

6^e année – Structures et mécanismes
Autoévaluation de l'élève

- Je peux utiliser différents blocs d'événement pour contrôler le déroulement de mon programme



- Je peux utiliser des instructions conditionnelles pour évaluer la réponse d'un joueur



- Je peux recueillir et utiliser les données d'entrée du joueur pour modifier le résultat de mon programme



- Je peux utiliser des variables pour stocker des données, y compris les données d'entrée fournies par l'utilisateur



- Je peux partager efficacement de l'information concernant l'incidence de l'aviation sur l'environnement

