



**Le mercredi 3 mai, 12 élèves de seconde ont participé au marathon de programmation « La nuit du code ».**

Par équipe, les joueurs ont eu 6 heures pour coder un jeu avec Scratch ou Python/Pyxel.

Pour cette 1<sup>ière</sup> édition au lycée, les élèves se sont investis avec sérieux et bonne humeur. Les quatre équipes ont réussi à coder un jeu jouable.

