

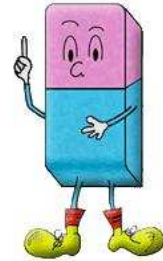
# THEME 16 :

## ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION (2)

### Variables

*A la fin du thème, tu dois savoir :*

- ☞ Définition d'une variable
- ☞ Signification : valeur affectée à une variable
- ☞ Définir et utiliser une variable



### A - DEFINITION D'UNE VARIABLE

Une **variable** est une boîte dans laquelle on **stocke une information** pour l'utiliser plus tard.

Ces boîtes ont de différents types :

- Type **nombre** : Boîtes qui ne peuvent contenir que des nombres ( exemple : chiffre 8 )
- Type **chaîne** : Boîtes qui ne peuvent contenir que des mots (exemple : Bonjour)
- Type **liste** : Boîtes qui ne peuvent contenir que des liste de mots ou de nombres (exemple : Café, chocolat, lait, sucre)

### B - VALEUR AFFECTEE A UNE VARIABLE

Une variable est désignée par son nom (A, B, ect.)

L'**affectation** consiste à mémoriser une valeur ou un résultat dans une variable.

Exemple : « Affecter la valeur 6 à la variable A

### C - UTILISER DES VARIABLES AVEC SCRATCH

Exemple : On souhaite créer un programme permettant d'ajouter deux nombres donnés par l'utilisateur



Etape 1 : On créer des variables dans le menu **Données**

On commence par choisir le nom de ses variables



Etape 2 : On créer le programme.

```

quand cliqué
  demander Donne un premier nombre et attendre
  mettre A à réponse  ▶ Le programme range la réponse dans la variable...
  demander Donne un deuxième nombre et attendre
  mettre B à réponse  ▶ Le programme range la réponse dans la variable B
  dire La somme de ces deux nombres est : pendant 2 secondes
  dire A + B  ▶ Le programme utilise les deux variables pour donner le résultat
  
```

Bilan du thème : pas acquis 😞 en cours d'acquisition 😐 acquis 😊

Mettre une croix au crayon à papier que tu pourras effacer et changer de case à tout moment.

	😞	😐	😊
Définition d'une variable			
Signification : valeur affectée à une variable			
Définir et utiliser une variable			

Mes notes : Ce que je ne dois pas oublier le jour d'un contrôle, .....