

S Initier A La Programmation Et A L Orienta C Obj

When somebody should go to the book stores, search instigation by shop, shelf by shelf, it is truly problematic. This is why we provide the book compilations in this website. It will totally ease you to look guide **S Initier A La Programmation Et A L Orienta C Obj** as you such as.

By searching the title, publisher, or authors of guide you in point of fact want, you can discover them rapidly. In the house, workplace, or perhaps in your method can be all best place within net connections. If you purpose to download and install the S Initier A La Programmation Et A L Orienta C Obj , it is categorically easy then, back currently we extend the partner to buy and make bargains to download and install S Initier A La Programmation Et A L Orienta C Obj suitably simple!

[Programmer en Java](#) - Claude Delannoy 2020-10-08

De la programmation objet en Java au développement d'applications web Dans cet ouvrage, Claude Delannoy applique au langage Java la démarche pédagogique qui a fait le succès de ses livres sur le C et le C++. Il insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'apprentissage du langage se fait en quatre étapes : apprentissage de la syntaxe de base, maîtrise de la programmation objet en Java, initiation à la programmation graphique et événementielle avec la bibliothèque Swing, introduction au développement web avec les servlets Java et les JSR L'ouvrage met l'accent sur les apports des versions 5 à 9 de Java Standard Edition, qui ont fait évoluer la manière de programmer en Java : programmation générique, types énumérés, annotations, streams et expressions lambda, outil JShell, Java Platform Module System (ex-projet Jigsaw), etc. Un chapitre est dédié aux Design Patterns en Java et cette 11e édition présente les nouveautés des versions 10 à 14 de Java SE : déclaration var, variante de l'instruction switch et expression switch, écriture simplifiée des blocs de texte (Text Blocks), etc. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage sont illustrées de programmes complets dont le code source est disponible en téléchargement sur le site www.editions-eyrolles.com. À qui s'adresse ce

livre ? Aux étudiants de licence et de master, ainsi qu'aux élèves d'écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (Python, PHP C/C++, C#...) et souhaitant s'initier au langage Java.

[L'essentiel de l'informatique en prépa - Exemples et exercices corrigés en SQL et Python](#) - Barrault Frantz 2016-06-07

L'informatique est, depuis 2013, une discipline présente dans les programmes des classes préparatoires scientifiques. Cet ouvrage aborde de façon simple et efficace toutes les notions essentielles et nécessaires à la maîtrise de l'informatique au programme sans connaissances préalables. Ce livre s'adresse : • essentiellement aux élèves de première ou seconde année de CPGE scientifiques ; • aux futurs élèves de ces classes préparatoires qui désirent prendre de l'avance ; • à toute personne souhaitant acquérir des bases de la culture informatique et s'initier à la programmation dans les langages Python et SQL. Ce livre vous permettra : • d'apprendre de façon autonome à programmer en Python ou SQL grâce aux très nombreux exemples et schémas commentés ; • de vous exercer grâce aux exercices corrigés : des exercices d'application directe et d'autres plus élaborés concluent chaque chapitre ; • d'appréhender des notions plus complexes ou des problèmes en vue des concours (ou dans un objectif de pure curiosité).

Afin, d'une part, de faciliter la compréhension des notions à ceux qui découvrent les langages de programmation et, d'autre part, de simplifier les révisions à ceux qui préparent des concours, un soin particulier a été apporté à la mise en page, aux graphiques, aux synthèses et à la présentation.

[Apprendre à coder en s'amusant](#) - Camille McCue 2019-10-31

Ce titre s'insère dans une collection destinée à la fois aux enfants désireux d'apprendre les bases du codage informatique et aux parents ou enseignants souhaitant les accompagner dans la découverte d'un langage de programmation. On s'attarde ici à une introduction du sujet qui s'appuie sur l'utilisation du langage d'apprentissage par blocs Scratch et des environnements de développement intégré (EDI) Labo des applis et MakeCode. Après avoir montré comment configurer ceux-ci, on survole les principaux types d'erreur avant de proposer une quinzaine de projets dans les quatre sections suivantes de l'ouvrage. Générateur de bruitage, explosion de smileys, machine de vote, thérémine lumineuse et machines à sushis sont au menu afin de guider les jeunes programmeurs dans une première leçon ludique de programmation. [SDM].

Prépac Le tout-en-un 2de Nouveau programme - Collectif 2022-07-06

En un seul ouvrage, toutes les matières de Seconde : Français, Maths, Physique-Chimie, SVT, Histoire-Géographie, SES, Anglais. Dans chaque matière : le cours, les méthodes clés et un entraînement ciblé. Un ouvrage complet et pratique Dans chaque matière : • le cours sous forme de fiches synthétiques et visuelles • les méthodes clés • des exercices guidés • les corrigés En accès gratuit, avec l'achat du livre, sur le site www.annabac.com • Des parcours de révision interactifs - fiches, quiz et sujets corrigés - sur chaque thème du programme • Des conseils pour bien s'orienter

Programmer en Java - Claude Delannoy 2006

Dans cet ouvrage, Claude Delannoy applique au langage Java la marche pédagogique qui a fait le succès de ses livres sur le C et le C++. Il insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses.

