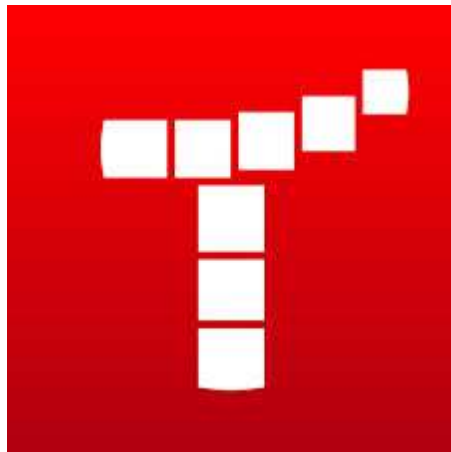


Tutoriel Tynker

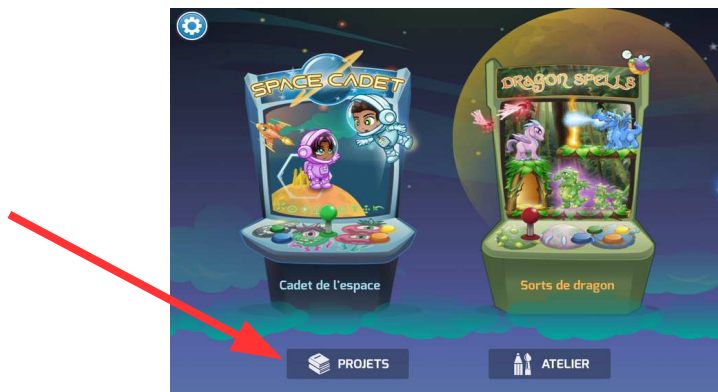


Programmation par bloc
IOS et Android

Sommaire

1. Ouvrir les projets.....	3
2. Créer un nouveau projet.....	3
3. Gérer les projets.....	3
3. Paramétrer le projet.....	4
3.1 Supprimer l'acteur par défaut.....	4
3.2 Créer un nouvel acteur.....	4
3.3 Choisir la catégorie « connecter appareil ».....	4
3.4 Choisir le drone mambo Parrot.....	4
4. Coder l'acteur.....	5
5. Enregistrer le projet.....	5
6. Écran de codage.....	6
7. Coder avec une variable.....	6
7.1 Définir une variable.....	7
7.2 Utiliser une variable.....	7
8. Dessiner un nouvel acteur.....	8
9. Copier un acteur.....	8
10. Associer le drone à la tablette.....	9
11. Exécuter le code.....	9

