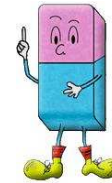


Thème N 4 : ALGORITHMIQUE ET PROGRAMATION (1)

Evènement déclenché par une action et boucles

A la fin du thème, tu dois savoir :

- ☞ Définition d'un évènement déclenché par une action
- ☞ Définition d'un évènement déclenché par des boucles simples



A - DEFINITION D'UN EVENEMENT DECLENCHE PAR UNE ACTION

Un **évènement** déclenché par **une action** est un évènement dont la réalisation est déclenchée par une action

Exemple : Quand je sort d'une pièce, j'éteins la lumière.

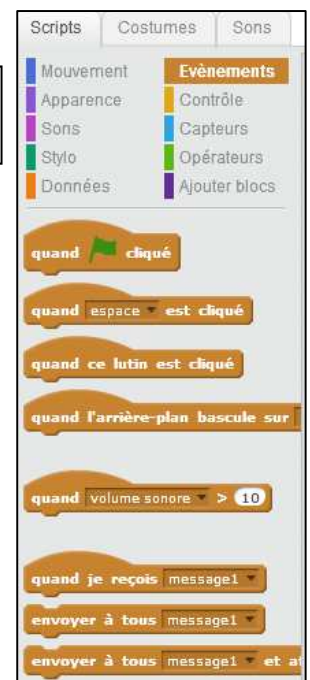
L'évènement « extinction de la lumière » est déclenché par l'action « Appui sur l'interrupteur »

Avec Scratch :

Un évènement permet de déclencher une séquence d'instructions (script).

La rubrique **Evènements** regroupe tous les blocs d'instruction.

On distingue différents types d'évènements : un clic sur une icône ou un objet, l'appui sur une touche, l'envoi ou la réception d'un message.



B - BOUCLES SIMPLES

Une boucle permet d'effectuer une même partie d'un programme plusieurs fois.

Exemples de boucles :

Boucle définie par un nombre donné de répétitions.



Boucle qui s'arrête quand une condition est réalisée.



Boucle qui ne s'arrête pas (sauf si le bouton est actionné).



Exemple de programmation: Soit la boucle suivante qui permet de dessiner un triangle équilatéral

< Action 1> faire 100 pas en ligne droite
< Action 2> tourner de 120° à droite.
Répéter la boucle quatre fois