L'apprentissage du langage se fait en quatre étapes : apprentissage de la

syntaxe de base, maîtrise de la programmation objet en Java, initiation à la programmation graphique et événementielle avec la bibliothèque Swing, introduction au développement Web avec les servlets Java et les JSP. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage est illustrée de programmes complets dont le code source est fourni sur le CD-Rom d'accompagnement. L'environnement de développement Eclipse 3.1, également fourni sur le CD-Rom, vous permettra de tester ces exemples et de développer vos propres programmes Java. L'accent est mis dans cette 4e édition sur les nouveautés de la version 5 de Java 2 Standard Edition : programmation générique (chapitre nouveau), types énumérés, types enveloppes, possibilités de "boxing/unboxing" automatique, arguments variables en nombre, boucle for... each, etc. Lorsque nécessaire, les exemples de code ont été fournis en deux versions : une version exploitant les possibilités nouvelles de J2SE 5.0 et une version compatible avec les versions antérieures. A qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de 1er et 2e cycles universitaires, ainsi qu'aux élèves d'écoles d'ingénieurs. A tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (C/C++, Visuel Basic, PHP...) et souhaitant s'initier au langage Java.

Programmation structurée en Vax-Basic - André Gamache 1988

Formation Pyramyd - 2014-09-09

Après un quart de siècle d'existence PYRAMYD est considéré comme la référence dans le design et à la communication visuelle. Continuant d'innover PYRAMYD ouvre 3 nouveaux cursus certifiants. Des formations plus longues, de 13 à 26 jours, très opérationnelles et adaptées aux besoins de l'individu. Ce mode d'apprentissage donne à chacun la possibilité d'assurer son employabilité, d'accroître ses compétences et, tout au long de sa vie, d'évoluer pour faire face aux nouveaux challenges des entreprises. Big Data, Cloud, agilité, expérience utilisateur... autant de notions qui révolutionnent le monde professionnel. Rien n'est plus motivant que de vous guider sur ces nouveaux chemins pour vous permettre de relever ces défis afin d'être en permanence "up to date". Tout évolue donc mais, au final, nous ne changeons pas... car nous

sommes toujours à vos côtés pour partager notre savoir-faire et vous accompagner dans l'atteinte de vos objectifs.

Processing - Jean-Michel G ridan 2020-08-26

S'initier   la programmation - Dominique Maniez 2005

Vous voulez un guide de poche complet et facile d'acc s pour vous initier   la programmation ? Ce " Poche Micro " a  t  sp cialement con u pour vous. Pour bien commencer, d couvrez ce qu'est la programmation et son r le. Ensuite, initiez-vous avec deux outils gratuits et tr s faciles   installer VBScript et Windows Scripting Host. Familiarisez-vous avec leur syntaxe et avec les notions de variable, de mot-cl  ou d'op rateur.

Ma trisez les tests conditionnels, les boucles et les fonctions. Passez   la pratique avec des applications concr tes permettant d'automatiser des t ches courantes. Enfin, d couvrez la puissance du langage VBA pour modifier des fichiers Word et cr er des formulaires. Vous aurez alors fait votre v ritable entr e dans le monde des programmeurs !

Le livre de Java premier langage - Anne Tasso 2013-11-16

Apprendre Java en douceur Vous avez d cid  de vous initier   la programmation et souhaitez opter pour un langage largement utilis  dans le monde professionnel ? Java se r v le un choix id al comme vous le constaterez dans ce livre con u pour les vrais d butants en programmation. Vous apprendrez d'abord,   travers des exemples simples en Java,   ma triser les notions communes   tous les langages : variables, types de donn es, boucles et instructions conditionnelles, etc. Vous franchirez un nouveau pas en d couvrant par la pratique les concepts de la programmation orient e objet (classes, objets, h ritage), puis le fonctionnement des biblioth ques graphiques AWT et Swing (fen tres, gestion de la souris, trac  de graphiques). Cet ouvrage vous expliquera aussi comment r aliser des applications Java dot es d'interfaces graphiques conviviales gr ce au logiciel libre NetBeans. Enfin, vous vous initiez au d veloppement d'applications pour t l phones mobiles Android. Chaque chapitre est accompagn  de deux types de travaux pratiques : des exercices, dont le corrig  est fourni sur l'extension web www.annetasso.fr/Java, et un projet d velopp  au fil de l'ouvrage, qui

vous montrera comment combiner toutes les techniques de programmation  tudi es pour construire une v ritable application java.   qui s'adresse cet ouvrage ? Aux  tudiants de 1er cycle universitaire (IUT, Deug...) ou d' coles d'ing nieurs Aux vrais d butants en programmation : passionn s d'informatique et programmeurs autodidactes, concepteurs de sites Web souhaitant aller au-del  de HTML et JavaScript, etc. Aux enseignants et formateurs recherchant une m thode p dagogique et un support de cours pour enseigner Java   des d butants Sur le site annetasso.fr/Java Consultez les corrig s du projet et des exercices T l chargez le code source de tous les exemples du livre Dialoguez avec l'auteur

Python JavaScript pour les Nuls, m gapoche - John Paul MUELLER 2020-09-17

Un livre id al pour serpenter pas   pas dans l'univers de la programmation en Python et en JavaScript Ce livre 2 en 1 permettra   tous les programmeurs d butants ou les  tudiants en informatique de d couvrir les bases de la programmation en Python et en JavaScript. Deux langages souvent utilis s de concert notamment dans le d veloppement d'applications de type machine learning. Au programme : Comprendre la syntaxe du langage Python Concevoir des programmes et simplifier le d veloppement Blocs de donn es, cha nes et dictionnaires S'initier   la programmation proc durale et orient e objet avec Python Les concepts de la programmation JavaScript Espionnage : d tection du navigateur utilis  par vos visiteurs La bonne cuisine des cookies Images r actives et interactives Les rollovers Examen des saisies de l'utilisateur Dynamisez vos pages

Scratch 3 - Sarah Lacaze 2019-08-19

Ce livre sur Scratch est un outil p dagogique pour toute personne qui souhaite d couvrir, ou faire d couvrir, la d marche de la programmation informatique d'une fa on ludique. Tr s adapt    un public d'enfants, aucun pr requis n'est n cessaire si ce n'est savoir utiliser les fonctionnalit s de base d'un ordinateur. Le livre est constitu  de trois grandes parties. Apr s une pr sentation de l'interface et des  diteurs, les diff rents blocs utilis s pour cr er des programmes sont d crits.

