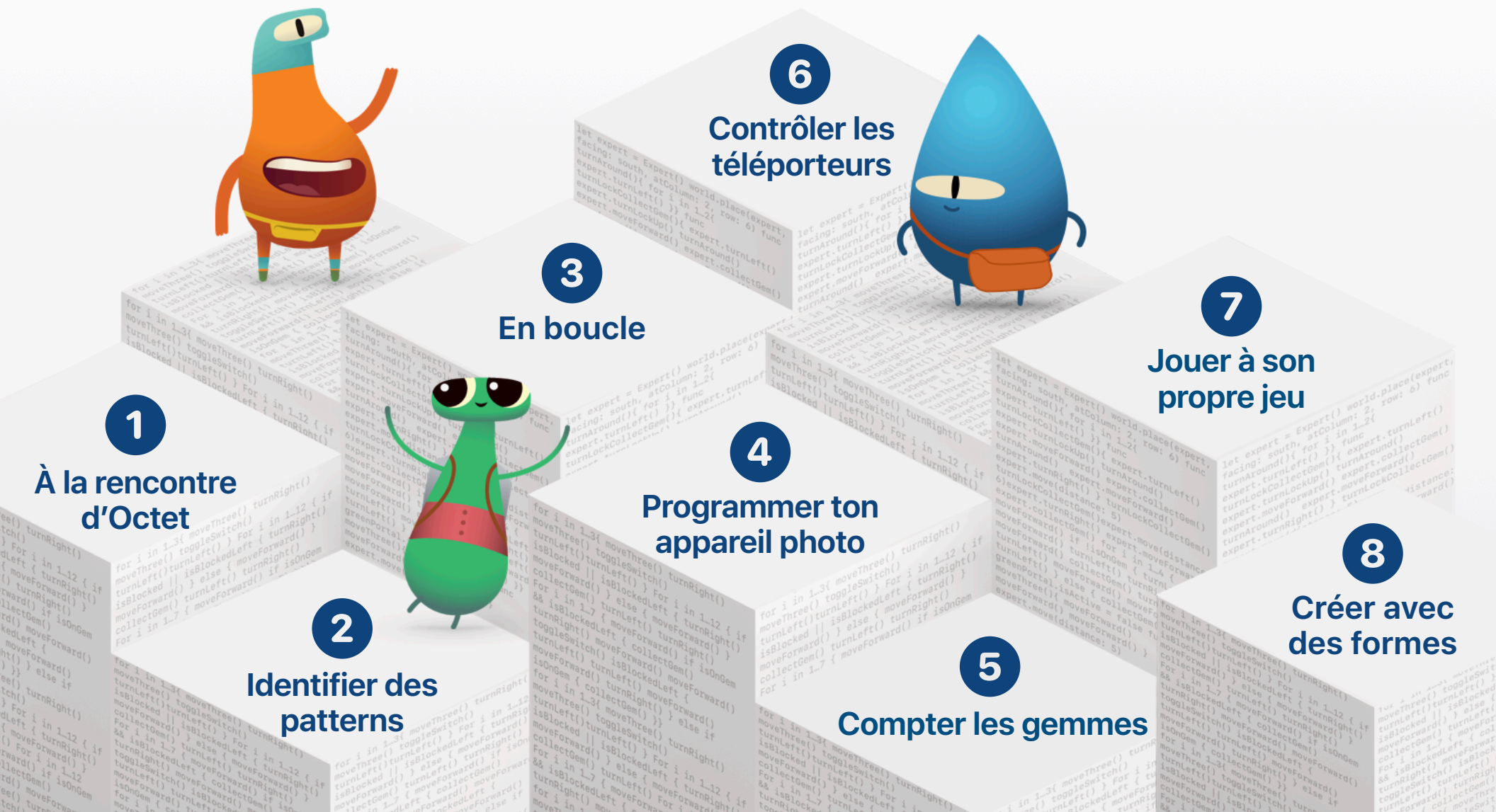




Une initiation rapide à la programmation

Tout le monde peut apprendre à coder sur iPad ou Mac avec ces huit activités conçues pour les enfants de 10 ans et plus.



