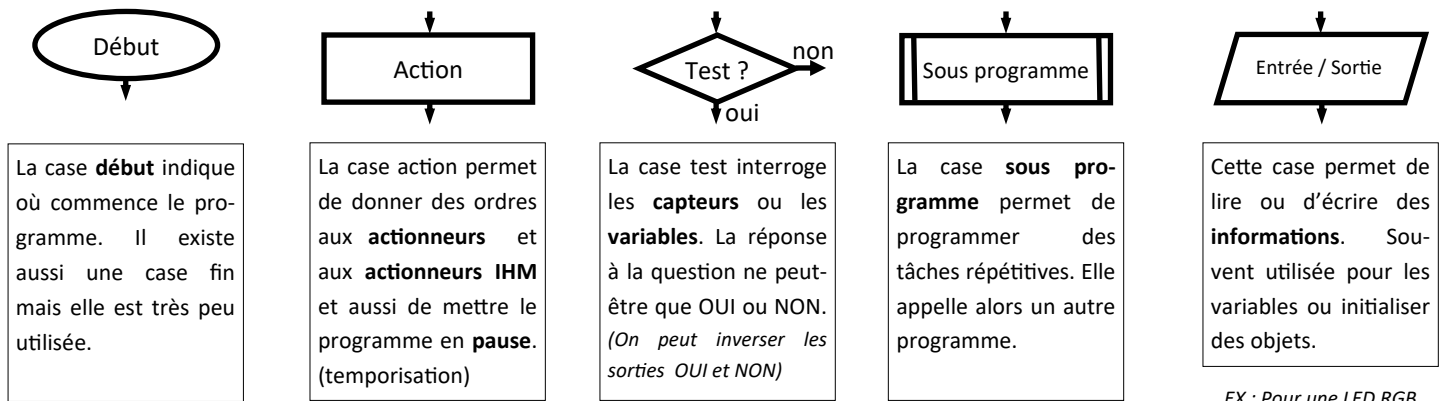


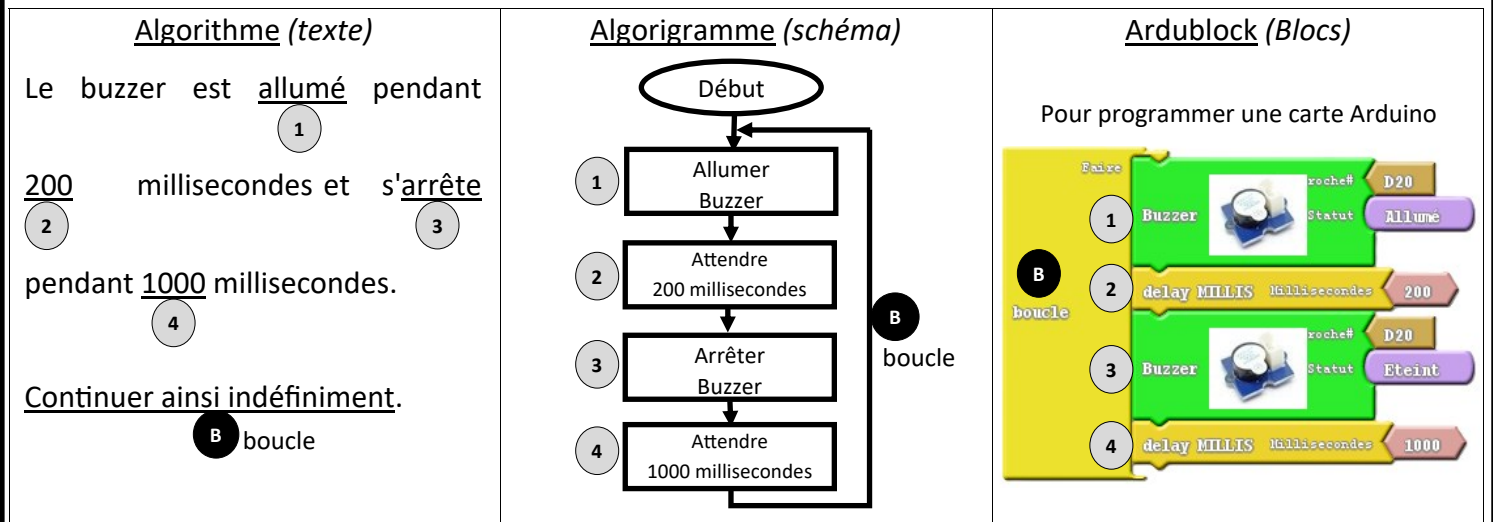
CCRI 3 : Concevoir, écrire, tester et mettre au point un programme

