



SCOTTIE GO

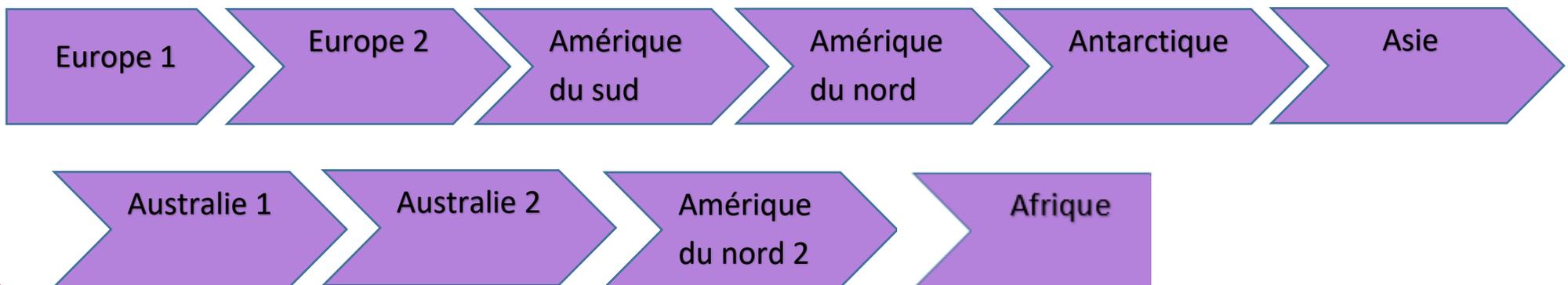


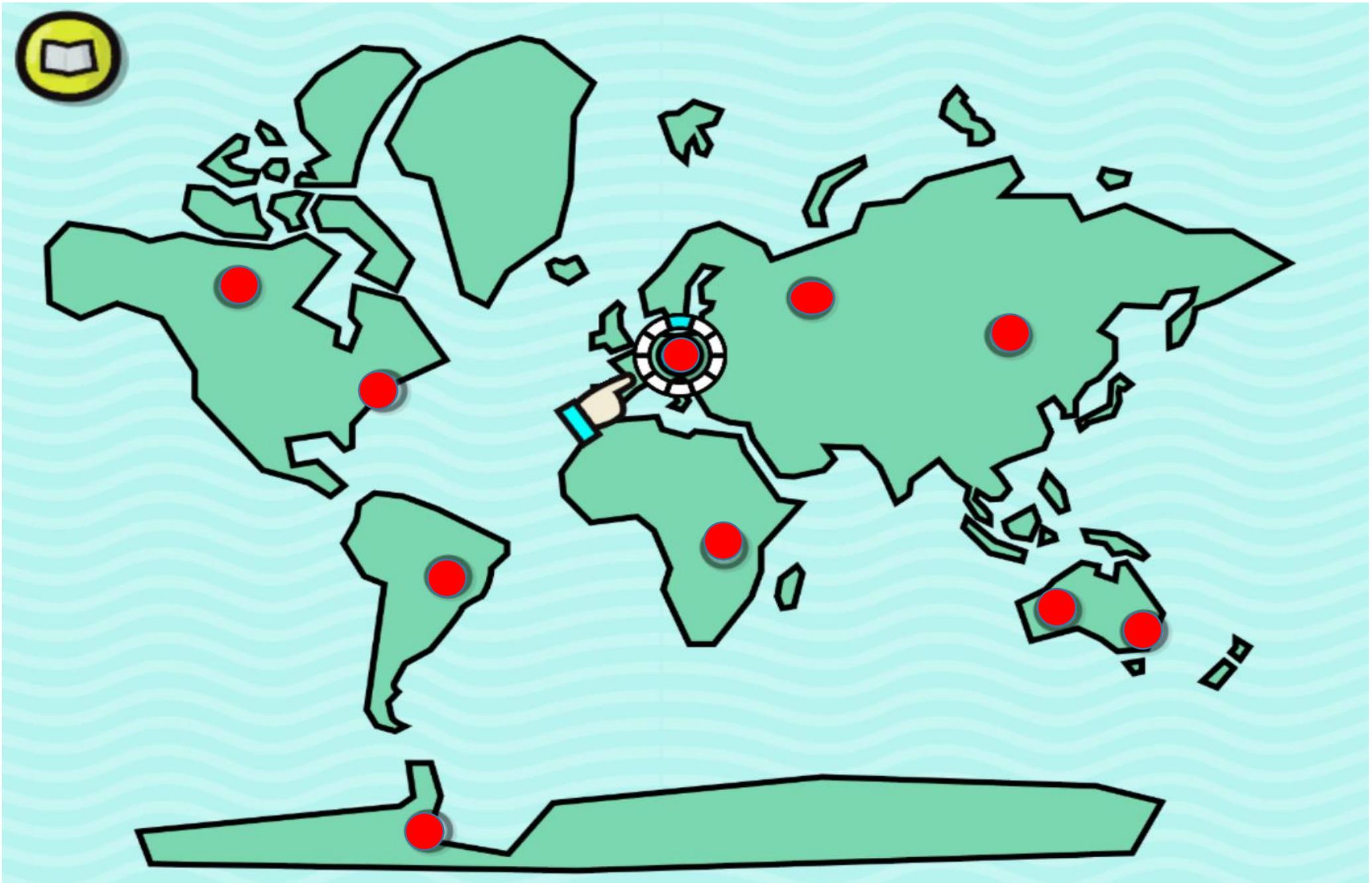
Contexte : Le vaisseau spatial d'un extra-terrestre amical appelé Scottie tombe en panne et atterrit sur notre planète. Même si Scottie s'en sort indemne, il ne sera pas en mesure de réparer le vaisseau spatial sans votre aide. Aidez Scottie à obtenir des pièces de rechange pour son vaisseau spatial. Devenez un expert en conception d'algorithme et découvrez les concepts clés du codage.

