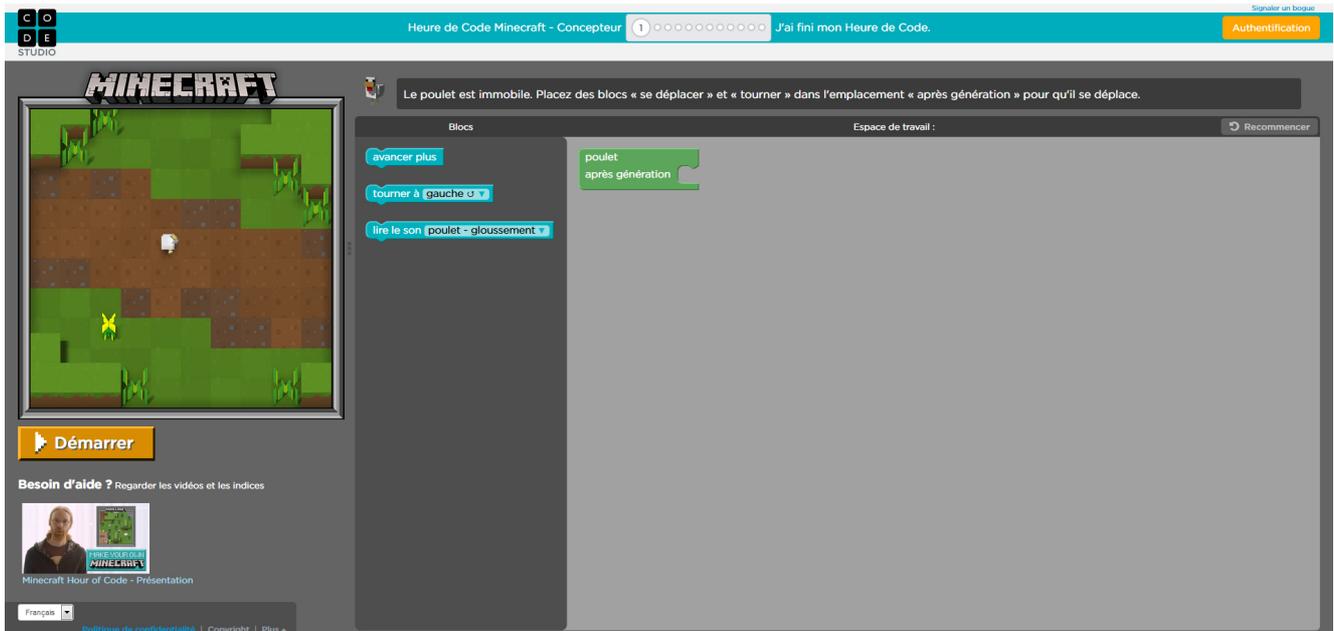


TICE 3 : initiation à la programmation facile - démystification- avec <https://code.org/> . Déclenchements évènementielles et algorithmique au travers de missions (8 premières étapes).

Vous allez créer votre propre jeu Minecraft. Cet écran ressemble à Minecraft, mais le monde s'est arrêté. Les moutons sont immobiles, les poulets ne pondent pas et les zombies restent sur place. À vous d'ajouter le code qui anime le monde de Minecraft.



Votre écran est divisé en trois grandes sections. 1) À gauche, l'aire de jeu Minecraft. Pour l'instant, le monde est immobile, mais on va arranger ça avec du code.

Au milieu, la boîte à outils. Chacun de ces blocs est une commande que les poulets, moutons, etc. comprennent.

À droite, l'espace de travail : c'est là que nous allons créer notre programme.

Si vous oubliez quoi faire, les instructions de chaque niveau sont en haut.

Commençons par programmer un poulet. On glisse la commande « avancer » dans l'espace de travail. Quand je choisis « Exécuter », le poulet avance d'un pas. Pour aller plus loin, je glisse un autre bloc « avancer » sous le premier jusqu'à ce qu'il apparaisse en surbrillance. Je le lâche et les deux blocs s'ancrent l'un à l'autre. Si je choisis à nouveau « Exécuter », le poulet avance de deux pas.