

Création du compte WIMS et introduction à la programmation avec Blockly

1 Création du compte WIMS

Suivez scrupuleusement la procédure ci-dessous :

- Allez sur le site `sercalwims.ig-edu.univ-paris13.fr/`
- Cliquez sur « Zone Elèves ».
- Dans la zone de recherche, taper
 - « UlyceGr1a6 » pour les groupes de 1 à 6 ;
 - « UlyceGr7a12 » pour les groupes de 7 à 12 ;
 - « UlyceGr13a18 » pour les groupes de 13 à 18.puis cliquez sur « Rechercher »
- Cliquez sur Entrer de la colonne « Action » du tableau.
- Comme nouveau participant, cliquez sur « S'inscrire » .
- Entrez le mot de passe est
 - « Lic1a6 » pour les groupes de 1 à 6 ;
 - « Lic7a12 » pour les groupes de 7 à 12 ;
 - « Lic13a18 » pour les groupes de 13 à 18.et cliquez sur « Envoyer ».
- Procédez à l'inscription en indiquant votre nom, votre prénom, un identifiant (par exemple, votre numéro de carte d'étudiant), un mot de passe (*uniquement des lettres et des chiffres*) et votre Adresse électronique.
 - Le Mot de passe est celui que vous utiliserez pour vous connecter à cette classe. Conservez le bien.
En cas de perte du mot de passe, vous pourrez en obtenir un nouveau en cliquant sur « Mot de passe oublié » dans la page de connexion.
- L'adresse électronique vous permettra de recevoir des informations spécifiques à la classe WIMS, en particulier, vous pourrez participer au forum.
N'oubliez pas de cocher les « conditions générales d'utilisation » avant de cliquer sur « Enregistrer ». Sur la page suivant, indiquez à nouveau voter mot de passe pour vérification.
- Quand vous êtes inscrit, cliquez sur « aller travailler ».
- Cliquez sur la feuille de pré-rentrée, choisissez un exercice et en piste.

2 Introduction à la programmation avec Blockly

En général, la programmation consiste à faire résoudre un problème à l'aide d'un ordinateur : les problèmes peuvent être variés (trouver le chemin le plus court entre deux endroits, détecter des visages sur une image, ...) mais les opérations que peut effectuer l'ordinateur sont assez limitées (additionner des nombres, les soustraire, comparer des valeurs, ...). La programmation consiste à trouver comment combiner ces opérations afin de faire effectuer une tâche complexe à la machine.

Tout le long de ce premier semestre, vous verrez le langage C. Cependant, pour commencer, nous allons regarder un langage visuel, nommé Blockly, consistant à assembler des blocs : rendez-vous à l'adresse <https://blockly-games.appspot.com/?lang=fr>.

Vérifiez, une fois sur la page, que le langage Français est bien sélectionné en haut à droite.

1. Pour commencer, réalisez le défi "Puzzle". Ce dernier est très simple, et vous permettra de vous familiariser avec la façon d'assembler des blocs sur l'interface.
2. Réalisez maintenant le défi "Labyrinthe" : ce dernier est en 10 étapes. A chacune des étapes, il faudra assembler les blocs de façon à faire se déplacer Pegman (le petit bonhomme jaune) vers le point rouge. Attention, dans certains défis, vous ne pourrez vous servir que d'un nombre limité de blocs. Dans tous les cas, il ne faut pas que Pegman heurte un mur avant d'atteindre sa destination.