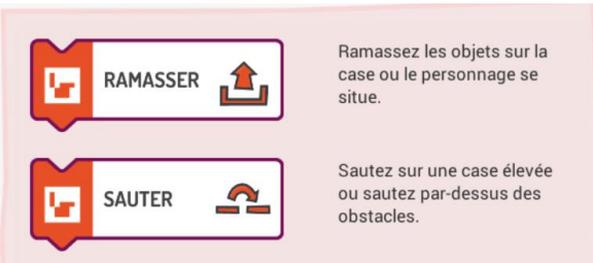
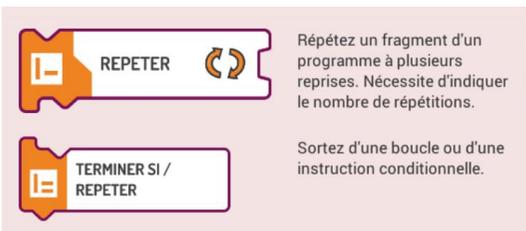
Objectifs : Utilisez des briques en carton pour contrôler le personnage principal, Scottie, ainsi que d'autres personnages et objets dans le jeu.

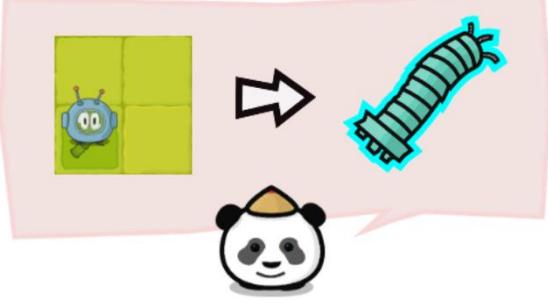
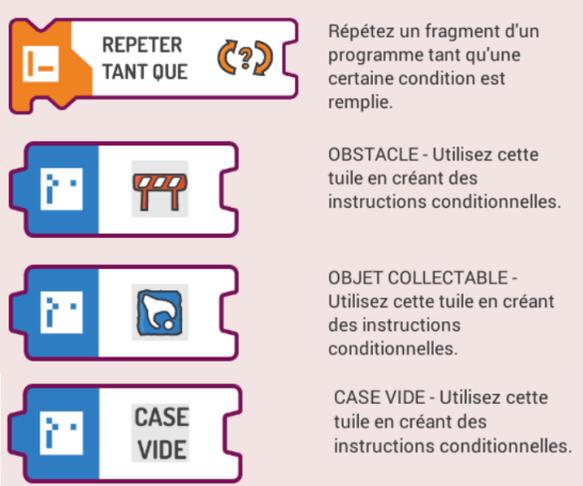
Compétences travaillées : Améliorer la réflexion analytique et logique.
Apprendre à résoudre des problèmes complexe et travailler en groupe.
Développer la pensée algorithmique.
Apprendre à utiliser la technologie.

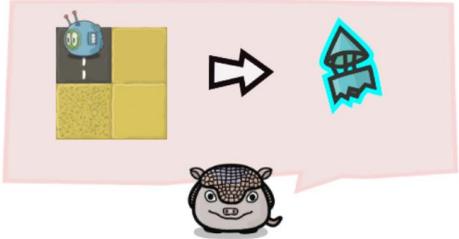
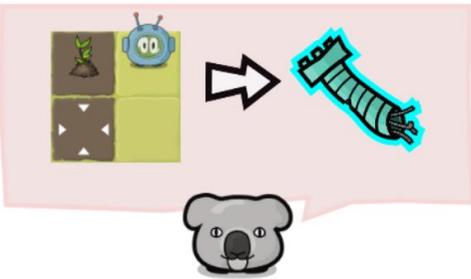
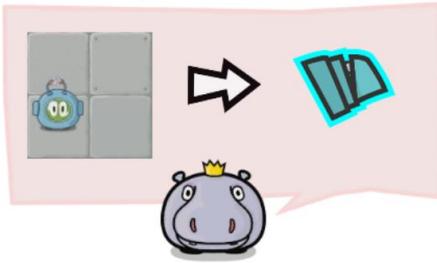
Progression : Scottie visite chaque continent autour du monde à la recherche de pièces de rechange pour son vaisseau spatial. Chacun des continents comporte une gamme de quêtes pour la compléter. Une fois que vous avez terminé les quêtes dans le premier module, le prochain sera débloqué. Chaque module/continent utilise des briques différentes et au sein du module les tâches se complexifient. Ci-dessous une progression des briques des plus simples au plus complexes.





Module 1 EUROPE 1 10 tâches	Module 2 EUROPE 2 10 tâches	Module 3 AMERIQUE DU SUD 8 tâches
<p align="center">Utiliser des instructions simples.</p>  <p align="center">J'adore la chasse au trésor! Parcourez tous les points de contrôle marqués d'un "X".</p>	<p align="center">Aller chercher des objets</p>  <p align="center">Ramassez tous les escargots et emmenez-les sur la piste de course. Ne les posez pas.</p>	<p align="center">Ramasser des plumes</p>  <p align="center">Ramassez toutes les plumes.</p>
<p>Les briques utilisées</p>  <ul style="list-style-type: none"> Une tuile pour commencer le programme. Une tuile pour finir le programme. Spécifie de combien de pas le personnage doit avancer. 	<p>Les briques utilisées</p>  <ul style="list-style-type: none"> Ramassez les objets sur la case ou le personnage se situe. Sautez sur une case élevée ou sautez par-dessus des obstacles. 	<p>Les briques utilisées</p>  <ul style="list-style-type: none"> Répétez un fragment d'un programme à plusieurs reprises. Nécessite d'indiquer le nombre de répétitions. Sortez d'une boucle ou d'une instruction conditionnelle.

