



2

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.

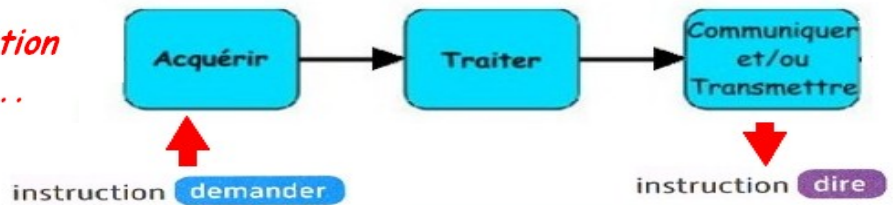


Je retiens

- 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



Ce Que Je Dois Retenir

La procédure de programmation

1. Événement
2. Initialisation
3. Saisie
4. Mémorisation
5. Traitement
6. Sortie



Compétences IP2.1 et 2.3

2

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

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.

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



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).



Compétences IP2.1 et 2.3

2

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

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.

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



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).