

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

Olivier Pinot, Seq5\_synthèse1\_v2\_programmation.doc



## Ce que je dois retenir

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 «**Scripts**» (codes)  
Suite de commandes pour créer le programme du sprite

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

Des «**sprites**»  
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 sprite avance de 10 pas.
--	---	--	--

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

Exemples :

	Effet : Le sprite change de costume toutes les secondes 10 fois.		Effet : Le sprite 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 sprite disparaît. Si la « barre d'espace » est relâchée, le sprite est à nouveau visible à l'écran.
--	---