L'auteure exploite le côté simple et intuitif de Scratch pour introduire les notions propres à tout langage de programmation que sont les variables, les boucles et même les procédures. Deux chapitres sont ensuite consacrés à la présentation de techniques dédiées à l'animation et aux jeux vidéo. La seconde partie du livre est consacrée à la création de jeux : jeu de labyrinthe, jeu de tir, jeu de cible, jeu de course de voitures. La création d'un jeu, ou d'une animation, nécessite l'intervention de plusieurs spécialistes : Game designer, Graphiste, Sound designer, Programmeur et Scratch permet d'endosser tous ces rôles à la fois. Grâce à la palette graphique et aux bibliothèques présentes dans Scratch vous pouvez créer vos personnages et vos arrière-plans, ou les importer. Grâce à l'éditeur audio et à la bibliothèque de sons vous pouvez facilement importer des sons et les modifier. Grâce aux blocs de programmes qui s'assemblent pour former des piles de codes, la programmation avec Scratch devient un jeu d'enfant. Les jeux proposés ouvrent la voie à l'imagination des lecteurs. La troisième partie du livre traite des extensions disponibles dans Scratch 3 pour programmer la carte micro : bit, différents types de Lego robotiques ainsi que le robot éducatif Thymio. Toujours dans le même esprit, ces extensions sont abordées à travers des exemples de jeux et de manettes de jeux, mais également à travers des projets robotiques. Tous les projets et notices sont disponibles en téléchargement sur le site www.editions-eni.fr.

Programmation OpenOffice.org 2 - Bernard Marcelly 2011-07-07

OpenOffice.org, suite bureautique libre et gratuite, est munie du langage de script OOoBASIC et d'une API permettant de manipuler ses objets. Ainsi automatisable et extensible, elle peut s'intégrer parfaitement au système d'information de l'entreprise. Le livre de référence sur la programmation OpenOffice.org et StarOffice Écrit par deux contributeurs majeurs de la communauté francophone fr.openoffice.org, ce livre est une référence incontournable sur le puissant langage de macros OOoBASIC et sur l'API d'OpenOffice.org. Destiné aussi bien aux utilisateurs d'OpenOffice.org que de StarOffice, il explique comment gérer des fichiers OOo, automatiser des tâches répétitives, traiter des chaînes, créer des boîtes de dialogue et des formulaires, accéder et

exploiter des bases de données, intercepter des événements, explorer et utiliser l'API d'OpenOffice.org, créer dynamiquement des macros, gérer des erreurs... Nouveautés liées à la version 2.0 d'OpenOffice.org La version 2 d'OpenOffice.org comporte certaines nouveautés du point de vue de la programmation. Elles sont soulignées tout au long du livre et, au besoin, accompagnées d'exemples dédiés. Cet ouvrage aborde notamment l'interface utilisateur, la sécurité des macros, les autres langages de script (JavaScript, BeanShell, Python). Il décrit également l'environnement de développement, l'installation d'add-ons, les appels de scripts, et explique les particularités de la version 2 d'OpenOffice.org pour les sources de données, requêtes, rapports et formulaires de Base. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux utilisateurs d'OpenOffice.org et StarOffice souhaitant automatiser et étendre leur suite bureautique À ceux qui migrent vers OpenOffice.org et souhaitent recréer des macros existantes Aux développeurs d'applications d'entreprise et services informatiques ayant à intégrer la suite OpenOffice.org Aux étudiants et tous ceux souhaitant s'initier à l'API d'OpenOffice.org et à son langage de macros OOoBASIC

S'initier à la programmation des PICBASIC - Guy Isabel 2005

Les PICBASIC révolutionnent aujourd'hui le monde des micro-contrôleurs : outre leur faible coût, une grande vitesse d'exécution et une excellente fiabilité, leur programmation en langage BASIC (grâce à un simple PC) permet d'établir rapidement et sans difficulté leur configuration et leur mise en œuvre. À travers la construction d'une platine d'expérimentation et de nombreux exemples de programmes, cet ouvrage propose une approche très progressive qui permet au lecteur de comprendre, par la pratique, la " philosophie " et les avantages de ce composant hors du commun. Les applications proposées en fin d'ouvrage présentent quelques aspects de ses spectaculaires possibilités, comme la commande des moteurs ou encore les solutions d'affichage LCD ou à LED. Les subtilités du langage machine ne seront bientôt plus qu'un lointain souvenir. Les portes de la création vous sont dès lors grandes ouvertes, et qui sait jusqu'où votre imagination vous entraînera ?

