



# Une initiation rapide à la programmation

Tout le monde peut apprendre à programmer sur iPad ou Mac avec ces 10 activités pour débutants de 10 ans et plus.

1

À la rencontre  
d'Octet



4

En boucle

5

Programmer ton  
appareil photo



8

Contrôler les  
téléporteurs



9

Jouer à son  
propre jeu

6

Compter  
les gemmes

10

Créer avec  
des formes

7

Dessiner avec  
des spirales

2

Identifier des  
patterns

3

Entrer dans  
la danse

# 1 À la rencontre d'Octet

Découvre comment résoudre des puzzles avec Octet en utilisant une séquence de commandes.

## Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Commandes, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Création de commandes
- Ajout d'une nouvelle commande
- Activation d'un interrupteur



Pour commencer, télécharge et installe [Swift Playgrounds](#) >



Recherche et télécharge des playgrounds en touchant Tout afficher, puis Obtenir.

## 2 Identifier des patterns

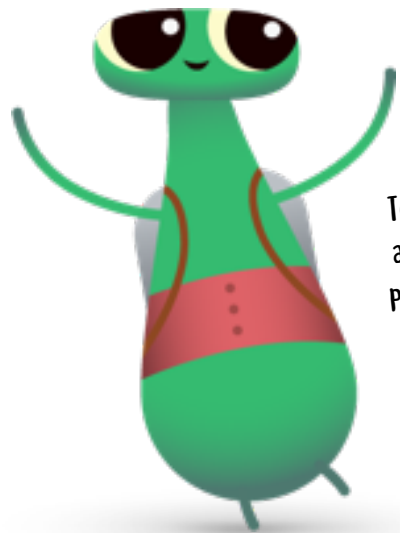
Découvre comment créer des comportements pour Octet et résous des puzzles à l'aide de fonctions.

### Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Fonctions, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Composition
- Création d'une nouvelle fonction
- Imbrication de patterns



Touche le titre pour afficher la liste des pages du playground. Touche une page ou passe d'une page à l'autre à l'aide des flèches.

Une initiation rapide à la programmation

## 3 Entrer dans la danse

Crée une chorégraphie pour ton MeeBot virtuel à partir de code Swift.

### Danses de MeeBot 2.0



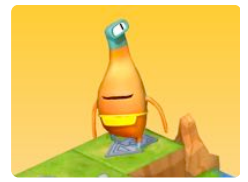
Touche les playgrounds UBTech Jimu, puis télécharge le playground Danses de MeeBot 2.0. Regarde l'introduction et tente de résoudre ces puzzles :

- Mouvements basiques
- Numéro de danse
- Créer votre propre mouvement

## 4 En boucle

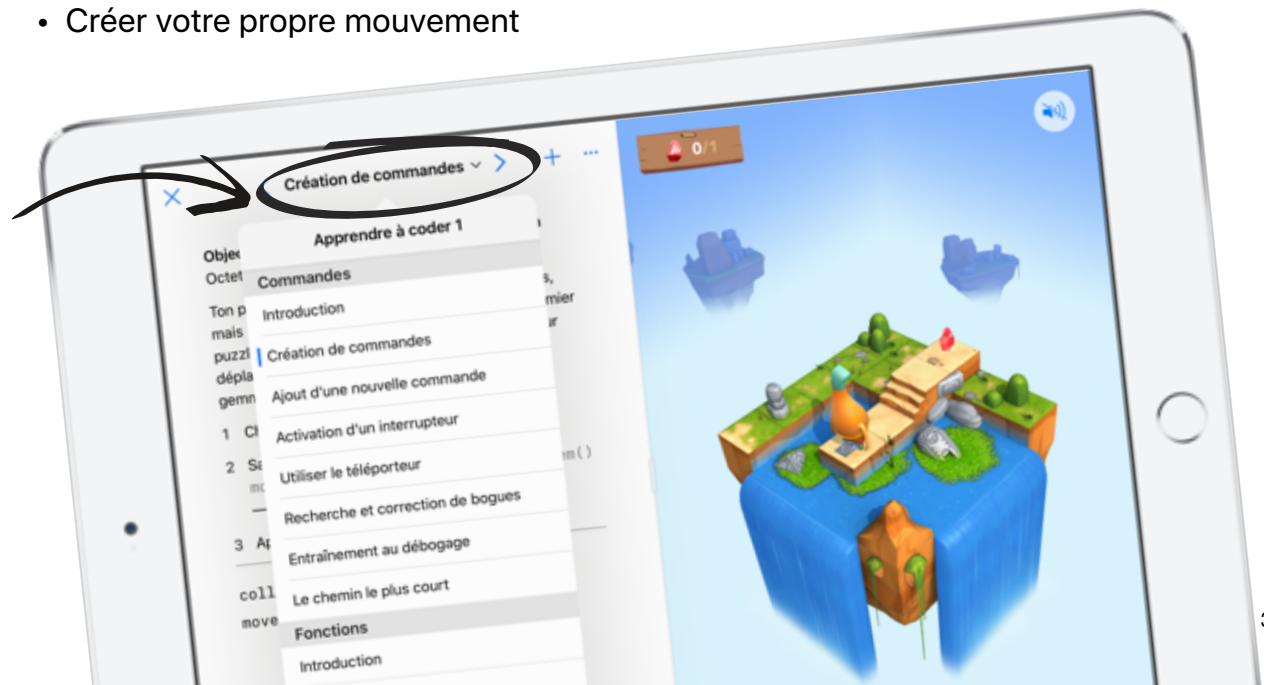
Recherche des patterns et aide Octet à collecter toutes les gemmes à l'aide de boucles.

