



# Procédures

## Objectifs

- ✓ Aborder les notions de base en programmation
- ✓ Comprendre ce qu'est une procédure et comment l'utiliser
- ✓ Apprendre de nouveaux mots de vocabulaire en Anglais

## Pré requis

- ✓ Au minimum un ordinateur pour deux élèves et une bonne connexion internet
- ✓ La création en amont d'une session par le professeur/animateur
- ✓ Tous les élèves doivent être connectés avec leur identifiant de session

## Plan de la leçon

1. The Shapes : Appeler la procédure othershape() sur la ligne 7
2. The Tree : Inverser les appels de procédures aux lignes 5 et 6
3. The Big Fight : Appeler la procédure bigFight à la ligne 6
4. Two Palmtrees : Remplacer down() à la ligne 11 par up()
5. The Button : Compléter la procédure à partir de la ligne 12
6. Broken Bridges : Echanger les appels de procédures aux lignes 6 et 7
7. Black Box Island : Appeler la procédure blackBox(...) à la ligne 6
8. Islands : Appeler les procédures aux lignes 7/8 et compléter la ligne 25
9. Zigzag : Dessiner le chemin minimal avec le Level editor
10. Procedures : Mettre les bons noms de procédures aux lignes 7 et 8

## Nos conseils

- Prendre le temps d'expliquer la notion de procédure (ou fonction) avant de commencer la leçon
- Ne pas hésiter à guider les enfants sur les deux premiers niveaux
- Il y a une concordance entre le code et la forme géométrique, raisonner par analogie par rapport à ce qui est déjà écrit

## Astuces

- Cody ne peut pas se battre et sauter simultanément, il lui faut soit combattre le pirate en amont soit trouver un autre chemin

## Les erreurs les plus fréquentes

- Mauvaise orthographe du nom d'une fonction
- Il est parfois nécessaire de modifier à plusieurs endroits : les endroits où il existe un bug sont indiquées avec la notation //bug
- Suppression involontaire de crochets au début ou à la fin d'une procédure