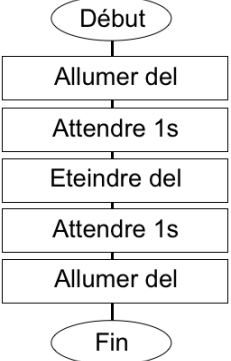
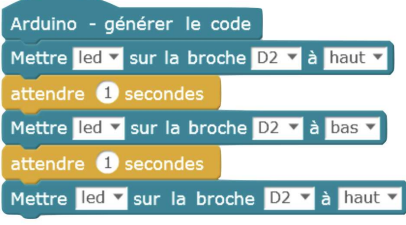


 TECHNOLOGIE <i>Ce que je dois retenir</i>	Chaîne d'information - Programmation	Cycle 4
CT4.2, CT5.5 IP2.3	Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.	

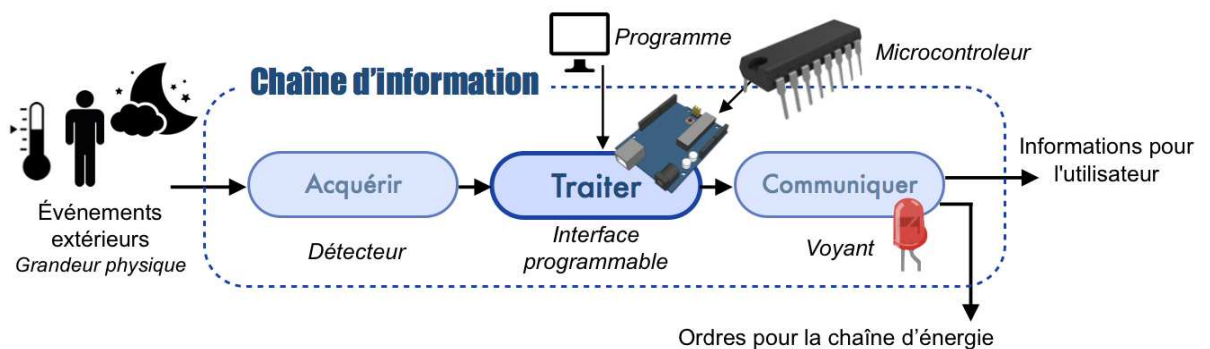
A. Algorithmes/algorithme et Programme : Séquences d'instructions.

Un **programme** informatique est une suite d'instructions déterminées par l'Informaticien pour répondre à un problème (jeux, application, système réel, ...). Il est mis au point, testé puis corrigé avant d'être mémorisé puis traité par un **microcontrôleur**. Le code sera ensuite traduit en langage compréhensible par le microcontrôleur sous forme de « 0 » et « 1 » : c'est le code **binaire**.

Description du programme		Programme	
Algorithme	Algorithme	Langage graphique	Code
	Début : Allumer la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde Eteindre la DEL sortie 2 Attendre 1 seconde Allumer la DEL sortie 2 Fin		<pre>void setup() { pinMode(2,OUTPUT); digitalWrite(2,1); delay(1000*1); pinMode(2,OUTPUT); digitalWrite(2,0); delay(1000*1); pinMode(2,OUTPUT); digitalWrite(2,1); };</pre>

B. La chaîne d'information

C'est dans le bloc **Traiter** de la **chaîne d'information** que les informations sont traitées en fonction des **instructions du programme**. Le programme étant enregistré dans le microcontrôleur.



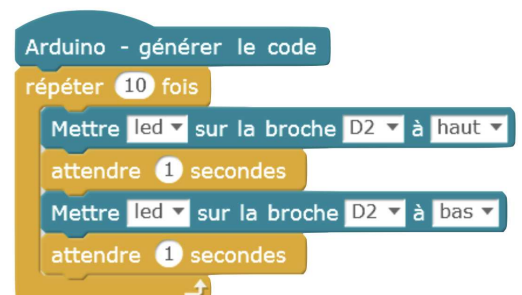
C. Les principales instructions

a. La boucle

Lorsque des instructions sont répétées, on utilise des **boucles** pour optimiser le programme.

