***

Mark only one oval.

- ☐ Oui
- ☐ Non

10. **Si oui, lequel et à quelle occasion?**

11. **Avant l'expérimentation, pensiez-vous que vous aimeriez programmer un robot? ***

Mark only one oval.

- ☐ Pas du tout
- ☐ Un peu
- ☐ Plutôt
- ☐ Oui

12. **Etiez-vous à l'aise avec le vocabulaire utilisé durant l'expérimentation? ***

Mark only one oval.

- ☐ Pas du tout
- ☐ Un peu
- ☐ Plutôt
- ☐ Oui, beaucoup

13. **En utilisant le langage du robot, comment se représente-t-il la propriété "le cube X4 est bleu"? ***

14. En utilisant le langage du robot, comment se représente-t-il la propriété "le cylindre Y2 est sur la case 3b"? *

15. Comment peut-on généraliser cette propriété? *

16. Pouvez-vous expliquer la différence entre une propriété et une propriété généralisée? *

17. Pouvez-vous expliquer la différence entre la propriété `est_bleu(cube)` et `est_vide(case)`? *

Mark only one oval.

- ☐ Oui
- ☐ Non

18. Si oui, laquelle?

19. Pouvez-vous expliquer la différence entre la propriété `est_sur(cube,case)` et `est_empilable(cylindre, cube)`? *

Mark only one oval.

- ☐ Oui
- ☐ Non

20. Si oui, laquelle?

21. Est-ce qu'on peut avoir "est_vide(1b)" et "est_sur(X1,1b)" dans le même état? *

Mark only one oval.

☐ Oui

☐ Non

22. Expliquez pourquoi. *

23. Est ce qu'on peut avoir "non_empilable(X1,X2)" et "est_sur(X1,X2)" dans le même état? *

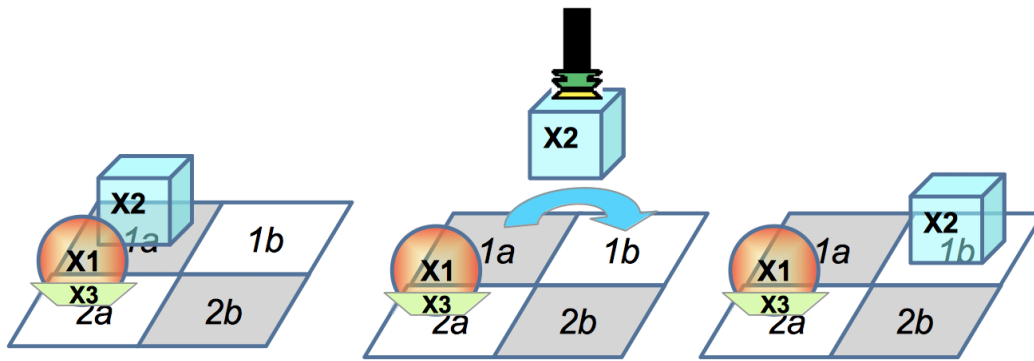
Mark only one oval.

☐ Oui

☐ Non

24. Expliquez pourquoi. *

Observez les trois graphiques suivantes qui représentent une action.



25. En utilisant le langage du robot, comment se représente-t-il l'action que vous voyez ci-dessus? *

26. Comment peut-on généraliser cette action? *

27. Pouvez-vous expliquer ce que signifie une précondition? *

28. En utilisant le langage du robot, pouvez-vous donner un exemple de précondition pour l'action de déplacement? *

29. Pouvez-vous expliquer la différence entre la précondition et l'effet d'une action? *

30. Observez les graphiques ci-dessus. Est-ce qu'on peut déplacer le cube X2 de la position 1a à 2a? *

Mark only one oval.

- ☐ Oui
- ☐ Non

31. Expliquez pourquoi. *

32. Quelle condition est nécessaire pour qu'on puisse déplacer le cube X2 de la position 1a à 2a? *

33. Seriez-vous capable de faire ce codage seul(e)? *

Mark only one oval.

- ☐ Pas du tout
- ☐ Un peu
- ☐ Plutôt
- ☐ Tout à fait

34. **Quel niveau de formation en programmation pensez-vous qu'il soit nécessaire d'avoir pour apprendre ce langage du robot? ***

Mark only one oval.

- ☐ Avoir une formation d'informaticien (expert)
- ☐ Avoir suivi des cours de programmation (avance)
- ☐ Pas de formation en programmation mais utiliser des outils de bureautique et de communication (debutant)
- ☐ Aucun

35. **Avez-vous rencontré des difficultés au cours de l'expérimentation? ***

Mark only one oval.

- ☐ Pas du tout
- ☐ Un peu
- ☐ Plutôt
- ☐ Oui, beaucoup

36. **Si oui, lesquelles?**

37. **Avez-vous des remarques ou des questions concernant cette expérimentation? ***

38. **Après l'expérimentation, pensez-vous que vous aimeriez programmer un robot? ***

Mark only one oval.

- ☐ Pas du tout
- ☐ Un peu
- ☐ Plutôt
- ☐ Oui