

## Évènement déclenché par une action

Évènement dont la réalisation est déclenchée par une action.

Exemple : j'arrive au collège = j'éteins mon téléphone !

## Boucles simples

Action (ou suite de plusieurs actions) que l'on va répéter en boucle.

Exemple : répéter 4 fois [faire 10 pas et tourner de 90°].

# ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION (2)

## Variables

**Variable** : « boîte » avec une étiquette (a).

Différents types :

- Nombre (nombres)
- Chaîne (mots)
- Liste (de mots ou de nombres)

Valeur affectée : ce qui est mis dans la boîte.

## Boucles conditionnelles

**Boucle (Si... alors) :**

Si <condition> alors faire <action>.

**Boucle (Si... alors... sinon) :**

Si <condition> alors faire <action1> sinon faire <action2>.