SFC 3 : Comprendre et modifier un programme associé à une fonctionnalité d'un OST

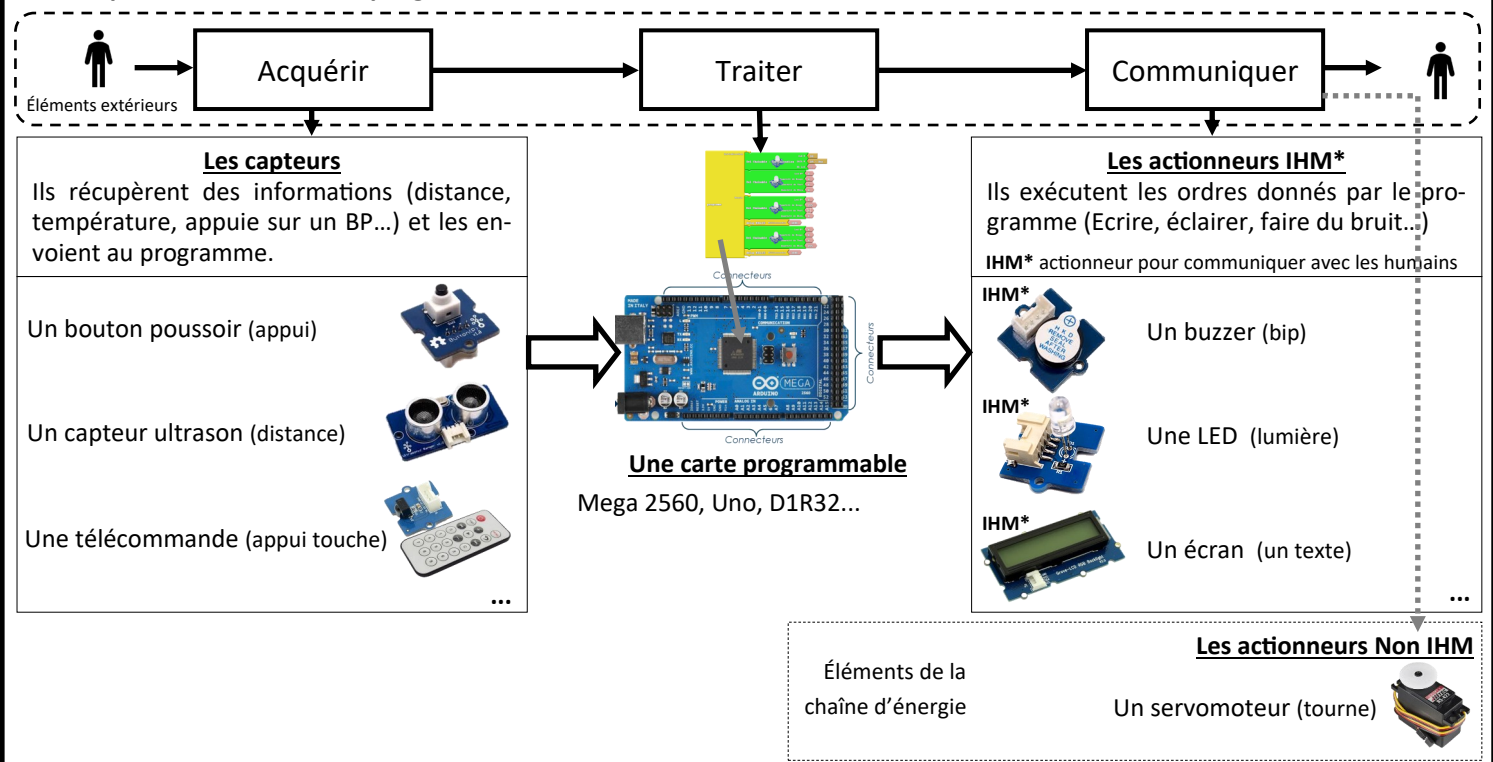
Les bases de la programmation : Les cases d'un algorithme



Exemple 1 d'un programme uniquement avec 4 actions : 1 2 3 4

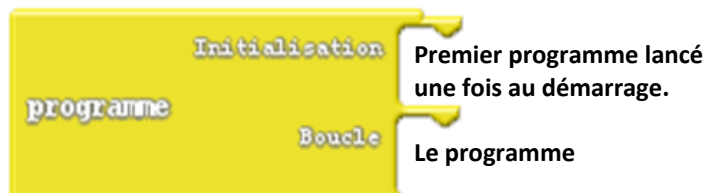


Les composants matériels en programmation et la chaîne d'information :

