

# L'informatique en classe de 3ème

L'informatique va se composer de quatre parties :

1. mettre en page du texte ;
2. programmer ;
3. dessiner retoucher une photo ;
4. calculer.

Voyons plus en détail chacune de ces parties.

## Mettre en page du texte

Cette partie va vous apprendre rédiger un document en séparant complètement les consignes **sémantiques** des consignes **typographiques** données à l'ordinateur. Les consignes **sémantiques** concernent le sens de ce qui est écrit, par exemple où est le titre du document, où sont les titres des sections, si un mot est important, si des lignes forment une liste, ... Les consignes **typographiques** concernent la mise en forme du texte, par exemple les titres seront écrits en 14 points de haut avec un espace de 1 cm au dessus et en dessous...

Pour appliquer cette méthode, nous utiliserons un langage de balisage appelé Markdown. Nous serons ensuite que le même principe s'applique dans un traitement de texte comme Word ou LibreOffice Writer.

# Programmer

La programmation est la base de l'informatique, c'est cela qui permet d'ajouter de nouvelles fonctionnalités à votre ordinateur. Les applications que vous téléchargez sur votre téléphone sont des programmes. Nous apprendrons les bases de la programmation avec le langage [scratch](#).

# Dessiner, retoucher une photo

Le graphisme est un moyen de communication très utilisé actuellement, d'où l'intérêt de bien le maîtriser actuellement. Nous utiliserons deux logiciels :

- [Inkscape](#), un logiciel de dessins vectoriel,
- [Gimp](#), un logiciel de retouche d'image.

# Calculer

Utiliser l'ordinateur pour calculer est un moyen simple de simplifier les opérations de la vie quotidienne. Nous apprendrons donc les bases d'un tableur comme Excel ou LibreOffice Feuille de calcul.