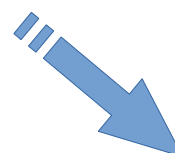
1. Ouvrir les projets



2. Créer un nouveau projet

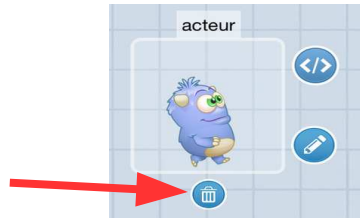


3. Gérer les projets

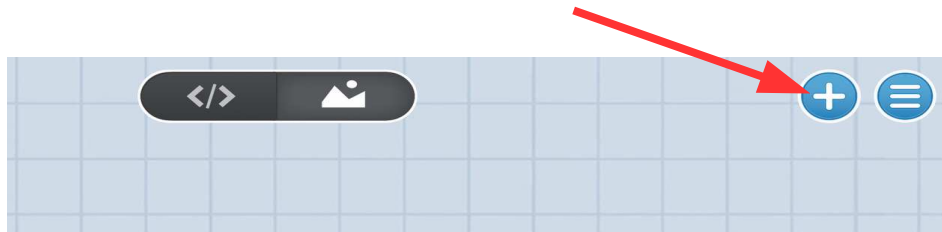


3. Paramétrer le projet

3.1 Supprimer l'acteur par défaut



3.2 Créer un nouvel acteur



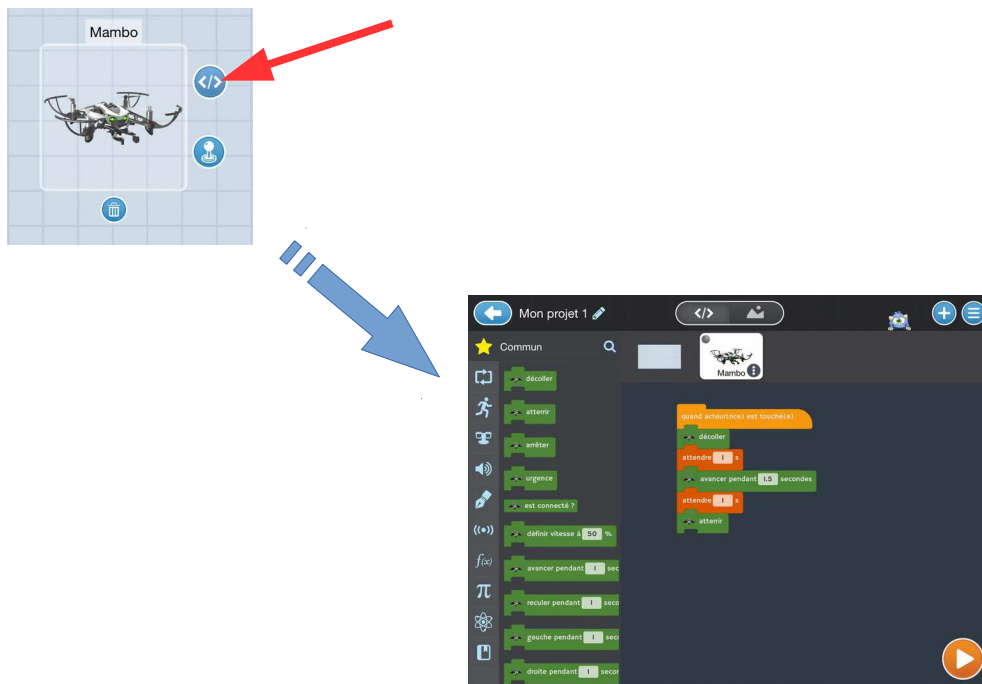
3.3 Choisir la catégorie « connecter appareil »



