



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

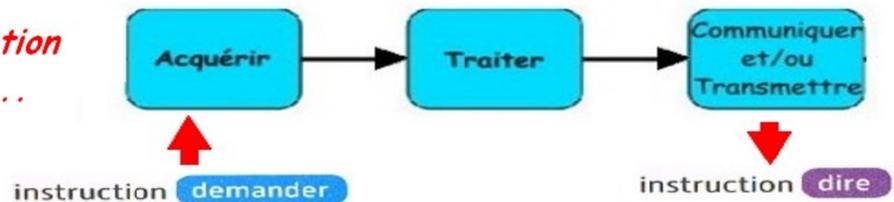
- Avant de commencer à écrire un programme, on analyse le problème et on écrit un algorithme.
- On réfléchit ensuite à la structure du programme. Généralement, elle suit l'ordre suivant :
 - déclaration des variables ;
 - initialisation des variables ;
 - saisie et mémorisation des entrées ;
 - traitement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