

Dash

• R-P-C (Roche-Papier-Ciseau)



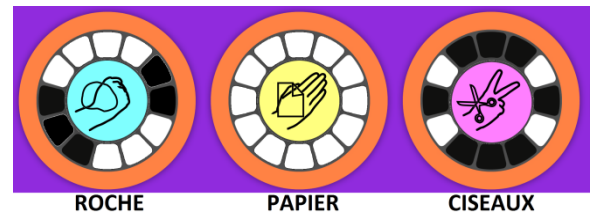
Durée de l'activité : 1 séance

Élèves de troisième cycle

But de l'activité : Programmer un jeu avec Dash.

Code

2. Quand on appuie sur « Jouer », dash est en mode attente. En appuyant sur le bouton central de la tête, il génère un nombre aléatoire de 1 à 3, tout en reproduisant un motif de l'œil et en disant « Roche-papier-ciseaux ».



Matériel nécessaire

- Un robot Dash (par équipe/par élève)
- Une tablette/robot
- Application Blockly (Wonder workshop)

Étapes des activités

R-P-C (Roche-Papier-Ciseau)

1. Puisque ce petit programme est une intégration des concepts de condition (impliquant la variable), l'élaboration d'un organigramme est fortement conseillée.

3. L'utilisateur répond avec les boutons 1-2-3.

4. Il pourrait y avoir 3 niveaux de complexité possibles, selon le niveau des élèves à évaluer. Pour faciliter le programme, l'élève peut utiliser le bloc

attendre et faire l'instruction. L'inconvénient est qu'entre chaque partie, il faut réamorcer Dash. Pour augmenter la complexité, et simplifier le code, utilisez une deuxième variable pour ainsi éliminer la répétition.

5. L'élève peut aussi se démarquer par sa créativité en rendant le jeu plus attrayant. Il peut, programmer Dash pour montrer une lumière de couleur lorsqu'il gagne ou perd, etc.

Défi supplémentaire : pour les plus rapide, rappeler qu'une version du jeu s'intitule Roche-Papier-Ciseaux-**Allumette** : le donner à programmer.

