

Nom : Prénom : Classe : 6.....		
Séquence 5	Thème de la séquence : La programmation d'un objet	Synthèse 1



Ce que je dois retenir

Olivier Pinot, Seq5_synthèse1_programmation.doc

Les **objets programmables** sont de plus en plus présents dans notre quotidien : la cafetière prépare le café avant le réveil, l'aspirateur et la tondeuse circulent seules pour effectuer leurs tâches dans la maison et le jardin, etc.

Un **programme informatique** utilise un **algorithme** pour fonctionner. Un algorithme est une **succession d'opérations et d'instructions** permettant la réalisation d'une tâche ou la résolution d'un problème.

En technologie nous utilisons le **langage de programmation** graphique SCRATCH.

L'écran se compose de :

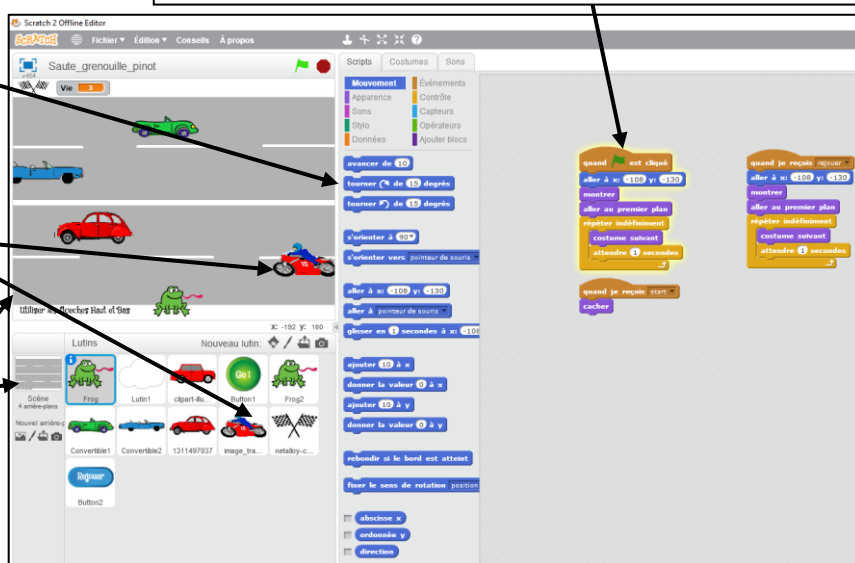
Des « **commandes** »
blocs d'actions possibles

Des « **Scripts** »

Suite de commandes pour créer le programme du lutin

Des « **lutins** »
Images programmables

Un arrière-plan



Les premières notions abordées à retenir :

Les **événements** : ils servent à déclencher des séquences de programme.

Exemples :



Effet : Quand l'utilisateur clique sur le drapeau, le son « pop » est joué.



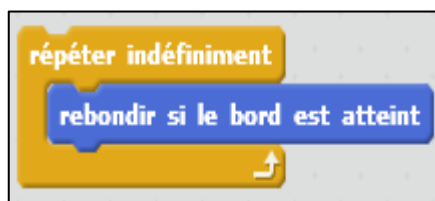
Effet : Quand l'utilisateur appuie sur la touche « espace », le lutin avance de 10 pas.

Les **boucles** : elles servent à répéter un certain nombre de fois une suite de commandes.

Exemples :



Effet : Le lutin change de costume toutes les secondes 10 fois.



Effet : Le lutin rebondit lorsqu'il atteint le bord de l'écran jusqu'à la fin de l'exécution du programme.

Les **tests** : Suivant les résultats d'une condition, les tests exécutent des commandes différentes.

Exemples :



Effet : Si l'utilisateur appuie sur la « barre d'espace », le lutin disparaît. Si la « barre d'espace » est relâchée, le lutin est à nouveau visible à l'écran.

