



Initiation à la programmation



ECTS
3 crédits



Code Apogée
3LNSE31



Composante(s)
UFR Langues et
Civilisations



Période de
l'année
Semestre 3

En bref

- > **Mobilité d'études:** Oui
- > **Accessible à distance:** Non

Présentation

Description

Cette initiation permettra aux étudiants de se familiariser avec les notions de programme, instruction informatique, opérateur, variable, etc. ainsi qu'avec les contraintes de la formulation des instructions et de leur combinaison en vue de la construction de programmes de complexité croissante. Pendant la première moitié du semestre, cette initiation se fera à travers la pratique du Scratch, un langage ludique basé sur le cliquer-glisser dans une interface graphique attrayante. Ensuite la deuxième moitié du semestre sera consacrée à la rédaction web avec le langage HTML.

Objectifs

Ce cours a pour but d'initier les étudiants à la programmation informatique pour acquérir les compétences et concepts de base qui seront nécessaires dans les cours de linguistique informatique aux semestres suivants.

Heures d'enseignement

Initiation à la programmation - TD	Travaux Dirigés	12h
Initiation à la programmation - CM	Cours Magistral	6h

Bibliographie



- * Jacquet Julien, Apprendre à programmer avec Scratch 3 - Jeux et applications mathématiques - 2e édition en couleurs Broché – Illustré, 1 octobre 2019
- * Majed Marji, Le grand livre de Scratch. Une initiation visuelle à la programmation mêlant jeux, art et science 280 pages, parution le 04/11/2016

Webographie

- * <https://project.inria.fr/classcode/initiation-a-scratch-en-autonomie/>
- * https://www.clg-la-peyroua.ac-nice.fr/clg-lapeyroua/attachments/article/252/Scratch_presentation2.pdf
- * <http://www.avignon-2.ien.84.ac-aix-marseille.fr/spip/spip.php?article82>
- * <https://fr.flossmanuals.net/initiation-a-scratch/quest-ce-que-scratch/>