



# Getting Started – Part I

## Objectifs

- ✓ Prendre en main l'éditeur de code
- ✓ Se familiariser avec la syntaxe du langage
- ✓ Comprendre la logique des déplacements

## Pré requis

- ✓ Au minimum un ordinateur pour deux élèves et une connexion internet
- ✓ La création en amont d'une session de codage par l'enseignant
- ✓ Tous les élèves doivent être connectés avec leur identifiant de session

## Plan de la leçon

1. Click Play : Cliquer sur Play et observer ce que fait Cody
2. Golden Tooth : Ecrire `down()` à la ligne 7
3. The Jumpy Frog : Ecrire `jump(3)` à la ligne 10
4. The Bushes: Introduire la notion de bug et corriger la ligne 8
5. The Skeleton : 2 bugs à la ligne 7 et 9, mettre les bons paramètres
6. The Snake : Introduire brièvement la notion de boucle, remplacer 3 par 8
7. The Dreadful Five : Rajouter l'instruction `right()` à la ligne 5
8. The Teleporters: Corriger le bug à la ligne 4, remplacer 6 par 5
9. The Teleporter Direction : Expliquer le sens d'entrée/sortie d'un téléporteur
10. End of Part I : Compléter le code à partir de la ligne 7

## Nos conseils

- Commencer par expliquer ce qu'est la programmation en termes simples
- Présenter l'objectif du jeu : mener Cody le robot pirate vers un trésor
- Demander aux élèves de toujours tester le début de solution qui leur est donnée, d'observer ensuite ce qui ne va pas, et enfin de corriger/compléter
- Insister sur la prononciation et l'orthographe des actions de base
- Laisser chacun des élèves progresser à son propre rythme

## Astuces

- Pour sauter dans un sens donné, Cody doit prendre de l'élan
- La direction de sortie d'un téléporteur est la même que la direction d'entrée

## Les erreurs les plus fréquentes

- Oubli des parenthèses derrière une action ou une fonction
- Suppression involontaire d'un crochet "{" ou "}"
- Mauvaise orthographe lors de l'écriture d'une action (ex : righth, duwn...)