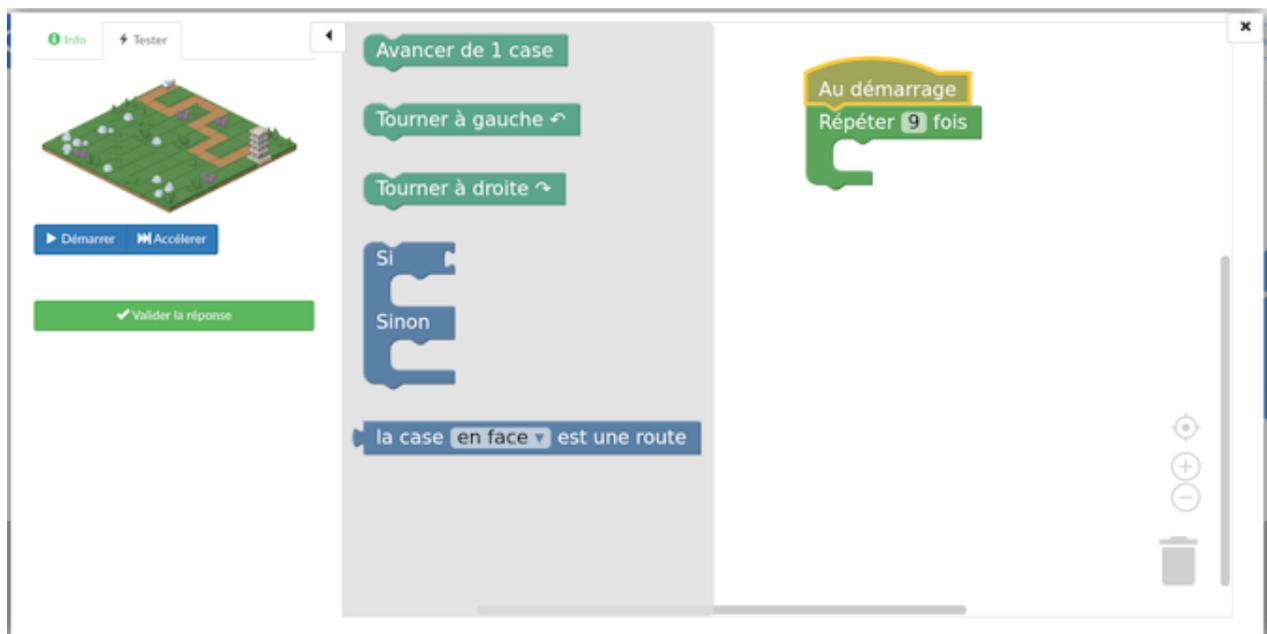


## Projet de PI4 Programmation graphique (Yan Jurski)

### Présentation

Kwyk propose une forme d'apprentissage de la programmation plutôt destinée aux enfants.  
<https://www.kwyk.fr/algorithmes/sommaire/>

Ce format est mélange du visuel du langage scratch, et d'un lointain aïeul le langage Logo.  
Les choses se présentent ainsi :



Sur la colonne de gauche, on aperçoit un véhicule qui doit suivre une route pour atteindre sa destination, un bâtiment.

Sur la colonne grisée du milieu vous trouvez des commandes (représentés par des pièces de puzzle) que vous pouvez sélectionner à volonté et combiner sur la page blanche de la troisième colonne.

L'utilisateur doit trouver une suite de commande qui amènera le véhicule à son objectif, en un nombre raisonnable d'instructions.

### Objectif du projet

L'idée ici c'est de réaliser quelque chose de similaire : choisir un univers avec des objectifs, des opérations à combiner, une interprétation de ces opérations dans un mini-langage.

Voici quatre variantes possibles, qu'on se répartira entre les groupes de ce projet. Mais si vous avez l'idée d'un autre univers particulier qui aurait son intérêt nous pouvons aussi en discuter.

- le modèle plagié de kwyk
- remplacer l'idée du véhicule qui se déplace par des cubes que l'on peut manipuler (pousser, tirer, empiler ..) (avec pour objectif d'être capable de réaliser des tris)
- proposer un jeu d'instruction pour des algorithmes de type pgcd (démonstration)
- Réaliser des motifs graphiques, comme en logo.