Quick-PI : mode d'emploi

1) Sur la page d'accueil de Quick-Pi

2) Vous choisissez le parcours 1 « des objets qui réagissent »





Attention :

QUICKPI : PARCOURS OBJETS CONNECTÉS A.1 PLATEFORME DES CONCOURS CASTOR ET ALGORÉA

de distance et servomoteurs.

Parcours 1 : des objets qui réagissent

Vous découvrirez les bases de la programmation : séquences d'instructions,

Découvrez

appels de fonctions, boucles répêter et instructions conditionnelles. Vous programmerez des objets utilisant des boutons, LEDs, buzzer, écran, capteur

3) Vous sélectionnez le langage de programmation Scratch

Choisissez le langage

Si vous n'êtes pas súr, nous vous recommandons Blockly.



4) Et vous notez scrupi code attribu ageno

| scrupuleusement le code qui vous a été attribué (sur votre agenda) | Avant de commencer, veuillez noter le code d'accès ci-dessous. Il vous permettra de reprendre le concours en cas d'interruption, et plus tard, d'accéder à vos résultats. Conservez-le bien et gardez-le secret. Code d'accès tqs6s J'ai bien notéle code. Je commence l'épreuve ! |
|---|--|
| 5) Ce code vous permet de reprendre le parcours plus tard et de valider votre score final | Si vous avez commencé une participation et voulez la reprendre, entrez votre code ici : Votre code de participation Continuer |

