

# CODING SCHOOL

## Formation HACKER (niveau 1)

**Les formations de la Coding School sont accessibles à tous**, sans distinction d'âge et de niveau de maîtrise. Attention toutefois à bien suivre celles-ci dans l'ordre suggéré, si vous souhaitez passer directement au second ou troisième niveau d'une formation merci de nous contacter pour réaliser une évaluation.

---

### #1 : Raspberry Pi : Créer son propre nano-serveur de jeux

Hacker, n'est pas pirater ! Hacker selon la Coding School (et un bon nombre d'experts en informatique) c'est reprendre le contrôle sur quelque chose pour l'adapter à ses besoins, sa logique, son quotidien, ... Dans cette formation nous allons « Hacker » le jeu Minecraft, en commençant par créer son propre nano-serveur.

#### Préambule

- Démystification du terme « Hacker »
- Le mouvement des Hackers
- Psychologie de la connaissance
- L'univers du « Code », des serveurs web, et plus encore
- Les outils pédagogiques (Raspberry Pi, Minecraft, ..)
- Présentation du cours

#### Prise en main

- Présentation du raspberry ZERO, 3 ou autre (Bloc alimentation, périphérique, ..)
- Formatage de la carte SD (disque dur) et installation des fichiers
- Installation de VNC server et prise de contrôle à distance de la machine.
- Installation SSH et configuration du serveur Minecraft.
- Paramétrages (performances, sécurités) pour accepter des connections extérieures.

#### Compétences acquises

- Les composants d'un ordinateur
- Installer et utiliser un Raspberry Pi
- Choisir et lancer le système d'exploitation
- Installer un serveur de jeu « Minecraft »

## #2 : Cas pratiques

### Réalisation d'une Lan-Party depuis sa propre infrastructure serveur

- Fabrication, installation et configuration des serveurs
- Installation du jeu
- Lancement d'une Lan-Party et ouverture sur le web à d'autres joueurs

---

**La pédagogie à employer avec vos « élèves » sera transmise tout au long de la formation.** Des ressources pédagogiques vous seront proposées afin d'étendre vos acquis à la suite de la formation.

**La livraison d'un projet pédagogique** comprenant médias (images, sons, vidéo), exercices et corrigés, sources du projet et liens de veille **sera faite à la fin de la formation.**