Série de défis #compétencesàlamaison

Défi n° 10: Programmation

Ce défi vous est présenté par:

Ce programme est financé par le gouvernement de l'Ontario.

Les Commanditaires du programme

Commanditaires du défi

Défi—Nous vous mettons au défi de « programmer » un ami ou un membre de votre famille! Votre défi consiste à transmettre, à un ami ou un membre de votre la famille qui a les yeux fermés (ou bandés), une série d'instructions pour l'amener à boire un verre d'eau pendant qu'il est assis à la table.

Le concurrent agit à titre de 'commande' et l'ami/membre de la famille à titre 'd'ordinateur'. La 'commande' doit transmettre à haute voix une série de dix commandes précisément (ni plus ni moins) à une personne ('l'ordinateur') assise sur une chaise qui a les yeux fermés (bandés). Le défi consiste à amener 'l'ordinateur' à boire un verre d'eau alors qu'il est assis à la table, les bras allongés le long du corps au début du défi. Publiez votre projet sur Twitter, suivez et mentionnez @CompétencesOntario, et utilisez les mots-clics #CompétencesàlaMaison et #DéfiProgrammationCompétences!

Matériel requis pour le défi

- Un assistant – peut être un membre de la famille ou un ami (n'oubliez pas de respecter les règles de distanciation sociale, si nécessaire)
- Une chaise et une table
- Un verre d'eau
- Bandeau pour les yeux (les participants peuvent aussi simplement fermer les yeux s'ils préfèrent)

Directives pour le défi

1. Chaque concurrent doit écrire ses commandes sur une feuille de papier, prendre une photo des commandes et inclure celle-ci avec son projet pour obtenir tous les points.
2. Le concurrent ('commande') doit transmettre dix commandes précisément (ni plus ni moins). Si un nombre moins élevé ou plus élevé de commandes est transmis, le concurrent perdra des points.
3. Le membre de la famille ou l'ami ('l'ordinateur') doit débuter le défi en position assise à la table, les bras allongés le long du corps et doit avoir les yeux fermés (ou bandés) afin de ne rien voir.
4. Le concurrent doit placer un verre d'eau sur la table.
5. L"ordinateur' devra remettre le verre sur la table à l'endroit où il se trouvait – les instructions pour ce faire doivent être incluses dans le nombre maximum de 10 instructions.
6. Publiez votre soumission sur Twitter, suivez et mentionnez @CompétencesOntario, et utilisez les mots-clics #CompétencesàlaMaison et #DéfiProgrammationCompétences!

Compétences: Planification, conception, créativité et dextérité

Métiers spécialisés/technologies: Robotique, Automatisation et commandes, Programmation

Cliquez ici pour consulter la liste complète des métiers spécialisés reconnus en Ontario

Évaluation/Pointage

Les points seront attribués comme suit :

Projet	**Points**
Projet présenté, mais ne répond pas aux exigences.	0 à 5 points
Projet présenté répond à toutes les exigences.	5 à 10 points
Vidéo présentée avec une photo de la liste de commandes.	10 à 15 points
Projet présenté surpasse les attentes en matière de créativité.	15 à 20 points
Note globale (pointage sur 20)	

Créativité des commandes	**Points**
Aucune liste de commandes n'a été fournie.	0 à 5 points
Liste de commandes fournie, mais ne répond pas aux attentes.	5 à 10 points
Liste de commandes fournie répond aux attentes.	10 à 15 points
Liste de commandes fournie, concurrent a écrit les commandes avec clarté et concision. Des points boni ont été accordés pour la créativité.	15 à 20 points
Note globale (pointage sur 20)	

Note globale du défi : /40 points