1

À la rencontre
d'Octet

2

Identifier des
patterns

3

En boucle

4

Programmer ton
appareil photo

6

Contrôler les
téléporteurs

5

Compter les gemmes

7

Jouer à son
propre jeu

8

Créer avec
des formes

Télécharger Swift Playgrounds

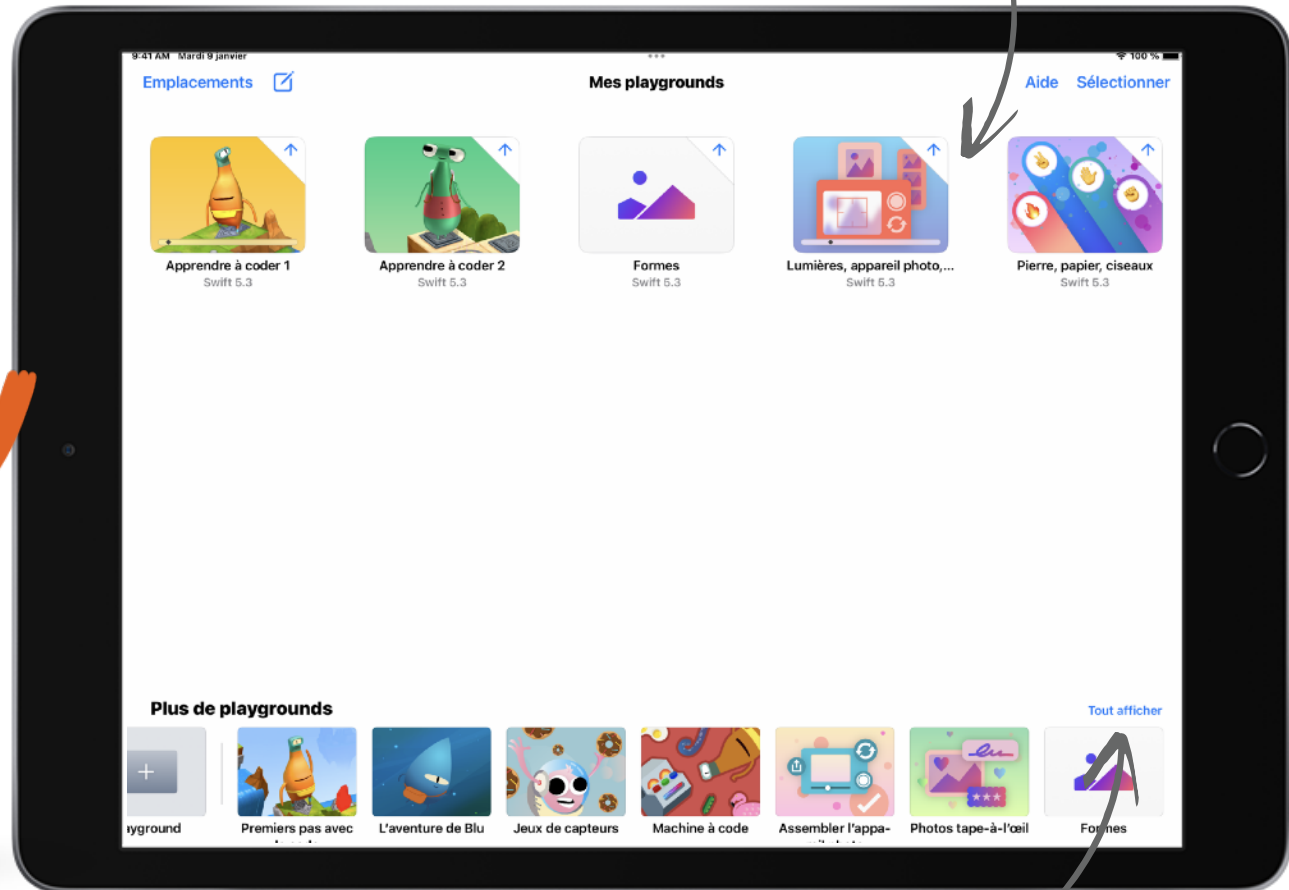


Télécharge l'app Swift Playgrounds*.