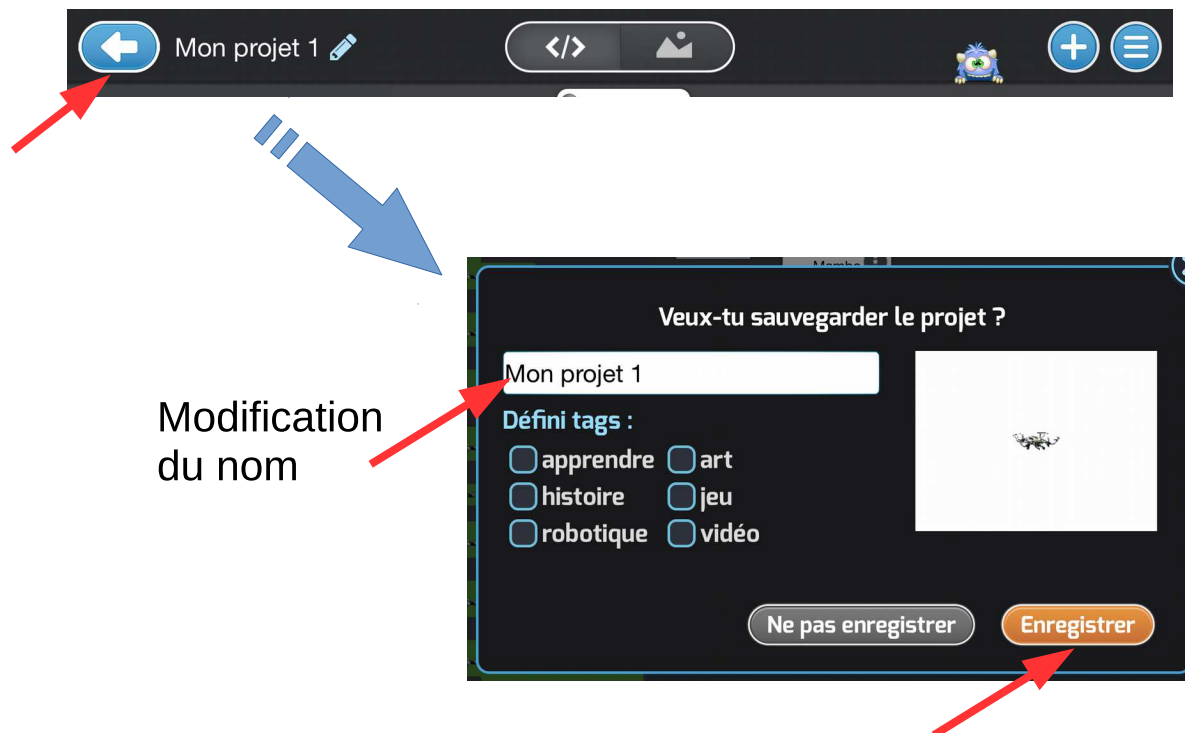
3.4 Choisir le drone mambo Parrot



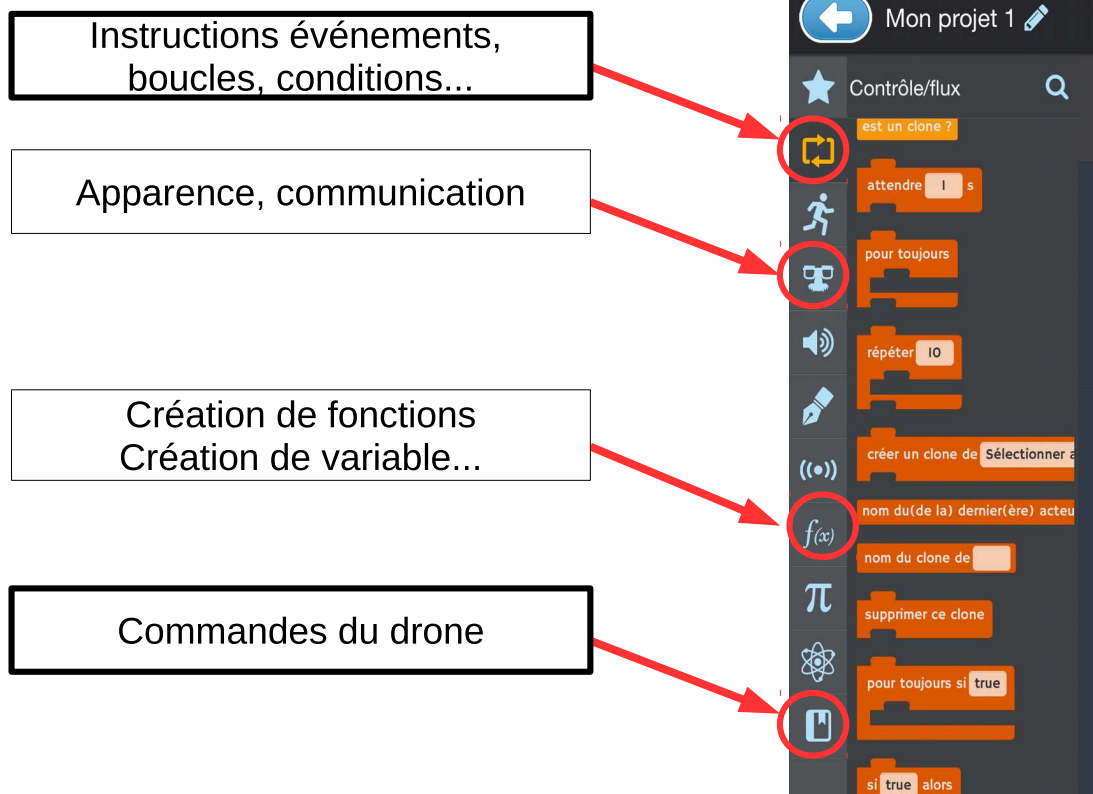
4. Coder l'acteur



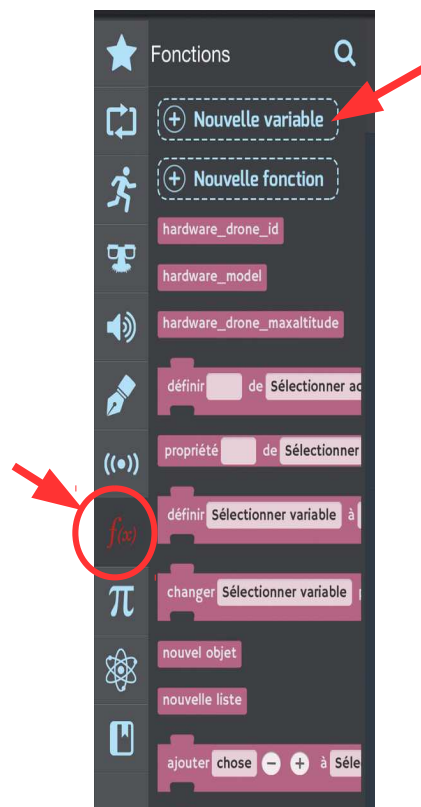
5. Enregistrer le projet



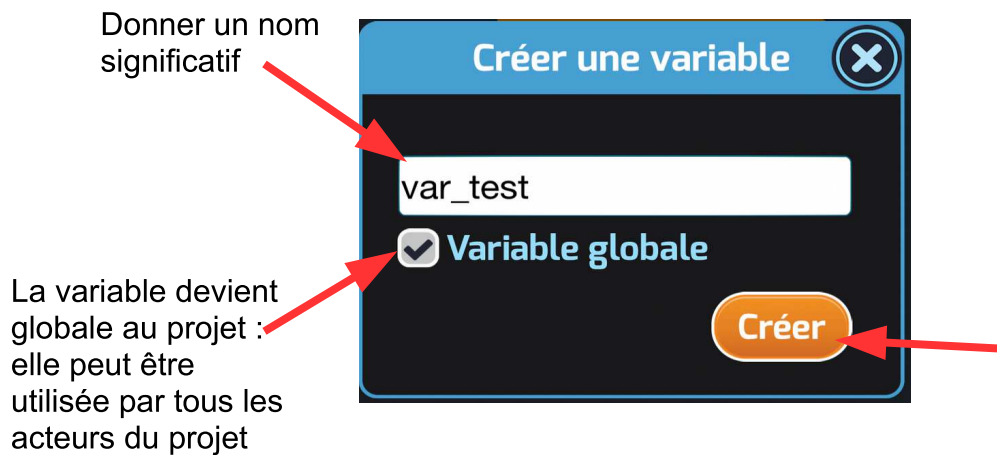
6. Écran de codage



