

Un Loof çà va, de Loof, bonjour les dégâts

Speakers : Nicolas et Thomas De Loof

Format : Conférence

Date : 19 avril 2018

De manière humoristique, ce talk parle de la transmission du dev d'un père à son fils. Thomas De Loof est un collégien de 13 ans. Nicolas est son père.

Dans les années 80, le père de Nicolas est rentré avec un micro-ordinateur à cassettes, un Alice 32 co-signé Matra et Hachette utilisant. Il existait des bouquins pour apprendre à programmer : en basic et en assembleur.

Nicolas se lance dans l'écriture en basic de jeux d'aventure en ascii art. Sa créativité est limitée par la quantité de mémoire vive disponible à cette époque (limité à qq Ko).

Revenons en 2018. En théorie, la programmation fait partie des programmes scolaires. Thomas n'est pas convaincu.

Ces dernières années, Nicolas s'est lancé dans plusieurs tentatives d'apprentissage de la programmation.

1. Scratch

Apprentissage à 8 ans au BreizhKids de Rennes.

Si petit, Thomas éprouvé quelques difficultés à comprendre la notion de boucle. Depuis, Thomas a refait du Scratch au collège.

Il y'a 30 ans, Nicolas rappelle qu'on apprenait le Logo à l'école Primaire avec le Plan d'Apprentissage de l'Informatique pour Tous.



2. Mindstorms

Légo technique avec boîtier de commandes.

Ressemble beaucoup à Scratch : assemblage de blocs.

Un peu déçu car pas de yeux (caméras) mais de simples capteurs.

3. Arduino

Découverte de la soudure

Difficulté à apprendre le C : passage de Scratch à C laborieux.

4. Plugin Java pour Minecraft

Thomas souhaite apprendre le Java pour développer un plugin Minecraft.

Bien que des vidéos Youtube permettent d'apprendre à coder un plugin en Java, Thomas les trouve trop longues et trop compliquées.

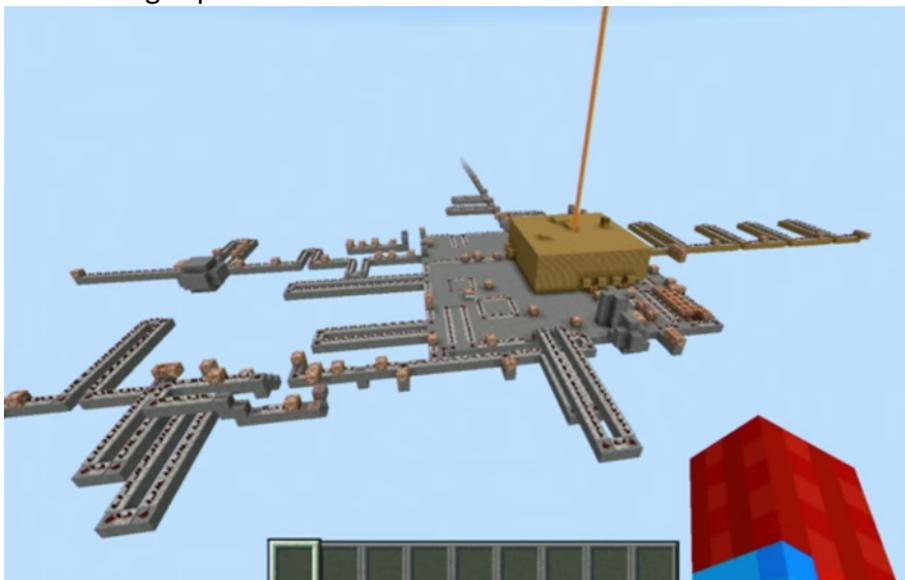
5. Minecraft, le retour

Nicolas commence à désespérer car toutes ses tentatives ont échoué. Jusqu'au jour où Thomas s'enferme 3 jours dans sa chambre pour faire une surprise à son père : un jeu d'aventure dans Minecraft

Pour programmer Minecraft sans connaître Java, il existe des blocs de commande qui, lorsqu'elles reçoivent de l'énergie, déclenchent des commandes.

Thomas explique que l'utilisation de blocs pour ralentir l'énergie : permet d'avoir le temps de lire le texte. Des boucles ralentissant l'énergie pour exécuter des commandes à l'infini permettent d'afficher un texte tous les 4 secondes.

Le plan du monde créé par Thomas pour programmer son jeu d'aventure et sans commune mesure. Jugez par vous même :



Conclusion

La pédagogie ne s'invente pas

Les outils d'aujourd'hui pour apprendre la programmation ont changé (Youtube)

Apprentissage différent.

Thomas a fait à sa façon ce qu'il souhaitait faire.