

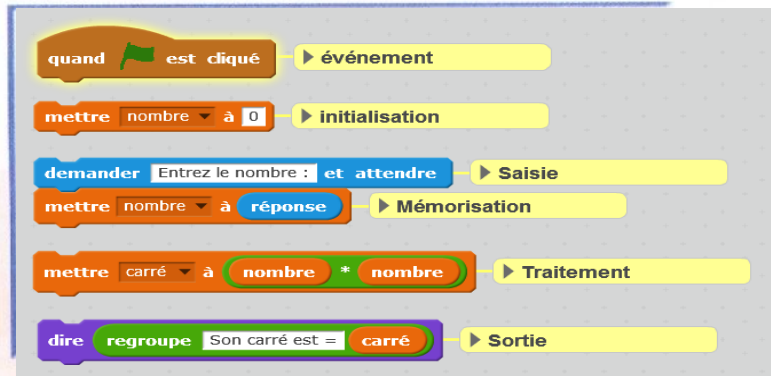


# Avec au bilan de L'essentiel

À RETENIR !!!



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



## Je comprends

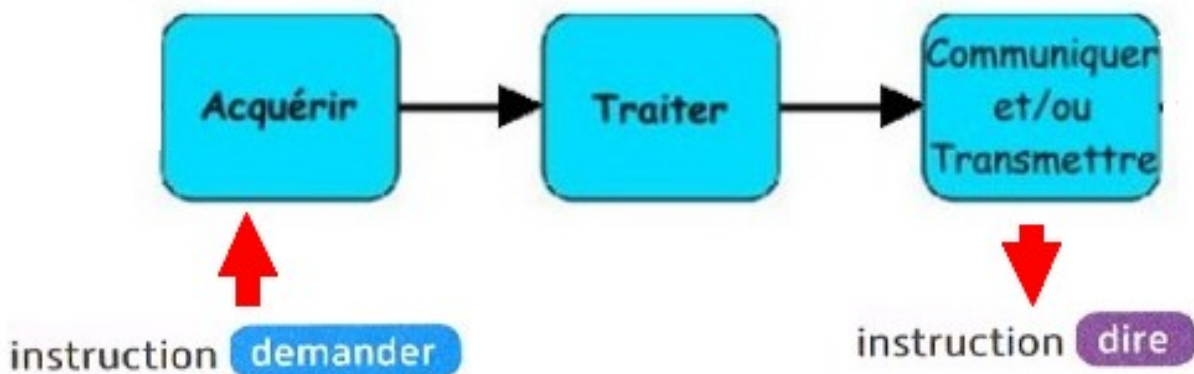
- Avant de commencer à écrire un programme, on analyse le problème et on écrit un algorithme.
- On réfléchit ensuite à la structure du programme. Généralement, elle suit l'ordre suivant :
  - déclaration des variables ;
  - initialisation des variables ;
  - saisie et mémorisation des **entrées** ;
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

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

## Chaîne d'information





Avec au bilan de

# L'essentiel



À RETENIR !!!



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



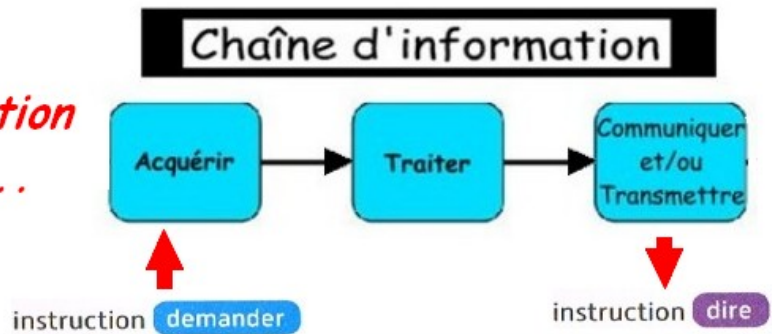
## Je comprends

- 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).

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



## L'essentiel

### « Algorithme »

→ Un algorithme est une suite d'instructions qui permet de résoudre un problème et d'obtenir rapidement un résultat. Il est écrit à la main ou à l'aide d'un logiciel dans un langage compréhensible par tous. Il sert à préparer l'écriture d'un programme informatique.

### « Programme »

→ Un programme permet à son utilisateur de traiter de nombreuses informations (textes, dessins, sons, etc.). Il est développé pour un domaine d'utilisation (calcul, dessin, jeu, guidage, musique, etc.). Il est composé d'une ou plusieurs séquences d'instructions.

→ Un programme est écrit à l'aide d'un langage de programmation. On distingue :

- les langages de programmation graphique qui reposent sur l'assemblage de blocs ;
- les langages de programmation textuelle qui reposent sur l'écriture de commandes spécifiques (code).

→ L'écriture d'un programme suit généralement l'ordre suivant : la déclaration et l'initialisation des variables, la saisie et la mémorisation des entrées, le traitement des données, la sortie des résultats.

### « Évènement »

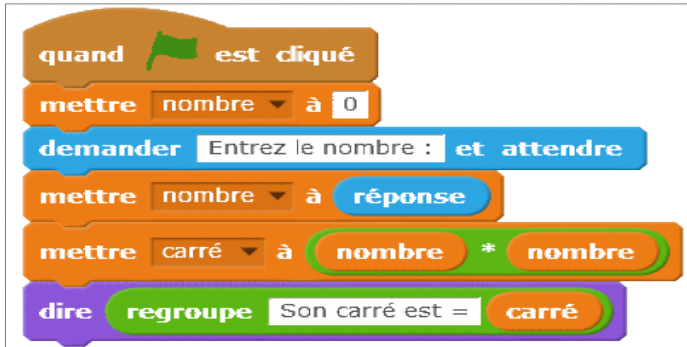
→ Un évènement permet de déclencher une séquence d'instructions (script). On distingue différents types d'évènements : un clic sur une icône ou un objet, l'appui sur une touche, l'envoi ou la réception d'un message...



## Avec au bilan de

# L'essentiel

À RETENIR !!!



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



### 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).



## Avec au bilan de

# L'essentiel

À RETENIR !!!



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



### 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).