

# La SDL pour l'apprentissage de la programmation

## Séquence 1 : Initiation à la SDL

### Déroulement de la séquence en classe.

En début de séquence

10 minutes

Les élèves lisent les paragraphes :

- ✓ Mise en situation
- ✓ A savoir avant de commencer

Travail demandé, analyse du programme

15 minutes

Les élèves exécutent le programme fourni afin d'obtenir leur première fenêtre en SDL.



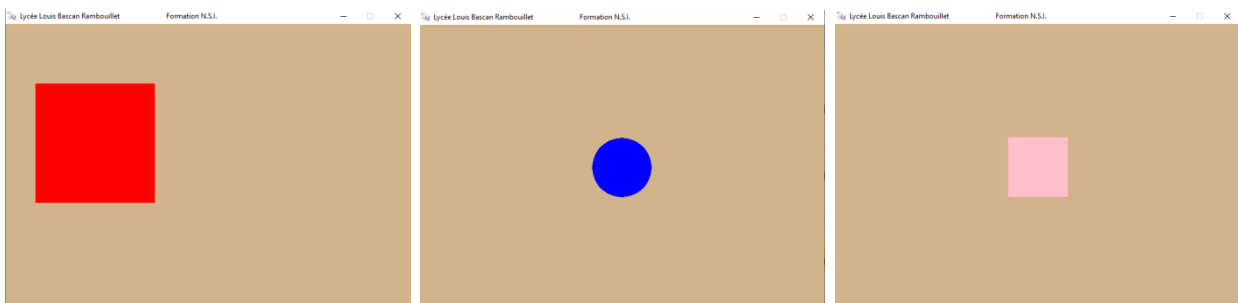
Ils analysent ensuite le programme qui a permis d'obtenir l'affichage.

Travail demandé, programmation

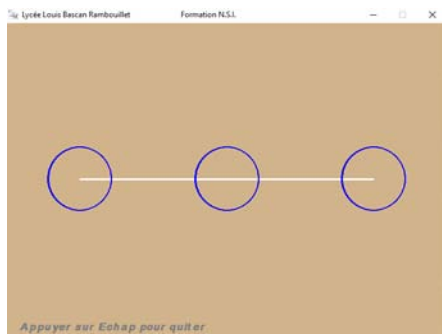
1 heure

Suite à l'analyse, ils doivent être capables de réaliser les 7 exercices suivants.

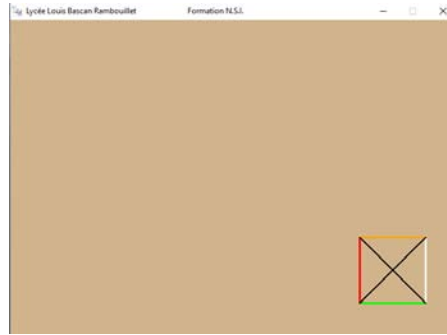
Exercices 1 à 4.



### Exercice 5.



### Exercice 6 et 7

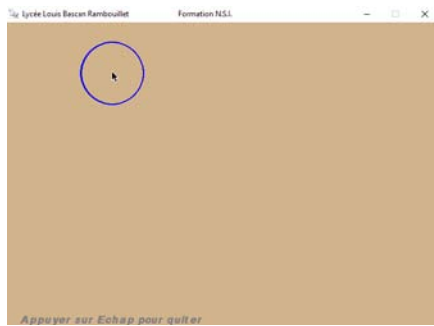


Travail demandé, gestion de la souris

20 minutes

---

### Exercice 1 et 2.



Travail demandé, pour aller plus loin

---

Pour les élèves les plus rapides.

Attention, cet exercice demande un approfondissement sur les tuples.

# Séquence 2 : Structures de contrôle conditionnelles

## Déroulement de la séquence en classe.

En début de séquence

20 minutes

---

Les élèves lisent le paragraphe : Mise en situation.

Il n'y a pas eu de cours au préalable, ce paragraphe explique comment programmer les structures de contrôle conditionnelles.

Une synthèse peut-être faites en fin de séquence pour formaliser le tout.

Travail demandé

1 heure et 30 minutes

---

Exercice 1 : permet de travailler

- ✓ la structure `if ... else`
- ✓ l'accession aux éléments d'un tuple

Exercice 2 :

- ✓ la structure `if ... else`
- ✓ l'accession et la modification des éléments d'un tuple

Exercice 3 à 6 :

- ✓ la structure `if ... elif`
- ✓ l'accession aux éléments d'un tuple
- ✓ la logique combinatoire et / ou les structures imbriquées
- ✓ utilisation de bibliothèques (Utiliser la documentation d'une bibliothèque).

Exercice 4 à 6 :

- ✓ la structure `if ... elif`
- ✓ l'accession aux éléments d'un tuple
- ✓ la logique combinatoire et / ou les structures imbriquées.

Exercice 7 :

- ✓ la structure `if ... elif ... else`
- ✓ l'accession aux éléments d'un tuple
- ✓ la logique combinatoire et / ou les structures imbriquées
- ✓ le modulo.