

Nom : _____

Prénom : _____

Classe : _____

Groupe ou îlot : _____

Thème de séquence :

Programmer un objet

Problématique :

Comment réaliser une application de jeu de dés ?

Durée de la séquence :

6 Séances

Activités des élèves :

Lors de cette séquence nous allons réaliser une application nomade permettant de scanner des codes barres d'objets.

Cela nous permettra de connaître les caractéristiques de celui-ci.

Pour cela nous devons :

- Réaliser un algorithme puis un algorithme du programme à réaliser.
- Nous réaliserons ensuite l'application à l'aide du logiciel en ligne APP Inventor.

Compétences travaillées :

- ▶ Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
- ▶ Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés : croquis, schémas, graphes, diagrammes, tableaux (représentations non normées).
- ▶ Modifier ou paramétrer le fonctionnement d'un objet communicant.

EPI travaillé lors de cette séquence :

Netboard de la séquence :



https://technogesset.netboard.me/lecteur_code_barre/?tab=224490

ENT : <https://www.touraine-eschool.fr/portail/f/u1601s4/normal/render.uP>

Professeur : philippe.gesset@ac-orleans-tours.fr