Tout savoir 5e Nouveau programme - Pascal Bihouée 2016-06-15

Un ouvrage avec toutes les matières de la nouvelle 5e. Sur chaque point clé du programme, l'essentiel du cours, la méthode et des exercices. Idéal pour préparer les contrôles tout au long de l'année ou réviser pendant les vacances. Dans l'ouvrage destiné à votre enfant • Toutes les matières étudiées en 5e : français, maths, histoire-géographie, enseignement moral et civique, SVT, physique-chimie, technologie, anglais, espagnol • Une double-page sur chaque thème au programme, avec : - l'essentiel du cours, les définitions clés - la méthode ou le document à connaître - un entraînement progressif : mini-interro, quiz, exercices d'application, contrôle express • Dans le dernier onglet « Vers la 4e » : un test bilan pour chaque matière et la présentation du programme de l'année prochaine Dans le guide parents détachable • Les corrigés détaillés de tous les exercices • Des infos sur la nouvelle organisation du collège, les nouveaux programmes et des conseils pour aider votre enfant Un site d'entraînement pour réviser autrement En accès gratuit, avec l'achat du livre, sur www.hatier-entrainement.com : - des exercices interactifs en français et en mathématiques - des dictées audio et des jeux éducatifs en français - des podcasts en anglais et en espagnol

Python, du grand débutant à la programmation objet - Cours et exercices corrigés - 2e édition - Nicolas Bourgeois 2021-01-26

Ce livre est destiné à toutes les personnes désireuses de s'initier à Python, qu'elles aient ou non déjà programmé dans un autre langage. Il permet de découvrir progressivement de nombreux concepts informatiques fondamentaux comme les structures de données, l'analyse de complexité ou encore la programmation orientée objet. Il recouvre l'équivalent de quatre semestres d'enseignement de licence : initiation à la programmation, algorithmique, fouille de données et initiation à la programmation orientée objet. Il compte 100 exercices et problèmes corrigés.

Programmer en Java - Claude Delannoy 2012-10-11

De la programmation objet en Java au développement d'applications Web Dans cet ouvrage, Claude Delannoy applique au langage Java la démarche pédagogique qui a fait le succès de ses livres sur le C et le

C++. Il insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'apprentissage du langage se fait en quatre étapes : apprentissage de la syntaxe de base, maîtrise de la programmation objet en Java, initiation à la programmation graphique et événementielle avec la bibliothèque Swing, introduction au développement Web avec les servlets Java et les JSP. L'ouvrage met l'accent sur les apports des versions 5 et 6 de Java Standard Edition : programmation générique, types énumérés, annotations... Un chapitre est dédié aux design patterns en Java et cette 8e édition prend en compte les principaux changements apportés par Java 7 : emploi de chaînes dans l'instruction switch, gestion des catch multiples, gestion automatique des ressources dans un bloc try, nouvelles possibilités de gestion de flux avec NIO.2. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage sont illustrées de programmes complets dont le code source est en libre téléchargement sur le site www.editions-eyrolles.com. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de licence et de master, ainsi qu'aux élèves d'écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (PHP, Python, C/C++, C#...) et souhaitant s'initier au langage Java.

Javascript pour tous - Stéphane Gill 2020-06-02

JavaScript est un langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives mais aussi pour les serveurs avec, notamment, l'utilisation de Node.js. Ce livre s'adresse principalement aux étudiants en informatique et à quiconque désirant s'initier à la programmation orientée objet en JavaScript. À travers les différents chapitres, les sujets suivants seront abordés: - les variables et les opérateurs arithmétiques; - les instructions de sélection, notamment l'instruction if...else; - les chaînes de caractères et les tableaux; - les instructions de répétitions comme for et while; - la création d'interfaces utilisateur personnalisées; - les concepts de base de la programmation orientée objet; - le passage de paramètres et les valeurs de retour. L'apprentissage de l'informatique se faisant maintenant de façon dynamique et active. Dans ce contexte, la stratégie d'enseignement centrée sur la pratique est favorisée. Au début de chaque chapitre, les

objectifs spécifiques d'apprentissage sont identifiés. Les sujets traités dans le chapitre sont présentés et illustrés par des exemples variés. Finalement, de nombreux exercices favorisant l'apprentissage par problème sont proposés.

Programmer en langage C - Claude Delannoy 2002

Cet ouvrage est destiné aux étudiants débutants en langage C, mais ayant déjà quelques notions de programmation acquises par la pratique - même sommaire - d'un autre langage. Les notions fondamentales (types de données, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux...) sont exposées avec un grand soin pédagogique, le lecteur étant conduit progressivement vers la maîtrise de concepts plus avancés comme les pointeurs ou la gestion dynamique de la mémoire. Chaque notion importante est illustrée d'exemples de programmes complets, accompagnés de résultats d'exécution. De nombreux exercices, dont la solution est fournie en fin d'ouvrage, vous permettront de tester vos connaissances fraîchement acquises et de les approfondir. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de BTS, d'IUT, de DEUG ou d'écoles d'ingénieur. Aux autodidactes ou professionnels de tous horizons souhaitant s'initier à la programmation en C. Aux enseignants et formateurs à la recherche, d'une méthode pédagogique et d'un support de cours structuré pour enseigner le C à des débutants.

Java Pour Tous - Stephane Gill 2018-04-20

Java est un langage de programmation portable, dynamique, extensible et gratuit qui permet une approche modulaire et orientée objet. Depuis quelques années, ce langage de programmation est de plus en plus populaire. Ce livre s'adresse principalement aux étudiants en informatique et à quiconque désirant s'initier à la programmation orientée objet en Java. À travers les différents chapitres, les sujets suivants seront abordés : * les variables et les opérateurs arithmétiques; * les instructions de sélection, notamment l'instruction if...else; * les chaînes de caractères et les listes; * les instructions de répétitions comme for et while * la création d'interfaces utilisateur personnalisées; * les concepts de base de la programmation orientée objet; * le passage de paramètres et les valeurs de retour. L'apprentissage de l'informatique se

faisant maintenant de façon dynamique et active. Dans ce contexte, la stratégie d'enseignement centrée sur la pratique est favorisée. Au début de chaque chapitre, les objectifs spécifiques d'apprentissage sont identifiés. Les sujets traités dans le chapitre sont présentés et illustrés par des exemples variés. Finalement, de nombreux exercices favorisant l'apprentissage par problème sont proposés.