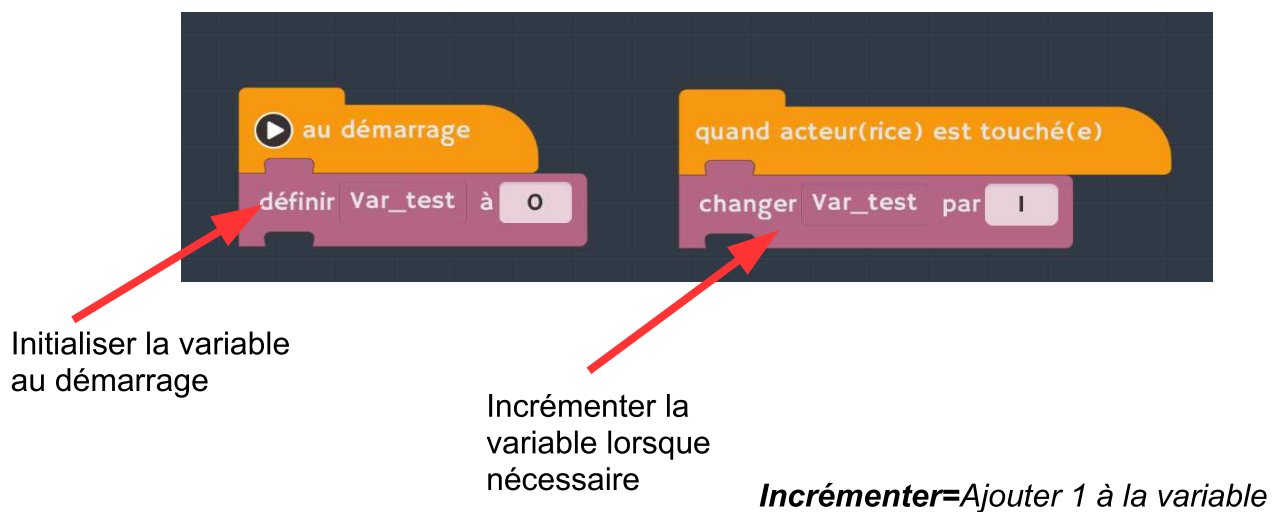
7. Coder avec une variable



7.1 Définir une variable



7.2 Utiliser une variable

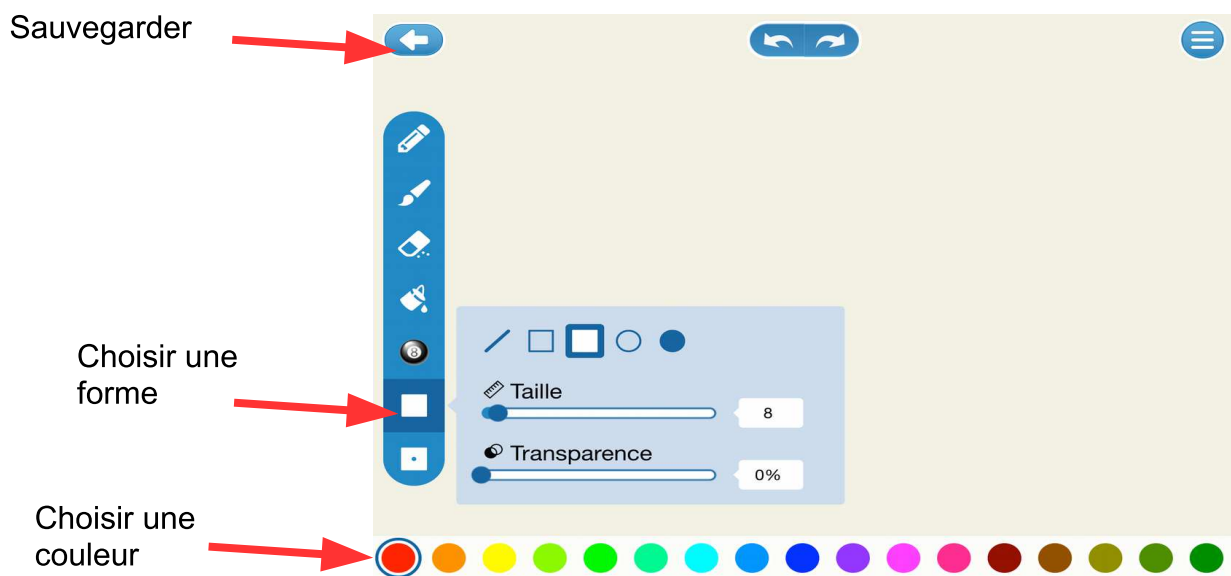
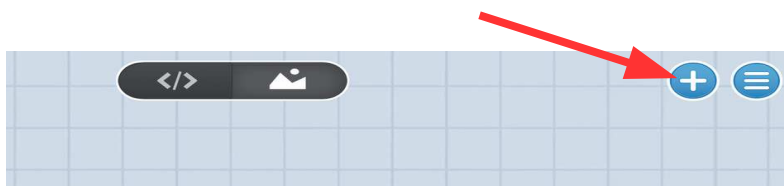


La variable peut être utilisée dans le code d'un autre acteur, par exemple dans un test :
Si Var-test alors faire action Fsi

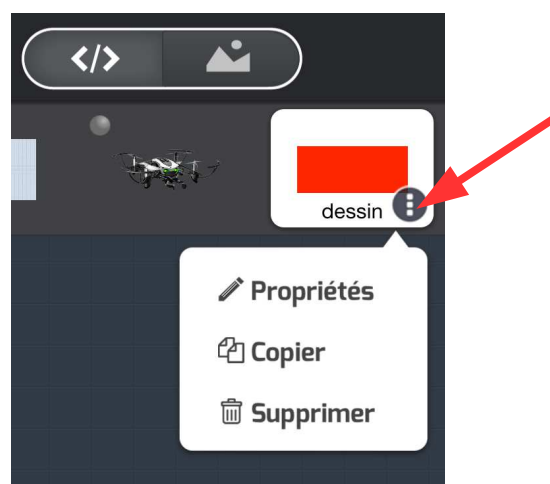


Il faut parfois remettre la variable à zéro

8. Dessiner un nouvel acteur



9. Copier un acteur



10. Associer le drone à la tablette



11. Exécuter le code

