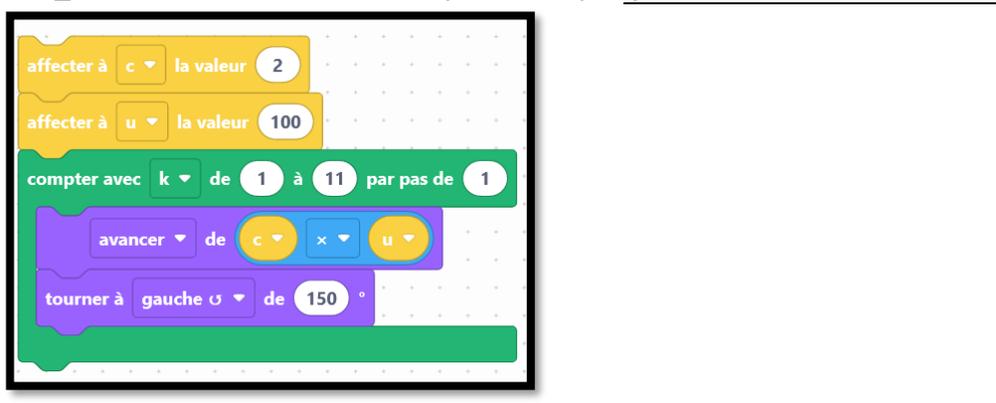


## 1<sup>ER</sup> PAS EN PYTHON AVEC VITTA SCIENCE

### SCENARIO

- Se connecter au site :** <https://fr.vittascience.com/python/>  
Menu en haut à gauche : cette page vous permet de coder en **blocs**, en mode hybride (**blocs et Python**), ou en mode **Python** uniquement.
- Premières lignes de codes (fenêtre hybride blocs <-> Python)**  
\_ 1<sup>ers</sup> essais : Faire glisser les étiquettes dans le cadre réservé au code par Blocs. Comparer la syntaxe des 2 codes **Blocs** et **Python**.  
\_ Ecrire le bloc suivant et recopier le script Python ci-dessous.



\_ Exécuter le programme. Quelle est la forme dessinée par la tortue ?

-----

- A vous de jouer : comprendre le langage Python (fenêtre Python)**

\_ Comprendre le rôle de la fonction **chr** en exécutant le script :

```
1 print (chr(99), chr(111), chr (100), chr(97), chr(103), chr(101))
```

\_ Télécharger le script suivant dans Pronote, à la date de cette séance.

```
1 secret=""
2 codes=[74,79,89, 69, 85, 83, 69, 32, 82, 69, 78, 84, 82, 69, 69, 33]
3 for num in codes:
4     secret=secret+chr(num)
5 print("Le mot secret est : ", secret)
```

\_ Recopier et exécuter le programme : quel est le mot secret ?

-----

- A vous de jouer : découvrir le langage ASCII**

Choisir un mot ou une expression. Modifier le programme ci-dessous pour le faire apparaître. Echanger votre code secret par *chat* sur Pronote avec vos voisins !

Aide : <https://theasciicode.com.ar/>

### CYCLE

- 3       4       Lycée

### NIVEAU(X) DE CLASSE

- 6<sup>ème</sup>     5<sup>ème</sup>     4<sup>ème</sup>     3<sup>ème</sup>     2<sup>e</sup>     1<sup>re</sup>     Tle

### CRCN

#### Domaines

- 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION
- 3. CREATION DE CONTENU
- 5. ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

#### Compétences travaillées

- 2.2 Partager et publier
- 3.4 Programmer
- 5.2 Construire un environnement numérique

#### Niveau de maîtrise

- |     |                            |                                       |                                       |                            |                            |
|-----|----------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------|----------------------------|
| 2.2 | <input type="checkbox"/> 1 | <input checked="" type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3            | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 3.4 | <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 2            | <input checked="" type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |
| 5.2 | <input type="checkbox"/> 1 | <input checked="" type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 3            | <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 5 |

### THEMES ET ATTENDUS MATHÉMATIQUES

#### Algorithme et programmation

- Déterminer le type d'une variable (entier, flottant ou chaîne de caractères).
- Lire, comprendre, modifier ou compléter un algorithme ou un programme.
- Programmer, dans des cas simples, une boucle bornée.