



Participe à la validation de la compétence : [IP] écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

L'écriture d'un programme informatique demande l'utilisation de structures remarquables comme les séquences d'instructions, les instructions conditionnelles, les boucles et le déclenchement d'actions par un événement.

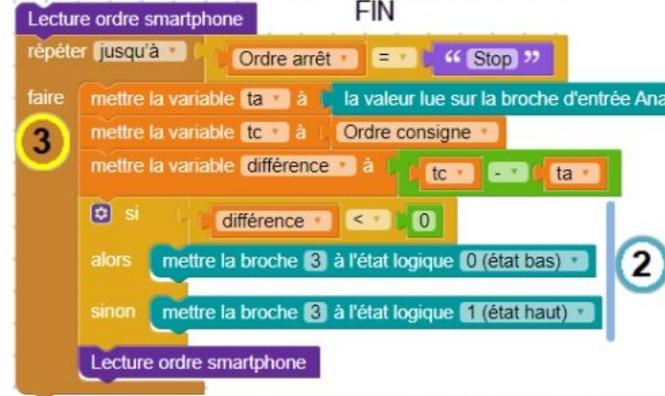


1 Utiliser une séquence d'instructions.

2 Utiliser des instructions conditionnelles.

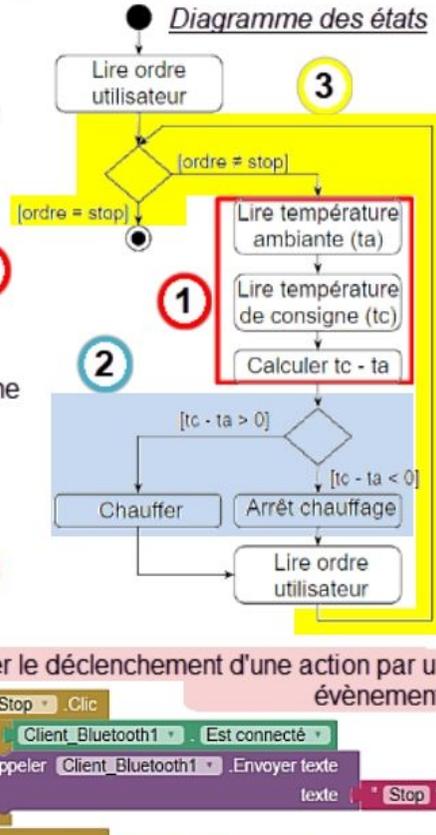
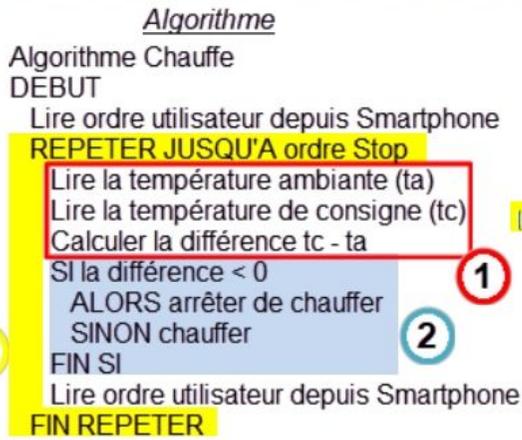
Utiliser une boucle. 3

Programme avec Blockly



3° Je sais définir séquence d'instruction, instructions conditionnelles, boucle, déclenchement d'une action par un événement et compléter un algorithme ou programme par blocs pour répondre à un besoin donné.

4° Je sais identifier la bonne solution pour répondre à un besoin parmi plusieurs propositions d'algorithmes ou programmes par blocs.  
 5° Je sais choisir dans une liste, les définitions de séquence d'instruction, instructions conditionnelles et boucle et identifier ces structures dans un algorithme ou un programme en blocs (scratch, blockly...).



4 Utiliser le déclenchement d'une action par un événement.



Quelques structures remarquables

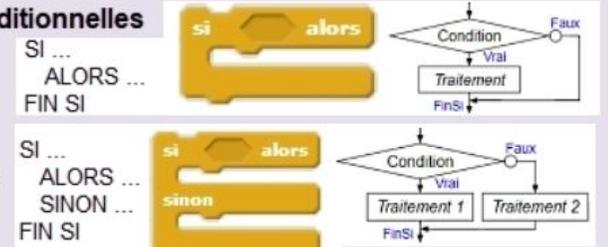
**Séquence d'instructions**

Suite d'instructions (2 ou +) qui s'exécutent toujours les unes après les autres.



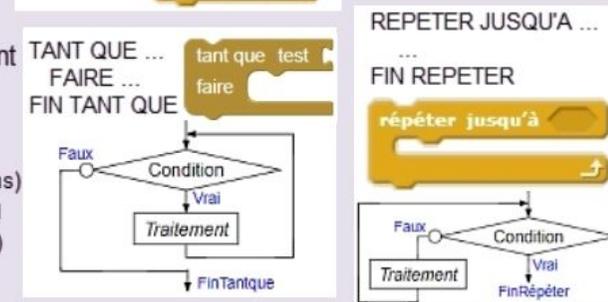
**Instructions conditionnelles**

Instructions dont l'exécution est conditionnée au résultat (vrai ou faux) d'un test (c'est une sorte d'aiguillage dans le programme).



**Boucles**

Instructions pouvant être exécutées plusieurs fois. Le nombre de répétitions (itérations) est conditionné au résultat (vrai ou faux) d'un test.



**Déclenchement d'une action par un événement**

Il s'agit de parties de programmes qui s'exécutent lorsqu'un événement survient (appui sur une touche, détection par un capteur, durée écoulée...).



Mes notes :