### Apprendre à coder 1



Ouvre le playground Apprendre à coder 1. Regarde l'introduction du chapitre Boucles For, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Utilisation des boucles
- Boucler tous les côtés



## 5 Programmer ton appareil photo

Connecte des composants intégrés pour concevoir un appareil photo et visualiser tes photos.

**Lumières, appareil photo, code**



Ouvre le playground Lumières, appareil photo, code. Regarde l'introduction, puis essaie d'effectuer ces activités :

- Premiers pas avec un appareil photo
- Affichage de tes photos

## 6 Compter les gemmes

Compte les gemmes collectées par Octet à l'aide de variables.

**Apprendre à coder 2**



Ouvre le playground Apprendre à coder 2. Regarde l'introduction du chapitre Variables, puis tente de résoudre ces puzzles :

- Compter
- On fait monter les valeurs

## 7 Dessiner avec des spirales

Crée des spirales et des formes artistiques uniques en modifiant des variables.

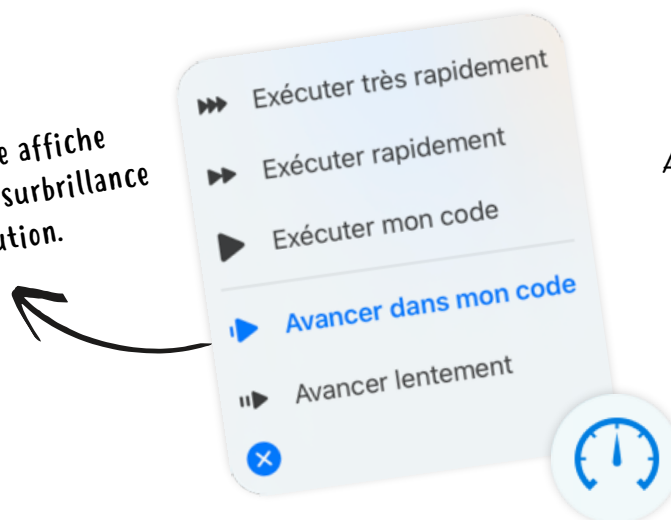
**Spirales**



Ouvre le playground Spirales. Explore la vue d'ensemble, puis passe à la page Récréation pour créer tes propres courbes :

- Vue d'ensemble
- Récréation

Avancer dans mon code affiche chaque ligne de code en surbrillance lors de son exécution.



Accélère ou ralentis l'exécution du code en touchant l'icône du compteur de vitesse.



## 8 Contrôler les téléporteurs

Découvre les types dans le monde d'Octet, puis active et désactive des téléporteurs en modifiant leurs propriétés.

### Apprendre à coder 2



Ouvre le playground Apprendre à coder 2. Regarde l'introduction du chapitre Types, puis tente de résoudre ce puzzle :

- Désactivation d'un téléporteur

## 9 Jouer à son propre jeu

Programme ton propre jeu Pierre, papier, ciseaux personnalisé.

### Pierre, papier, ciseaux



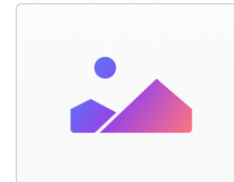
Ouvre le playground Pierre, papier, ciseaux. Explore la vue d'ensemble, puis essaie d'effectuer ces activités :

- Personnaliser le jeu
- Solution

## 10 Créer avec des formes

Crée ton propre projet interactif avec des formes qui bougent et changent de couleur au toucher.

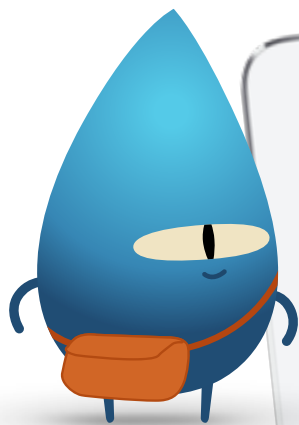
### Formes



Ouvre le playground Formes. Explore les pages Créer, Toucher, Animer, puis crée ton propre projet sur la page suivante :

- Canevas

Fais glisser pour jouer à ton jeu en plein écran dans la vue en direct.





# Poursuivre l'apprentissage



## Le code à la portée de tous

Télécharge [Le code à la portée de tous - Puzzles](#) dans Apple Books pour aller encore plus loin avec Swift Playgrounds et explorer les concepts mis en œuvre dans ton code. Les activités ludiques de ce guide te permettront d'approfondir tes connaissances, d'expérimenter de nouveaux concepts de programmation, de mettre en pratique ce que tu as appris et de réfléchir à l'impact du code sur notre vie.

## Club de programmation Swift

Envie d'aller plus loin dans la programmation entre amis ? Découvre les ressources du [club de programmation Swift](#) destinées aux enfants, aux parents ou au corps enseignant et organise des activités de programmation avec Swift Playgrounds, après l'école, pendant le temps de midi ou lors de stages d'été.

