



Compétences IP2.1 et 2.3



4

Avec au bilan de

L'essentiel

À RETENIR !!!

quand est cliqué

mettre nombre à 0

demander Entrez le nombre : et attendre

mettre nombre à réponse

mettre carré à nombre \* nombre

dire regroupe Son carré est = carré

A partir du programme de calcul du carré d'un nombre

quand est cliqué → événement

mettre nombre à 0 → initialisation

demander Entrez le nombre : et attendre → Saisie

mettre nombre à réponse → Mémorisation

mettre carré à nombre \* nombre → Traitement

dire regroupe Son carré est = carré → Sortie

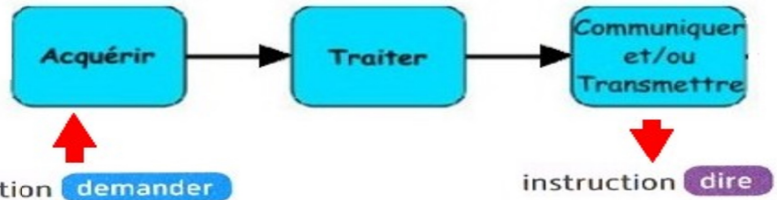
### Je comprends

- Avant de commencer à écrire un programme, on analyse le problème et on écrit un algorithme.
- On réfléchit ensuite à la structure du programme. Généralement, elle suit l'ordre suivant :
  - déclaration des variables ;
  - initialisation des variables ;
  - saisie et mémorisation des entrées ;
  - traitement des données ;
  - sortie des résultats.

### Je retiens

- Le bloc d'instruction demander permet de saisir une valeur (Entrée).
- Le bloc d'instruction dire affiche la valeur contenue dans une variable (Sortie).

### Chaîne d'information



On se retrouve alors dans la même représentation d'un système technique...

## Ce Que Je Dois Retenir

La procédure de programmation

1. Événement
2. Initialisation
3. Saisie
4. Mémorisation ma variable  
(associée au variable)
5. Traitement
6. Sortie

### Autres instructions courantes...

-Les conditions et boucles :

Contrôle

Répéter indéfiniment

Répéter 10 fois

attendre 1

attendre jusqu'à

si alors

répéter jusqu'à ce que

-Les sous-programmes :

Mes Blocs

nom du bloc

définir nom du bloc