

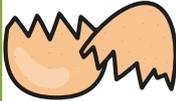
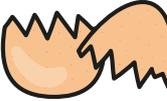
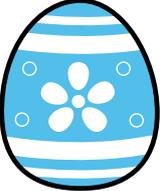
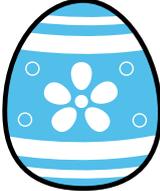
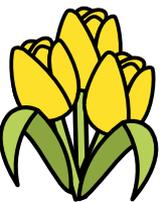
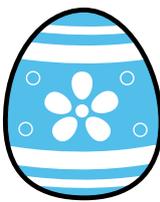
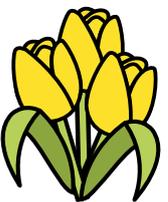
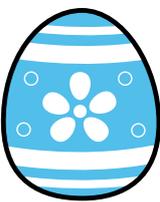
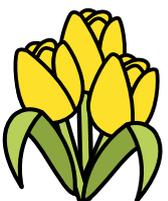
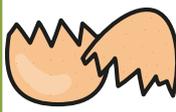
ACTIVITÉ

UN ALGORITHME

Un algorithme est un ensemble d'instructions données à un ordinateur pour exécuter une tâche.

Ici, il s'agit de donner des instructions pour concevoir un algorithme au moyen de flèches afin d'aider le lapin à trouver le panier d'oeufs



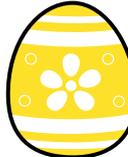
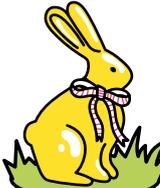
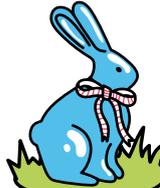
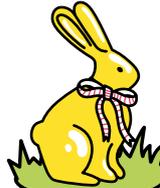
 Départ							
							
							
							
							
					 Arrivée		

ACTIVITÉ

L'IDENTIFICATION DE MODÈLE

L'identification d'un modèle est l'observation de formes ou couleurs qui se répètent. Dans la programmation il existe des modèles, ceux-ci permettent de comprendre et de concevoir un meilleur code.

Ici, il faut identifier correctement l'ordre des couleurs et deviner qu'elle sera la suite logique.

						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
						<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

