

Problématique de séance : Comment un logiciel peut-il aider à reconnaître les fruits de saison ?

Bilan séance 2 : Et si on créait un programme.

Programmation

Pour créer le programme, nous avons utilisé le logiciel en ligne Vittascience :



L'idée avec Vittascience est d'explorer comment nous pouvons étendre la programmation par blocs de type Scratch pour favoriser la créativité en améliorant l'expérience de programmation et en ajoutant de nouveaux blocs et fonctionnalités pour permettre de nouveaux cas d'utilisation, comme intelligence artificielle.



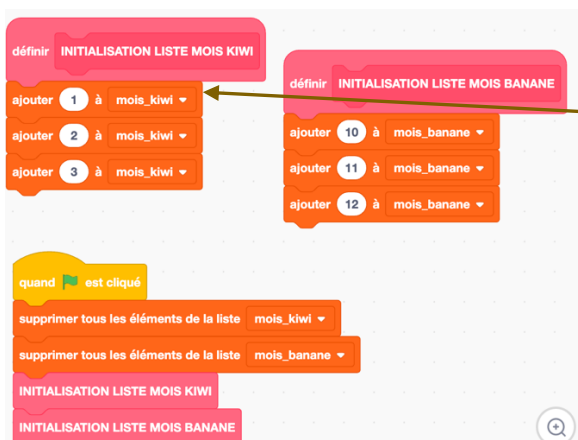
Programme par blocs de type Scratch qui utilise notamment l'intelligence artificielle.

Ici on vérifie si l'objet détecté est une pomme.

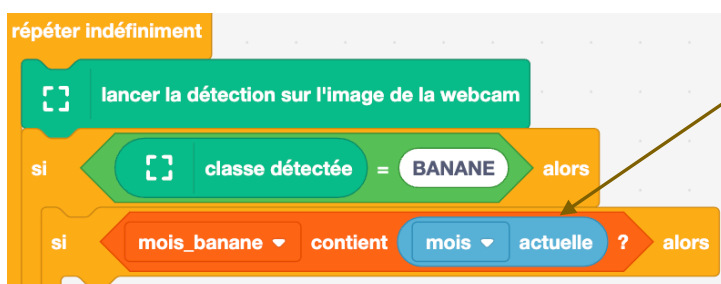
Notion de variable :

En informatique, les variables sont des éléments qui associent un nom (l'identifiant) à une valeur. La valeur peut être de nature différente : nombre, texte, etc.

Dans notre programme nous avons créé **des variables** contenant des listes de nombres. Ces nombres correspondaient aux mois de la saison du fruit.



Ici la variable « mois_kiwi » prend la liste de valeurs : 1, 2, 3 correspondant aux mois de janvier, février et mars.



Ici on vérifie si la variable « mois_banane » contient la valeur du mois actuel