

Elèves programmeurs

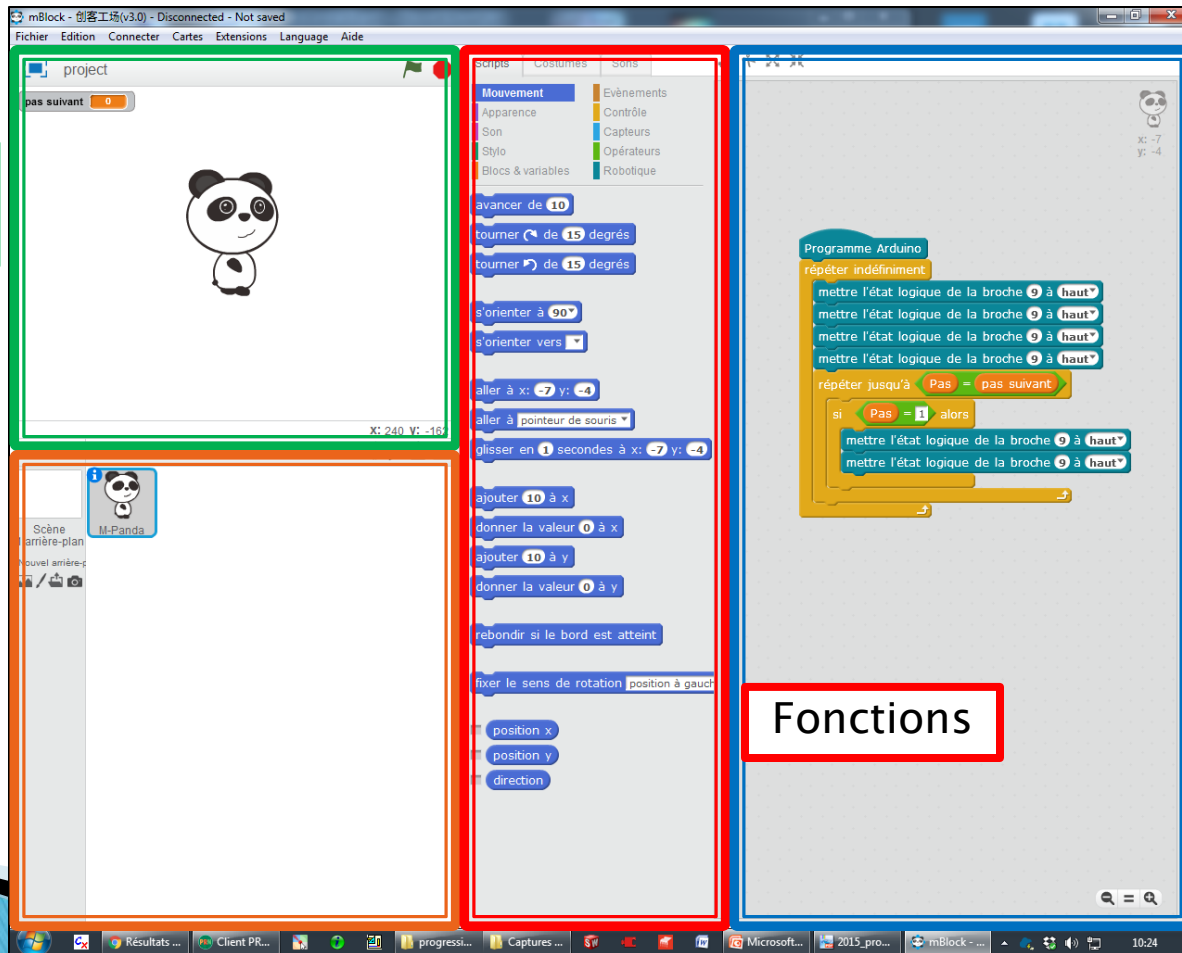
Retrogaming



La programmation par Blocs

► Présentation de l'interface Mblock (Scratch)

Zone de visualisation



Zone de programmation

Éléments graphiques

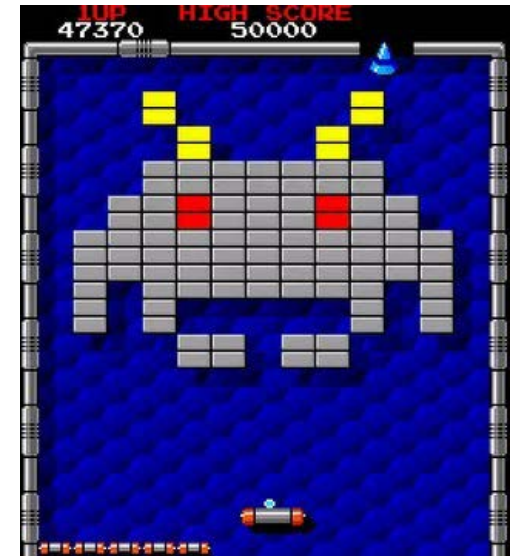
Fonctions

Apprentissage de la programmation

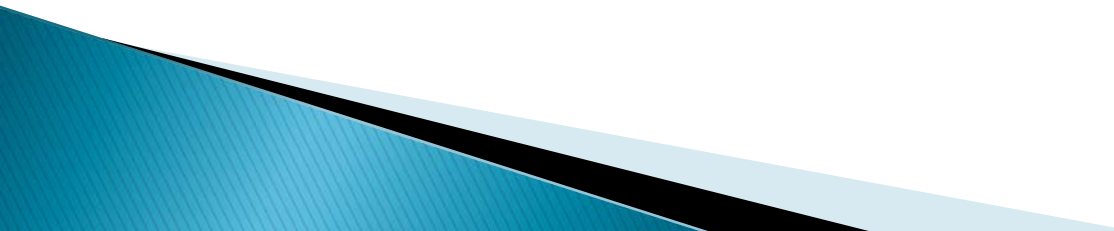


- ▶ Initiation aux différentes fonctions de programmation par blocs

- ▶ Programmer un jeu en pas à pas
Space Invaders / Arkanoid



Retrogaming

- ▶ Rédaction de l'analyse fonctionnelle
 - Si... alors... sinon
 - ▶ Réalisation des graphismes / Développement et tests
 - ▶ Présentation – Synthèse
- 

Retrogaming : Conclusion

- ▶ Analyse fonctionnelle indispensable
- ▶ Difficultés rencontrées par les élèves
 - Découverte de la programmation par les élèves
 - Projet long qui peut démotiver
- ▶ Difficultés rencontrées par le professeur
 - Multitude des programmes créés
 - Expertise de la programmation Scratch