<p align="center">Module 4 AMERIQUE DU NORD 1 10 tâches</p>	<p align="center">Module 5 ANTARTIQUE 10 tâches</p>	<p align="center">Module 6 ASIE 8 tâches</p>
<p align="center">Trouver et obtenir de l'or dans les rochers.</p>  <p align="center">Vous trouverez beaucoup d'or dans les rochers à proximité. Obtenez-le pour moi</p>	<p align="center">Illuminer les phares des glaciers antarctiques.</p>  <p align="center">Illuminez tous les phares des glaciers antarctiques.</p>	<p align="center">Obtenir des tiges de bambou.</p>  <p align="center">Obtenez des tiges de bambou.</p>
<p>Les briques utilisées</p> 	<p>Les briques utilisées</p> 	<p>Les briques utilisées</p> 

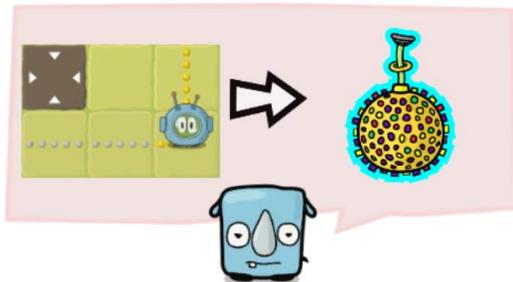
Module 7 AUSTRALIE 1 10 tâches	Module 8 AUSTRALIE 2 8 tâches	Module 9 AMERIQUE NORD 2 9 tâches
<p>Construire des routes de pierre pour pouvoir circuler dans le village.</p>  <p>Construisez des routes de pierre pour pouvoir circuler plus rapidement dans le village.</p>	<p>Planter des arbres manquants.</p>  <p>Nous n'avons pas réussi à planter tous les plants dans le jardin. Plantez les arbres manquants aux bons endroits.</p>	<p>Ramassez des outils éparpillés dans l'usine.</p>  <p>Nos travailleurs font souvent des dégâts. Ramassez les outils éparpillés dans l'usine.</p>
<p>Les briques utilisées</p>  <p>Nommez une variable ("X" ou "Y") et attribuez-lui une valeur.</p>  <p>X - Nom d'une variable.</p>  <p>Y - Nom d'une variable.</p>  <p>EGAL - Attribuez une valeur à une variable.</p>	<p>Les briques utilisées</p>  <p>Énoncé conditionnel</p>  <p>CASE ACTION - Utilisez cette tuile en créant des instructions conditionnelles.</p>	<p>Les briques utilisées</p>  <p>Étendre l'instruction conditionnelle SI.</p>  <p>Étendre l'instruction conditionnelle SI avec une condition supplémentaire.</p>  <p>Sortez d'une boucle ou sortez d'une instruction conditionnelle.</p>  <p>Utilisez-le en boucle pour le faire fonctionner en continu.</p>  <p>MARQUE - CROIX - Utilisez cette tuile en créant des instructions conditionnelles.</p>  <p>MARQUE - CARRE - Utilisez cette tuile en créant des instructions conditionnelles.</p>

Module 10

AFRIQUE

8 tâches

Nettoyer le parc. Planter les plantes manquantes et construire de nouveaux chemins.



Nettoyez le parc. Plantez les plantes manquantes et construisez de nouveaux chemins.

Les briques utilisées :



Créez une fonction et attribuez-lui un nom ("A", "B" ou "C").



Terminez une fonction



Quittez une fonction.



Exécutez la fonction sélectionnée. Indiquez son nom ("A", "B" ou "C").



A - Nom d'une fonction.



B - Nom d'une fonction.



C - Nom d'une fonction.



Activer ou désactiver le mode dessin.



CASE ELEVEE - Utilisez cette tuile en créant des instructions conditionnelles.