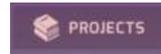




Démarre l'application Tynker

Va dans **Projects**, en bas à gauche



Crée un nouveau projet



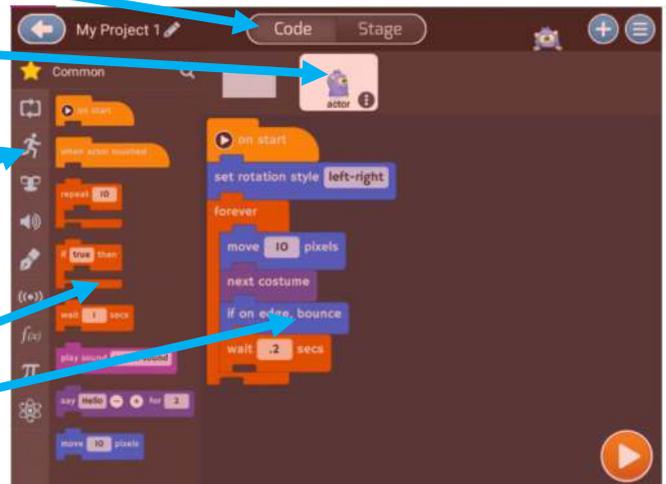
puis :



Tu obtiendras cette page :



En cliquant sur **Code** tu bascules sur cette page :



De nombreuses informations :

- Les catégories
- Les actions ou commandes associées
- La page de code (programmation)

Observe ce qui se passe en cliquant sur **play**



Découverte : 10 min

- Modifie le code en utilisant les commandes à gauche, et observe ce qui se passe pour ton personnage, en cliquant sur **play**.

Activité : à toi de jouer !

- Modifie le décor (**stage**) en choisissant un de science-fiction (**Sci-Fi**)
- Insère un nouvel objet (: une navette, un drone...) en cliquant sur le bouton +
- Attention : cet objet a déjà une partie de son code (programme). Tu peux conserver ou effacer son programme ou alors le modifier. Fais des essais !
- Programme pour que cet objet **avance**, puis **tourne à droite de 90°**, puis **avance pendant 1s**, puis **tourne à gauche de 90°**, puis **avance pendant 0.5s**, puis **atterrit**.

Une aide pour commencer :

