Petit jeu de multiplication

Algorithmique

|  |  |
| --- | --- |
| **Fiche 1** – Prise en main de Python  Fiche élève | |
| **Objectifs principaux :**   * Passage de Scratch à Python * Traduction de l’algorithme en pseudo-code   **Compétences :**   * Mettre en œuvre des algorithmes * Chercher, expérimenter – en particulier à l’aide d’outils logiciels | **Matériel :**   * Edupython * Scratch * Ordinateur individuel, tablette ou calculatrice **Organisation :** * Travail en demi-groupe * Salle informatique |
| **Activité :**  Nous allons créer un petit programme de jeu, on va tirer au hasard deux nombres a et b entre 1 et 10. On va ensuite demander le calcul du produit a\*b. Si tu réponds bien, on te félicitera. Si tu réponds mal, on t’encourage à continuer l’exercice.  **1.** Pseudo-code  Lancer le programme donné avec Scratch, tester, observer et établir le pseudo-code   |  |  | | --- | --- | | Script Scratch Donné | Pseudo code (à compléter) |   **2.** Python  Ouvrir Edupython, Fichier, Nouveau, Nouveau Module Python puis taper le programme donné et le tester.   |  |  | | --- | --- | | Python à taper | Console Python (à observer et compléter) |   **3.** Evolution du jeu  Ecrire un algorithme de jeu en pseudo-code puis le taper en Python en modifiant le programme donné.   |  |  | | --- | --- | | Python (modifier le jeu précédent et le taper) | Pseudo code (à compléter) | | |