Scratch : livre, s'initier à la programmation : vidéo, apprenez à programmer des jeux et des animations - Sarah Lacaze 2017-09-13

Ce livre de la collection vBook se compose d'un livre de référence sur Scratch pour s'initier à la programmation et d'un approfondissement sous forme de vidéo pour apprendre à programmer des jeux et des animations. Livre Scratch - S'initier à la programmation Ce livre sur Scratch est un outil pédagogique pour les parents et les enseignants qui souhaitent faire découvrir la démarche de la programmation informatique aux plus jeunes et plus généralement pour tous ceux qui souhaitent se lancer de façon ludique dans la programmation. Aucun prérequis n'est nécessaire si ce n'est savoir utiliser les fonctionnalités de base d'un ordinateur. Après une présentation de l'interface et de la palette, les différents blocs utilisés pour créer des programmes sont décrits. L'auteure exploite le côté simple et intuitif de Scratch pour introduire les notions propres à tout langage de programmation que sont les variables, les boucles et même les procédures. Chaque élément présenté est illustré d'exemples et de projets concrets pour inciter le lecteur à créer ses propres programmes dès les premières pages. La seconde partie du livre est consacrée à la création de jeux : jeu de labyrinthe, jeu de cible, jeu de tir, jeu de sport, jeu de plateforme, jeu de réflexion, jeu d'exploration... La création d'un jeu, ou d'une animation, nécessite l'intervention de plusieurs spécialistes : Game designer, Graphiste, Sound designer, Programmeur et Scratch permet d'endosser tous ces rôles à la fois. Grâce à la palette graphique et aux bibliothèques présentes dans Scratch vous pouvez créer vos personnages et vos arrière-plans, ou les importer. Grâce à l'éditeur audio et à la bibliothèque de sons vous pouvez facilement importer des sons et les modifier. Grâce aux blocs de programmes qui s'assemblent pour former des piles de

codes, la programmation avec Scratch devient un jeu d'enfant. Les jeux et animations proposés ouvrent la voie à l'imagination des lecteurs plus expérimentés. Des éléments complémentaires sont en téléchargement sur le site www.editions-eni.fr. Vidéo Scratch - Apprenez à programmer des jeux et des animations Cette vidéo de formation s'adresse à toute personne, quel que soit son âge, qui débute avec Scratch et qui souhaite créer des jeux et des animations. A travers l'univers du jeu, et de façon progressive, vous découvrirez des notions de programmation telles que les boucles, les conditions ou les variables. Nous commencerons par une présentation de Scratch et par la découverte de son interface avec notamment les notions de scènes, de lutins, d'arrière-plans... Puis à l'aide de la palette graphique et de ses outils bitmap ou vectoriels, nous créerons des éléments qui nous serviront dans les modules suivants. Après avoir découvert différentes techniques de déplacement pour avancer, sauter, etc., nous programmerons des éléments utilisés habituellement dans des jeux : créer un bouton pour démarrer, rendre les murs d'un labyrinthe infranchissables, apprendre à utiliser un chronomètre pour calculer un temps de parcours ou bien encore tirer, intégrer un compteur pour calculer un score, faire apparaître aléatoirement un lutin ou créer des niveaux. Pour terminer, nous nous intéresserons à quelques techniques d'animation utilisables pour agrémenter vos jeux, telles que la technique du scrolling. Tous les fichiers utilisés pour étayer les exemples sont disponibles en téléchargement.

Python 3 - Bob Cordeau 2020-07-16

J'apprends à coder avec Scratch - Natalie Rusk 2017-06-15

Utilisé par des millions d'enfants dans le monde, Scratch est un environnement de programmation simple et gratuit permettant d'initier les 8-12 ans à l'informatique. D'approche très visuelle, fonctionnant par assemblage de blocs de couleur, il existe en version française, sur Internet ou téléchargeable, pour PC, Mac et Linux. Pour apprendre à coder avec Scratch, ce coffret ludique et pédagogique comprend 85 cartes illustrées ainsi qu'un petit livret d'explications. Chaque carte

d'activité propose au recto de réaliser une action simple, et fournit au verso la solution pas à pas. L'enfant sera ainsi amené à créer une foule de projets amusants, comme des animations, des histoires interactives, des jeux et des mélodies. Un coffret à découvrir en classe, en atelier, à la bibliothèque, au musée ou à la maison.

Créer une application iPad pour les kids - Laurent Lafarge 2019-09-12
Coder une application ? Un jeu d'enfants ! Savoir coder devient un enjeu sociétal, car il s'agit d'appréhender le monde de demain. L'Éducation nationale ne s'y est d'ailleurs pas trompée puisque le codage fait désormais partie des compétences à acquérir dès le plus jeune âge. Le but de cet ouvrage est de vous faire prendre conscience que créer des applications simples et ludiques pour iPhone ou iPad est devenu un véritable jeu d'enfant. Pour y parvenir, ce livre vous guidera pas à pas dans la réalisation de vos premières applications. Deux méthodes seront proposées : la première en utilisant Swift Playgrounds, l'application d'Apple pour apprendre la programmation aux enfants, et la seconde en utilisant Swift, LE langage de développement officiel de la firme à la pomme pour créer des applis iOS (iPhone, iPad) et macOS. Nul besoin d'être un développeur aguerri, un enfant peut se lancer dans l'aventure du codage en Swift. De même, si vous êtes un parent qui, comme moi, n'a aucune base en informatique, vous serez surpris par votre facilité à maîtriser ce langage et fier d'avoir réussi à créer vos propres jeux. À qui s'adresse ce livre ? Aux enfants (dès 10 ans), parents, enseignants, associations...