[Swift Playgrounds pour iPad>](#)

[Swift Playgrounds pour Mac>](#)

Télécharge ces cinq playgrounds
en sélectionnant le bouton
Obtenir correspondant.



* Les activités de ce guide nécessitent Swift Playgrounds 3.4.1 (ou version ultérieure) sur des appareils équipés d'iPadOS 14.7 (ou version ultérieure) ou macOS 11.5 (ou version ultérieure).

Touche Tout afficher pour
voir plus de playgrounds.

1 À la rencontre d'Octet

Découvre comment résoudre des puzzles avec Octet en utilisant une séquence de commandes.

Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Commandes, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Création de commandes
- Ajout d'une nouvelle commande
- Activation d'un interrupteur

2 Identifier des patterns

Découvre comment créer des comportements pour Octet et résous des puzzles à l'aide de fonctions.

Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Fonctions, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Composition
- Création d'une nouvelle fonction
- Imbrication de patterns

3 En boucle

Recherche des patterns et aide Octet à collecter toutes les gemmes à l'aide de boucles.

Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Boucles For, puis tente de résoudre ces puzzles :

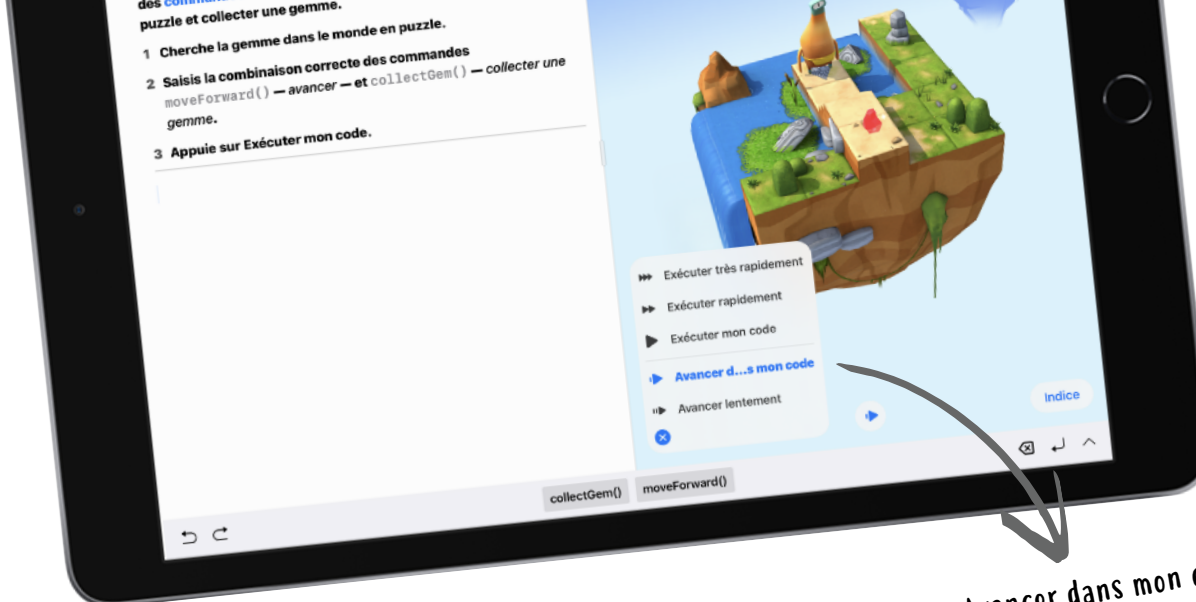
- Utilisation des boucles
- Boucler tous les côtés

Ouvre la barre latérale pour afficher toutes les pages du playground. Touche une page ou passe d'une page à l'autre à l'aide des flèches.





