



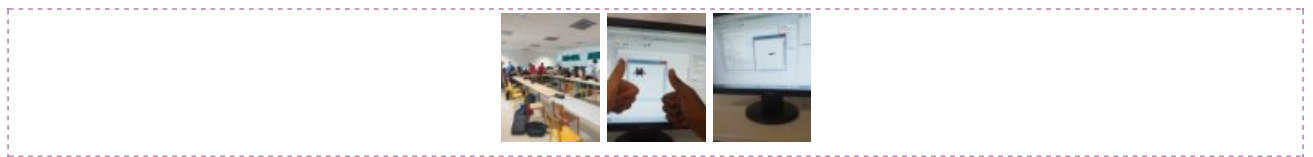
Des 3eB, du python et des monstres

publié le 09/06/2023

Jeudi 8 juin en M1 et M2, les 3eB participant aux Cordées du numérique et des métiers de la donnée ont accueilli les lycéens de Paul-Guérin pour une session programmation. L'objectif de ces deux heures ? Créer des images de jeu vidéo à l'aide d'un langage informatique.

Ils ont commencé par coder des figures issues du jeu vidéo SpaceInvader dans un tableur en extension .csv, puis ont utilisé un programme python pour créer une représentation graphique de leurs données, le tout, en rentrant tout plein de lignes de codes, de fonctions. Abracadabra, ce qui est magique avec l'informatique, c'est que, quand tout est bien codé, tout finit par marcher !

Portfolio



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.