Apprendre à programmer avec la carte BBC micro:bit - Frédéric Gadenne 2021-11-30

Partir à la découverte de la programmation, ça vous intéresse ? Cela tombe bien, puisque c'est l'objectif de ce livre ! Qui plus est, nous vous proposons d'apprendre en mettant immédiatement en pratique les instructions et concepts qui vous seront présentés. Comment allons-nous nous y prendre ? Toutes les activités concrètes qui vous seront proposées prendront appui sur une carte BBC micro:bit. C'est cette carte qui, reliée à votre ordinateur, accueillera les programmes que vous rédigerez. Certains programmes fonctionneront sur la carte elle-même, comme par

exemple la création d'un dé magique ou d'un chronomètre. D'autres feront appel à des éléments extérieurs comme des maquettes de feu de carrefour ou de barrières d'accès, ou encore un petit véhicule robot. Pour vous permettre de réaliser sereinement vos premiers pas dans le domaine de la programmation, nous avons choisi d'utiliser dans un premier temps un outil de programmation graphique, avant de passer dans un second temps au langage MicroPython. À qui ce livre est-il destiné ? À toute personne souhaitant s'initier à la programmation, qu'il s'agisse de collégiens, lycéens, étudiants, ou enseignants, et plus globalement à toute personne curieuse d'appréhender la programmation afin de mieux comprendre le monde numérique qui nous entoure. Tout au long de la rédaction de ce livre, nous avons cherché à rendre l'apprentissage ludique car pour nous, apprendre doit être un plaisir !
S'initier à Arduino - Frédéric Sillon 2021-04-28

Python 3 pour tous - Stéphane Gill 2020-06-02

Python est un langage de programmation portable, dynamique, extensible et gratuit qui permet une approche modulaire et orientée objet. Depuis quelques années, ce langage de programmation est de plus en plus populaire. Ce livre s'adresse principalement aux étudiants en informatique et à quiconque désirent s'initier à la programmation orientée objet en Python. À travers les différents chapitres, les sujets suivants seront abordés: - les variables et les opérateurs arithmétiques; - les instructions de sélection, notamment l'instruction if...else; - les chaînes de caractères et les listes; - les instructions de répétitions comme for...in et while; - les fonctions, le passage de paramètres et les valeurs de retour; - la création d'interfaces utilisateur personnalisées; - les concepts de base de la programmation orientée objet. L'apprentissage de l'informatique se fait maintenant de façon dynamique et active. Dans un tel contexte, une stratégie d'enseignement centrée sur la pratique sera favorisée. Au début de chaque chapitre, les objectifs spécifiques d'apprentissage seront identifiés. Les sujets traités dans le chapitre seront présentés et illustrés à l'aide d'exemples variés. Finalement, de nombreux exercices favorisant l'apprentissage seront disponibles.

Processing - Jean-Michel Géridan 2016-01-06

Processing est un langage de programmation dédié à la production artistique. Grâce à ses nombreux modules additionnels, il ne se limite pas à la création visuelle et peut communiquer avec des dispositifs électroniques de type Arduino et manipuler du son, de la vidéo, etc. Cet ouvrage tient compte des nouveautés introduites par la version Processing 3 qui est sortie fin 2015. Cet ouvrage d'initiation a été conçu pour : les créateurs qui veulent produire des installations interactives à l'aide de périphériques tels que souris, caméra, capteur de mouvements, ou bien encore en association avec une carte de prototypage Arduino. les graphistes qui pourront générer des motifs, des visuels ou des data-visualisations programmées, fixes, animées ou interactives. et tous ceux qui veulent s'initier à la programmation car Processing qui est un langage à la fois simple, puissant et bien conçu est un excellent outil d'initiation à l'écriture de code informatique.

Apprendre à coder en Python avec Minecraft - Martin O'Hanlon 2019-06-13

La 4e de couv. indique : "Et si tu programmais en t'amusant ! Cet ouvrage s'adresse à tous les jeunes qui aiment jouer à Minecraft et qui souhaitent s'initier à la programmation pour aller plus loin. Et quitte à découvrir le code, autant s'initier à Python, un langage puissant, facile à assimiler et amusant. En programmant dans Minecraft, tu pourras rendre tes aventures encore plus passionnantes, originales et personnelles. Tu détourneras en outre des éléments du jeu pour les faire agir de façon totalement inédite, voire en inventer de nouveaux auxquels même les créateurs du jeu n'avaient pas songé. Au fil de ta lecture, tu verras entre autres comment : écrire des programmes en Python sur ton Mac, PC ou Raspberry Pi ; créer des maisons, des structures et fabriquer une machine à dupliquer des éléments du jeu ; interagir avec le jeu à l'aide de circuits électroniques très simples ; créer des objets intelligents et coder un programme d'invasion alien ; concevoir d'impressionnantes structures 2D et 3D comme des sphères et des pyramides ; imaginer et développer ton propre mini-jeu interactif dans Minecraft. Tu as peut-être déjà atteint un niveau expert dans le jeu, mais tu te sens limité par le

temps que tu passes à bâtir de nouvelles structures. Ou peut-être souhaites-tu trouver un moyen d'augmenter encore les capacités du jeu en y ajoutant des fonctionnalités intelligentes et d'automatisation. Quelles que soient tes raisons, ce livre t'accompagnera tout au long de tes aventures de programmation dans Minecraft."