Accélère ou ralentis
l'exécution du code en
touchant l'icône du
compteur de vitesse.



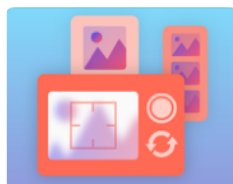
Avancer dans mon code
affiche chaque ligne de
code en surbrillance lors
de son exécution.

4 Programmer ton appareil photo

Connecte des composants intégrés pour concevoir un appareil photo et visualiser des photos sur un iPad.

Lumières, appareil photo, code

iPad uniquement



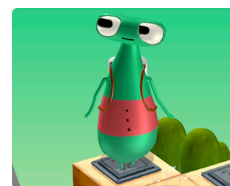
Ouvre le playground Lumières, appareil photo, code. Regarde l'introduction, puis accède à ces pages :

- Premiers pas avec un appareil photo
- Affichage de tes photos

5 Compter les gemmes

Compte les gemmes collectées par Octet à l'aide de variables.

Apprendre à coder 2



Ouvre le playground Apprendre à coder 2. Regarde l'introduction du chapitre Variables, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Compter
- On fait monter les valeurs



6 Contrôler les téléporteurs

Découvre les types dans le monde d'Octet, puis active et désactive des téléporteurs en modifiant leurs propriétés.

Apprendre à coder 2



Ouvre le playground Apprendre à coder 2. Regarde l'introduction du chapitre Types, puis tente de résoudre ce puzzle :

- Désactivation d'un téléporteur



Une initiation rapide à la programmation

7 Jouer à son propre jeu

Programme ton propre jeu Pierre, papier, ciseaux personnalisé.

Pierre, papier, ciseaux



Ouvre le playground Pierre, papier, ciseaux. Découvre les règles et teste un exemple de jeu aux pages suivantes :

- Création d'un jeu
- Exemple de jeu

8 Créer avec des formes

Crée ton propre projet interactif avec des formes qui bougent et changent de couleur au toucher.

Formes



Ouvre le playground Formes. Ajoute des formes, des images, du texte et des animations sur ces pages :

- Former des graphismes
- Touchers et animations

Touche de façon prolongée cet interrupteur, puis déplace-le vers la gauche pour activer le plein écran.

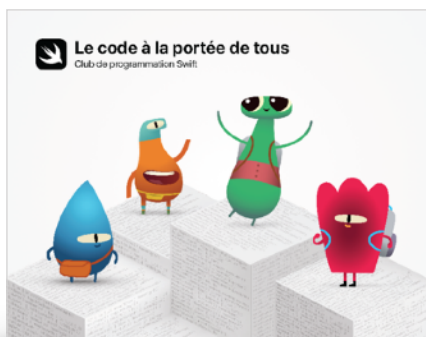


Poursuivre l'apprentissage



Le code à la portée de tous

Télécharge [Le code à la portée de tous - Puzzles](#) sur Apple Books pour aller encore plus loin dans Swift Playgrounds et explorer les concepts sur lesquels repose ton code. Les activités ludiques de ce guide te permettront d'approfondir tes connaissances, d'expérimenter de nouveaux concepts de programmation, de mettre en pratique ce que tu as appris et de réfléchir à l'impact du code sur notre vie.



Club de programmation Swift

Envie d'aller plus loin avec le code entre amis ? Découvre les ressources du [Club de programmation Swift](#) destinées aux enfants, aux parents ou au corps enseignant et organise des activités de programmation avec Swift Playgrounds, après l'école, pendant la pause de midi ou lors de stages d'été.

