Codingame est une plateforme web qui elle aussi allie jeu et éducation pour l’apprentissage de la programmation ou bien pour l’amélioration de ces compétences. Elle permet de coder en python et d’en plein d’autre langage aussi. À la base, ce site n’était pas disposé à permettre l’apprentissage mais devait servir au fait de tester des potentiels employés candidats à un poste dans une entreprise de développement informatique et aussi de recrutement possible si on arrive à résoudre des problèmes, permettant ainsi de trouver le job qui convient le mieux et la personne la plus qualifié en même temps. [insert citation Hoarau + Ivanova]

La plateforme propose différents problèmes sous forme de puzzles ou bien de challenges donc des mode solo (puzzle) et multijoueur(challenge). Ceux-ci vont du niveau simple au plus compliqué. La présentation d’un puzzle est du même style que la plateforme Code Combat avec une partie de gauche séparé en deux avec la représentation graphique de l’exécution du code fourni par la personne et une partie juste en dessous expliquant l’objectif du puzzle avec des règles, des indices quant à la façon de le résoudre. L’autre partie de droite permet à la personne d’y mettre son code et en dessous de cette zone se trouve le nombre de test que doit passer le code. Quand le code aura été exécuté, la zone montrant le nombre de test changera pour montrer ceux qui ont été réussis et non réussis. [insert image]. Aussi la présentation d’une page d’un challenge est pareil avec les mêmes zones à part que nous sommes en compétions avec d’autres personnes.

Pour conclure, Codingame présente un design attirant et de beau graphisme de jeux, et des problèmes assez diversifiés. Cependant, cette dernière vise plus un public ayant déjà les bases de la programmation, elle est donc a utiliser dans un second temps après avoir appris les rudiments de la programmation avec un autre site utilisant la ludification pour apprendre ceux-ci.

Par ailleurs, l’équipe de développeur de codingame étant au courant de ce « problème », ceux planchent sur une solution permettant cet apprentissage. De plus, Codingame propose un tutoriel [insert foonote, <http://files.codingame.com/codingame/learning/CodinGame_for_Teachers_Onboarding_Lesson_2.pdf>, <https://www.codingame.com/blog/1-hour-to-teach-programming-with-codingame-in-fun-way/> ] détaillé à l’attention des professeurs voulant introduire les principes de base de la programmation par la ludification. De plus, le site permet aux personnes qui le désirent de créer leur propre puzzle afin de transmettre sont savoir et de permettre à d’autres personnes de s’améliorer avec ceux-ci.

Pour conclure, ces différents sites détaillés ci-dessus ont tous l’utilité de promouvoir l’apprentissage de la programmation, l’amélioration de ces compétences par la ludification, de plus ceux-ci ne sont pas seulement pour un enseignement personnel mais aussi pour un enseignement plus large à plus de personnes. Ces plateformes ont un réel impactes car elles ont chacune plus ou moins. Donc pour finir, elles encouragent les personnes, les motives car celle-ci code et apprennent la manière d’agencer au mieux leur code. Aussi de se forger un esprit critique et informatique quant à la manière de résoudre un problème. Par ailleurs, il existe d’autre alternative utilisant la ludification par la manière de remise de points et de badges lors de la réussite d’une leçon ou autre, de tels sites sont Codecademy, Udacy, KhanAcademy, Tech.io (plateforme développée par l’équipe de Codingame) qui sont quant à elle interactive avec des explications théoriques, des mises en situations et des quizz pour certains sites, elles sont toutes compatibles pour apprendre Python.