

Introduction à l'algorithmique avec Guido van Robot

1 Les ressources informatiques du lycée

Si vous pouvez lire ce document, vous êtes déjà connecté sur un poste du réseau Chopin. En ouvrant l'explorateur de Windows (touche "fenêtre" en bas à gauche, et E), vous allez découvrir les différents répertoires à votre disposition :

- Votre répertoire personnel : U:\, dans lequel vous devez effectuer **toutes** vos sauvegardes : si vous enregistrez un document sur le disque dur local d'un ordinateur, vous ne le retrouverez pas lors de votre prochaine connexion.
- Le répertoire de votre classe : K:\501\, dans lequel vous trouverez les documents transmis par vos professeurs, et dans lequel vous pourrez rendre un fichier dans le répertoire "Retour Travaux". Un mot à ce sujet : une fois déposé dans ce répertoire, un document n'est plus effaçable ni modifiable, donc enregistrez d'abord vos travaux dans votre répertoire personnel, et ne les copiez dans le répertoire "Retour" qu'en fin de séance.
- Et d'autres répertoires que vous aurez l'occasion de découvrir plus tard, en particulier un répertoire "Échanges" pour partager des fichiers avec vos voisins connectés.

2 Vos premières leçons "Guido van Robot"

Dans votre répertoire "Classe", à côté du présent document, vous trouverez un répertoire "gvr-doc", contenant lui-même un répertoire "html". Dans ce répertoire, vous trouverez un fichier "index.html". Double-cliquez ce fichier, de manière à l'ouvrir dans un navigateur. Après avoir lu les instructions de cet index, cliquez sur la "leçon 1" pour découvrir les premiers exercices.

D'autre part, sur le bureau, vous devriez voir une icône ressemblant à cela :



Double-cliquer dessus lancera l'application. Dans la partie gauche de la fenêtre de l'application, vous verrez apparaître plusieurs onglets, celui qui vous intéresse est "Guido's World", qui vous permettra de voir où se trouve votre robot. Dans la partie droite apparaissent deux onglets : "World Editor", qui vous permettra de décrire le monde dans lequel devra évoluer votre robot, et "Code Editor", pour donner des instructions à votre robot.

Vous aurez donc deux fichiers à sauvegarder (de manière à pouvoir les retrouver à la prochaine séance, à pouvoir les emporter à la maison ou les partager...) : un fichier "monde", d'extension `.wld`, et un fichier "code", d'extension `.gvr`. Ces fichiers seront enregistrés dans un sous-répertoire "GvR" de votre répertoire personnel.

Voilà, il ne vous reste plus qu'à suivre le tutoriel et à faire les premiers exercices pour vous familiariser avec votre robot et son langage. N'hésitez pas à poser des questions si vous n'avez pas compris quelque chose, et n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail pour éviter de le perdre, on n'est jamais trop prudent, une coupure de courant est si vite arrivée !

3 Pour aller plus loin

Si vous souhaitez approfondir le sujet, vous pouvez télécharger le programme "Guido van Robot" chez vous. Vous le trouverez à l'adresse

<http://gvr.sourceforge.net/>

Il fonctionne sous Windows, Linux et Mac, de la même manière : si vous créez un fichier chez vous, il sera utilisable sans modification au lycée, et vice-versa.

Amusez-vous bien, mais n'oubliez pas que le but de ces séances est d'apprendre les bases de l'algorithmique, une science très en vogue actuellement, et finalement beaucoup plus amusante que compliquée !