

Évaluation de l'activité 16

Modifier un code

Localiser et cartographier des objets

Utiliser des termes associés à la position pour décrire un emplacement



« Le triangle vert est au-dessus du carré orange. Le carré orange est en dessous du triangle vert. »

Utiliser des termes associés à la position et la direction pour localiser des objets dans des cartes en forme de grille



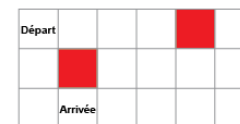
« L'Épicerie est 1 case au-dessus du Terrain de basketball. La Banque est à 1 case à gauche de l'Épicerie. »

Décrire le déplacement d'un objet d'un endroit à un autre dans une carte en forme de grille



« Pour aller de l'Hôpital à la Banque, j'avance de 2 cases, jusqu'au Vétérinaire, puis je tourne un quart de tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et j'avance de 2 cases. »

Écrire un code pour se déplacer du départ à l'arrivée dans une grille



« Du départ, déplace-toi de 2 cases vers la droite, 2 cases vers le bas et 1 case vers la gauche. »

Observations et documentation

Évaluation de l'activité 16

Modifier un code

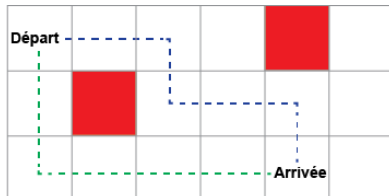
Localiser et cartographier des objets (suite)

Tenir compte de la perspective pour donner des directives et coder de façon efficace et flexible



« Mon partenaire regarde la grille du côté droit. Du départ, déplace-toi de 2 cases vers le bas, 2 cases vers la gauche et 1 case vers le haut. »

Écrire et exécuter un code qui comprend des événements simultanés



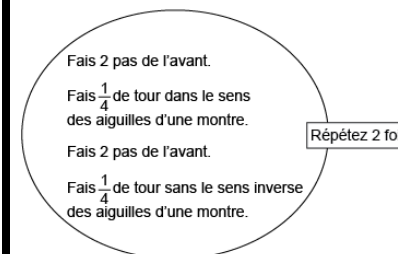
« Je leur ai donné des trajets différents pour qu'ils ne se croisent pas. »

Utiliser des boucles pour représenter des étapes qui se répètent dans un code



« Répète 2 fois : fais 2 pas vers la droite, puis 1 pas vers le bas. »

Lire et modifier un code de façon flexible pour obtenir le résultat souhaité



« Pour former un carré, tous les tours doivent être dans le même sens. »

Observations et documentation