Java simplifié - Stéphane Gill 2020-05-14

Java est un langage de programmation portable, dynamique, extensible et gratuit qui permet une approche modulaire et orientée objet. Depuis quelques années, ce langage de programmation est de plus en plus populaire. Ce livre s'adresse principalement aux étudiants en informatique et à quiconque désirant s'initier à la programmation en Java. À travers les différents chapitres, les sujets suivants seront abordés: - les variables et les opérateurs arithmétiques; - les instructions de sélection, notamment l'instruction if...else; - les chaînes de caractères et les listes; - les instructions de répétitions comme for et while; - la création d'interfaces utilisateur personnalisées; - les concepts de base de la programmation orientée objet. L'apprentissage de l'informatique se faisant maintenant de façon dynamique et active. Dans ce contexte, la stratégie d'enseignement centrée sur la pratique est favorisée. Au début de chaque chapitre, les objectifs spécifiques d'apprentissage sont identifiés. Les sujets traités dans le chapitre sont présentés et illustrés par des exemples variés. Finalement, de nombreux exercices favorisant l'apprentissage par problème sont proposés.

15 énigmes ludiques pour s'initier à la programmation Python - Pascal Lafourcade 2022

Python Pour Tous - Stéphane Gill 2017-12-22

Python est un langage de programmation portable, dynamique, extensible et gratuit, qui permet une approche modulaire et orientée objet. Depuis quelques années, ce langage de programmation est de plus en plus populaire. Ce livre s'adresse principalement aux étudiants en informatique et à quiconque désirant s'initier à la programmation orientée objet en Python. * À travers les différents chapitres les sujets suivants seront abordés : * les variables et les opérateurs arithmétiques;

* les instructions de sélection, notamment l'instruction if...else; * les chaînes de caractères et les listes; * les instructions de répétitions comme for...in et while * les fonctions, le passage de paramètres et les valeurs de retour; * la création d'interfaces utilisateur personnalisées; * les concepts de base de la programmation orientée objet. L'apprentissage de l'informatique se fait maintenant de façon dynamique et active. Dans un tel contexte, une stratégie d'enseignement centrée sur la pratique sera favorisée. Au début de chaque chapitre, les objectifs spécifiques d'apprentissage seront identifiés. Les sujets traités dans le chapitre seront présentés et illustrés à l'aide d'exemples variés. Finalement, de nombreux exercices favorisant l'apprentissage seront disponibles.

Scratch - Sarah Lacaze 2016-09-14

Logiciel simple et intuitif, Scratch s'adresse à tous ceux qui ont envie de découvrir la programmation d'une manière ludique. Aucun prérequis n'est nécessaire si ce n'est savoir utiliser les fonctionnalités de base d'un ordinateur. Ce livre n'a pas pour but d'apprendre un langage de programmation mais de faire découvrir la démarche de la programmation. D'une manière simple et intuitive Scratch permet de s'initier à des notions qui font partie inhérente de tout langage de programmation telles que les variables, les boucles. La connaissance de ces notions sera utile si vous souhaitez apprendre un langage par la suite. Ce livre ne s'adresse pas seulement aux débutants. Pour les plus expérimentés c'est l'occasion de laisser la place à son imagination sans se soucier des contraintes techniques. Ce livre se veut également être un outil pédagogique pour les parents et les enseignants qui souhaitent faire découvrir la programmation informatique aux plus jeunes.

Python, du grand débutant à la programmation objet - Nicolas Bourgeois 2021-01-26

S'initier à la programmation et à l'orienté objet - Claude Delannoy 2016-07-07

Acquérir rapidement une parfaite maîtrise des techniques de programmation et savoir s'adapter facilement à tout nouveau langage. Conçu pour les débutants en programmation, cet ouvrage commence par

un apprentissage progressif et rigoureux des notions de programmation procédurale communes à tous les langages (types de données, variables, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux...), avant d'aborder les notions propres aux langages orientés objet. L'auteur utilise, pour faciliter l'assimilation des concepts, un pseudo-code complet mais simple d'accès, qui évite de se perdre dans les spécificités de tel ou tel langage. Chaque notion est d'abord présentée à l'aide du pseudocode, avant d'être illustrée d'exemples d'implémentation en langages C, C++, C#, Java, PHP et, nouveauté de cette 2e édition, en langage Python. De nombreux exercices corrigés permettent au lecteur de contrôler ses connaissances à chaque étape de l'apprentissage. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants en 1ère année de cursus informatique (BTS, DUT, licences, écoles d'ingénieur). Aux autodidactes ou professionnels de tous horizons souhaitant s'initier à la programmation. A tous ceux qui ont appris un langage "sur le tas" et ressentent le besoin d'approfondir leurs connaissances pour gagner en efficacité et en qualité et s'adapter plus facilement à de nouveaux langages. Aux enseignants et formateurs à la recherche d'une méthode pédagogique et d'un support de cours structuré pour enseigner la programmation à des débutants. Sur le site www.editions-eyrolles.com Dialoguez avec l'auteur Téléchargez le code source des exemples du livre

