

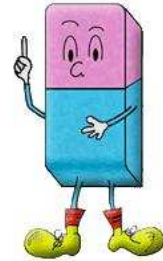
THEME 16 :

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

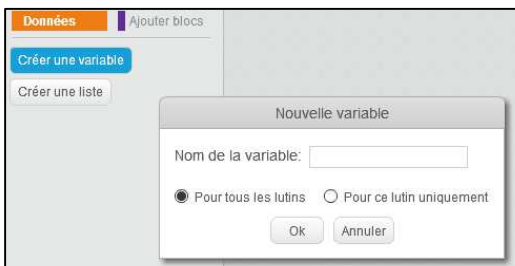
Une variable est désignée par son nom (A, B, ect.)

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.