Exemples de boucles :

Répéter indéfiniment, Répéter x fois, Répéter jusqu'à



b. La variable

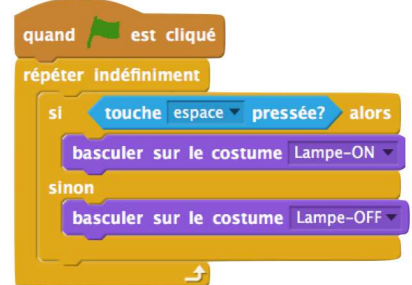
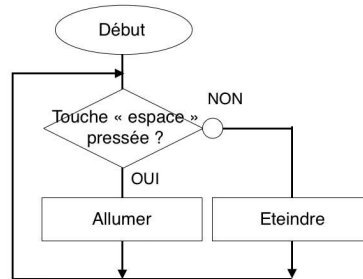
Une **variable** est une donnée (une information) associée à un nom
Elle est mémorisée/stockée et elle peut changer de valeur en fonction des instructions du programme.

Exemple : variable « compteur »



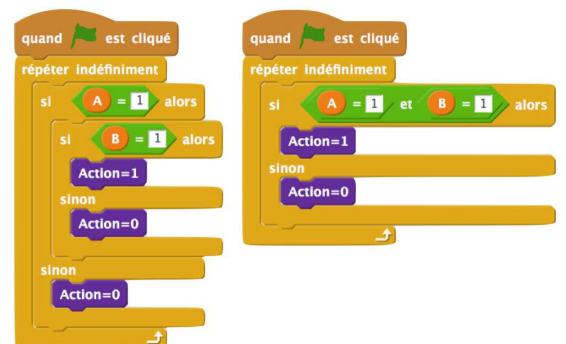
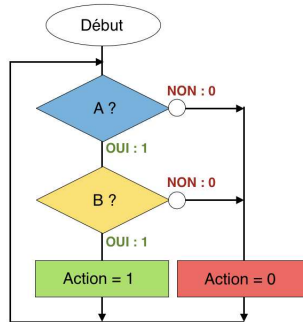
c. Le déclenchement d'une action par un évènement, l'instruction conditionnelle

Début
Si touche « espace » pressée
Alors allumer
Sinon éteindre
Fin Si
Retour début

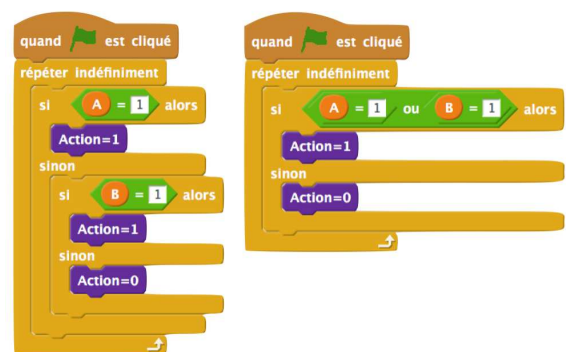
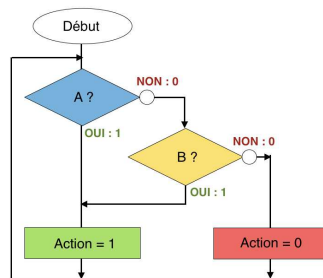


d. Déclenchement d'une action par une Fonction ET, une Fonction OU

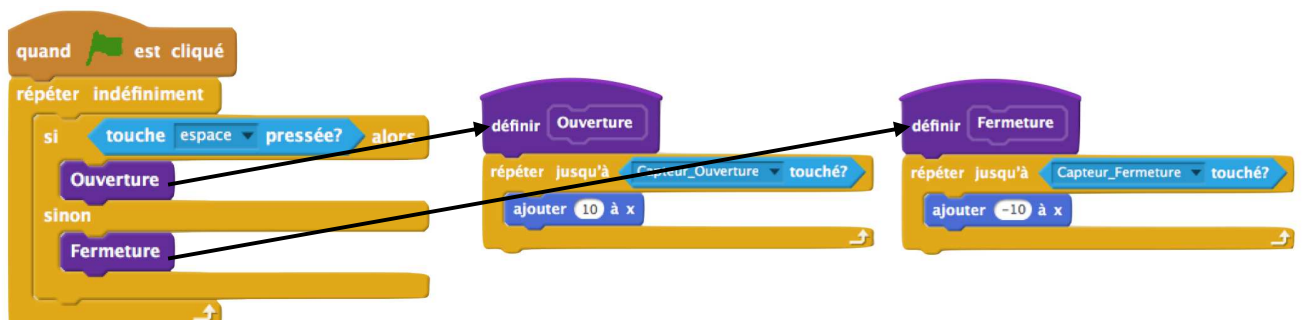
Fonction ET		
A ?	B ?	Action
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1



Fonction OU		
A ?	B ?	Action
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1



e. Le sous programme



Un sous-programme permet de simplifier le programme principal lors d'instructions répétitives, ou de rendre le programme principal plus lisible.