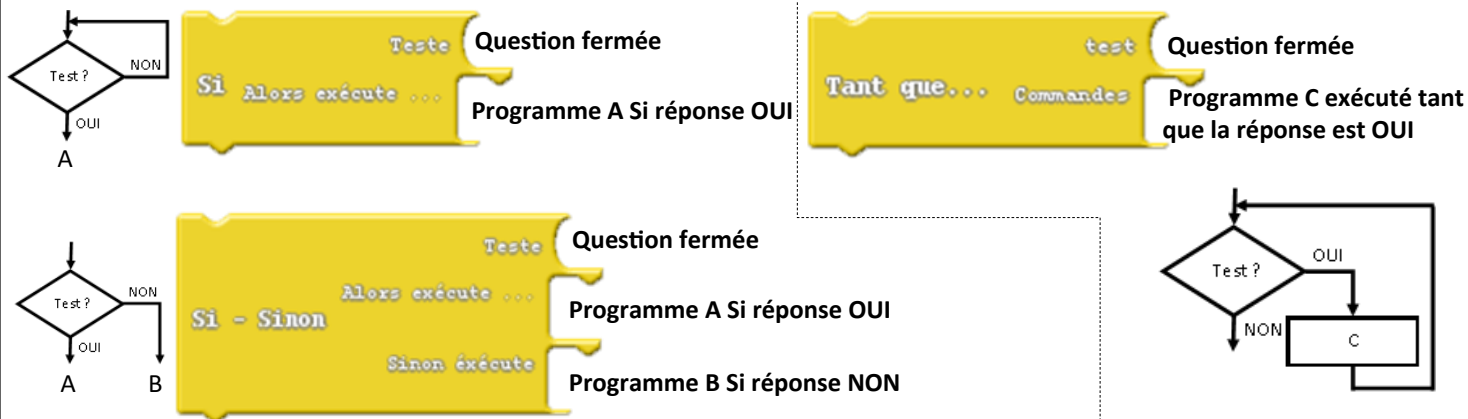


Les blocs de programmation les plus utilisés :

Le programme doit être placé dans une boucle unique. Il est possible de commencer par un programme d'initialisation.



Le programme utilise des tests pour prendre une décision. Il interroge un ou plusieurs capteurs, ou une variable par une question fermée.



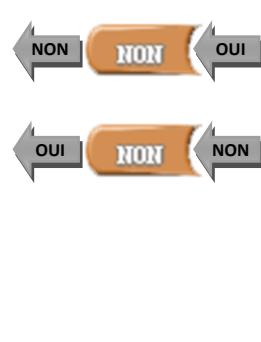
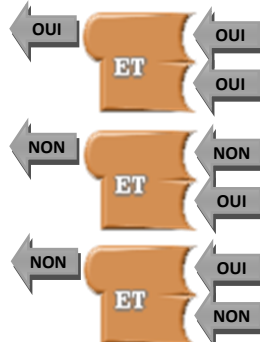
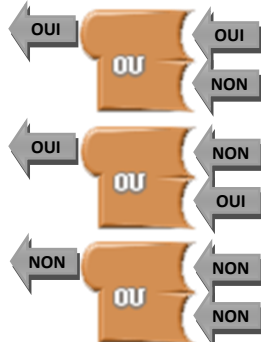
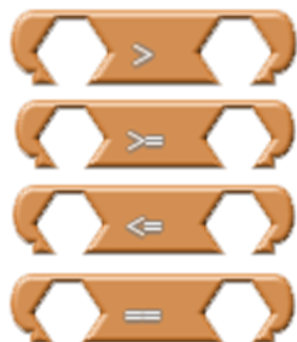
Blocs pour écrire les questions fermées d'un test.

Comparer des valeurs :

Utilisation d'un **OU**

Utilisation d'un **ET**

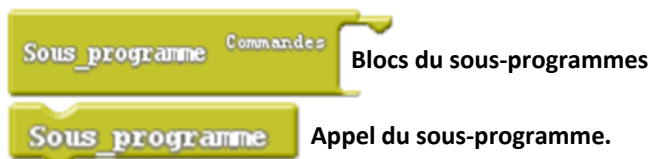
Utilisation d'un **NON**



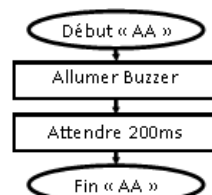
Blocs pour répéter plusieurs fois un morceau du programme. (évite d'utiliser une variable)



Les sous-programmes permettent de simplifier le programme principal. On peut appeler plusieurs fois le sous programme.



Exemple d'un sous-programme AA



Utilisation d'une variable dans un programme (pour compter par exemple)