Apprendre à programmer - Christophe Dabancourt 2011-07-07

Savoir écrire un programme juste Destiné à tous ceux qui débutent en programmation, cet ouvrage très pédagogique explique comment concevoir et écrire un programme de manière claire et efficace, quel que soit le langage employé. Prenant comme exemple un langage algorithmique, il décrit les bases fondamentales de la programmation (variables, tableaux, boucles, fonctions), puis introduit les objets (utilisation et écriture d'objets), ainsi que les structures de données (analyse objet). Chaque chapitre se clôt par une série d'exercices corrigés qui manipulent les concepts de base de l'algorithmique objet. Enrichie de nouveaux exercices et exemples d'applications en Java, C++ et Visual Basic, la deuxième édition est complétée par une étude de cas décrivant la conception et l'écriture d'un jeu de Puissance 4, projet qui

fait la synthèse de toutes les connaissances acquises. À qui s'adresse ce livre ? À tous les étudiants en informatique de 1er cycle universitaire (BTS, Deug, IUT, licence, licence professionnelle...) À tous les débutants en programmation

Introduction à l'informatique - 1re année prépa scientifique - Bays Serge 2016-08-23

Cet ouvrage est destiné principalement aux étudiants en première année de classes préparatoires aux Grandes Écoles. Son ambition est de les accompagner tout au long de l'année et de leur permettre un travail en autonomie. Il se veut le plus complet possible tout en restant dans les limites du programme d'informatique commun aux différentes voies de la filière scientifique. Il convient aussi aux étudiants en deuxième année qui souhaitent tester ou consolider leurs connaissances dans la perspective des concours ainsi qu'aux enseignants souhaitant se former. Le langage de programmation utilisé, Python version 3, est très riche mais il a été choisi de n'utiliser que le strict minimum permettant de répondre aux attentes du programme. Treize chapitres sont composés d'une partie cours suivie par de nombreux exercices variés et progressifs qui sont tous corrigés. Deux chapitres concluent ce livre avec les principaux outils des bibliothèques NumPy, Matplotlib, SciPy, utilisées dans le cadre de l'ingénierie numérique et de la simulation, et un résumé condensé du langage Python. Une grande partie de ce livre est accessible à toute personne souhaitant s'initier à la programmation en Python et peut convenir également aux élèves et aux enseignants dans le cadre de la spécialité ISN en terminale S.

Initiation à la création de jeux vidéo en Lua avec Löve2D - Anthony Cardinale 2020-09-24

LÖVE est l'outil idéal pour s'initier à la programmation de jeux vidéo. Il repose sur la bibliothèque SDL et utilise Lua comme langage de programmation. Vous vous formez ainsi aux fondamentaux du développement de jeu sans avoir à vous heurter à la complexité du C. LÖVE permet de développer des jeux 2D compatibles avec Windows, Mac, Linux, Android ou iOS. Open-source, vous pouvez librement l'utiliser, même pour des projets commerciaux. Ce livre vous apprend à

coder des jeux de façon simple et concrète. Après quelques chapitres de mise à niveau en Lua, très facile à appréhender, vous aborderez progressivement les fonctionnalités proposées par LÖVE et les mettrez en pratique tout en développant un petit jeu type RPG en vue de dessus avec un personnage capable de se déplacer, d'attaquer et d'interagir avec des objets. Vous verrez également comment créer un mini éditeur de niveaux. Que vous soyez étudiant, développeur ou simplement un passionné, ce livre vous permettra de découvrir ou vous perfectionner dans la création de jeux avec un framework ultra léger. Niveau: débutant/intermédiaire

Sommaire: Introduction 1. Télécharger les outils 2. Hello World! 3. Configurer un projet 4. Les bases du langage Lua 5. Un peu plus loin avec Lua 6. Afficher et colorer des formes 7. Gérer les entrées clavier/souris 8. Afficher des images 9. Déplacement du personnage et collisions 10. Comprendre le tile mapping 11. Créer des niveaux 12. Développer un éditeur de niveaux 13. Créer un personnage jouable 14. Gérer des collisions 15. Transition entre deux maps 16. Inventaire et objet à ramasser 17. Créer un ennemi 18. Tirer des projectiles 19. Ajouter des finitions 20. Compiler et partager le jeu 21. Mode multijoueur Corrections des exercices

Le numérique en éducation - Thierry Karsenti

2019-05-08T00:00:00-04:00

Le numérique fait chaque jour davantage partie de nos vies. Dans le

domaine de l'éducation, impossible d'ignorer les nouvelles avenues qu'il rend possibles. En effet, dans un monde où les jeunes sont captivés par ses différentes plateformes, les enseignants et les formateurs n'ont d'autre choix que de lui réserver une place privilégiée dans leurs interventions éducatives. Cela permet aux apprenants de développer les diverses dimensions de la compétence numérique. L'intégration du numérique dans la formation prend plusieurs formes et sollicite une multitude d'habiletés, tant chez les enfants de la maternelle que chez les apprenants adultes. Le présent ouvrage, qui intéressera les enseignants et les formateurs des milieux scolaire et universitaire, s'inspire du Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur élaboré par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES) du Québec. Il propose des résultats de recherche, des réflexions ainsi que des pistes d'action inhérentes à l'utilisation du numérique en éducation, et ce, du primaire au postsecondaire. Les auteurs montrent, par la méthode et la recherche, que la circulation de l'information sur le numérique est le gage d'une évolution des pratiques, du repérage des plus intéressantes d'entre elles, et qu'elle permet d'explorer les nouvelles connaissances dans le domaine, qui ne manquent pas de s'imposer d'abord à la société, puis à l'école.

Coffret j'apprends à coder avec Scratch 3 - Natalie Rusk 2019-12-05