

DEVOIR MAISON

5

Réaliser un jeu vidéo - Verne's Games

Page 1/2

Algorithme

Quand on parle de programmation, on entend souvent le mot **Algorithme** ... Ce devoir maison doit nous permettre de découvrir ce qui se cache derrière ce terme ...

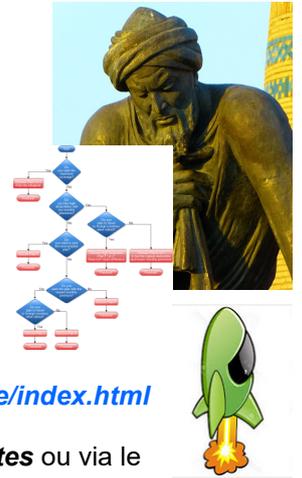
Travail demandé

- Coller cet énoncé dans votre cahier
- Répondre sur votre cahier en rédigeant vos réponses
- Il est possible d'utiliser un traitement de texte (Word, Open office ...) pour rédiger les réponses au questionnaire. Dans ce cas, le document imprimé devra être collé dans le cahier.
- Soigner votre travail
- **L'ensemble des réponses doit tenir sur une page du cahier !**

Pour vous aider à répondre aux questions posées, vous devez suivre ce lien :

http://sti2d.net/site/travail/college/cinquieme/initiation_a_scratch_dm_algorithme/index.html

(les ressources sont également disponibles sur l'E.N.T, via la rubrique **Cahier de textes** ou via le menu **Espace pédagogique - Technologie - Classe de cinquième**)



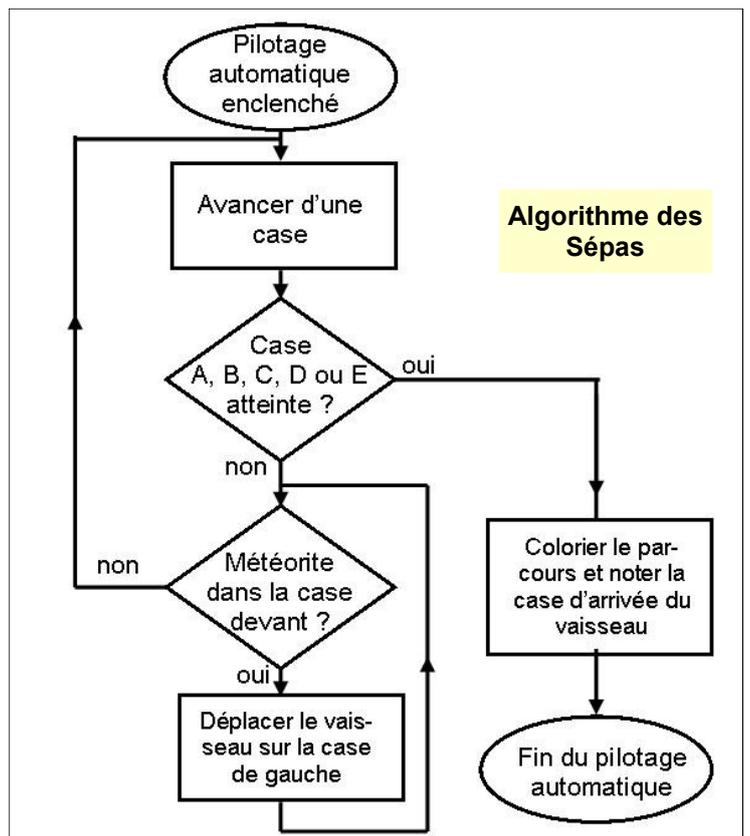
1. Lire la vidéo puis répondre aux trois questions suivantes :

- 1.1. Pour les Sépas, qu'est-ce-qu'un pilote automatique ? [Réponse entre 45s et 50s]
- 1.2. Qu'est-ce-qu'un algorithme ? [Réponse entre 1mn 20 s et 1mn 25s]
- 1.3. Qui a inventé l'algorithme et à quel siècle ? [Réponse entre 1mn 53s et 2mn 14s]

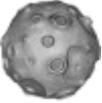
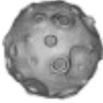
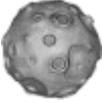
2. Les Sépas ont construit un algorithme pour que leur vaisseau soit piloté automatiquement.

En suivant les instructions de cet algorithme, colorier pour chaque parcours les cases empruntées par le vaisseau.

Indiquer la lettre de la case d'arrivée du vaisseau.

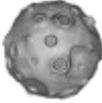
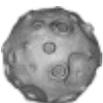
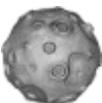


Parcours numéro 1

A	B	C	D	E
				
				
				
				
				

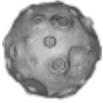
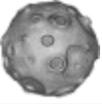
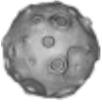
Lettre de la case d'arrivée :

Parcours numéro 2

A	B	C	D	E
				
				
				
				

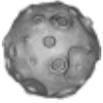
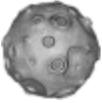
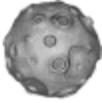
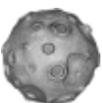
Lettre de la case d'arrivée :

Parcours numéro 3

A	B	C	D	E
				
				
				
				
				

Lettre de la case d'arrivée :

Parcours numéro 4

A	B	C	D	E
				
				
				
				

Lettre de la case d'arrivée :