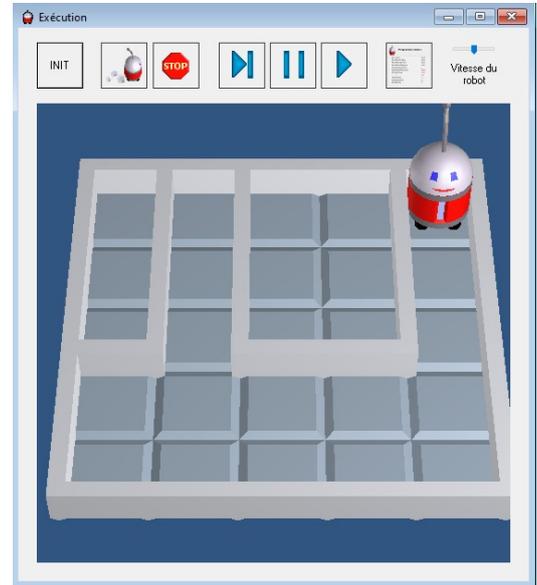
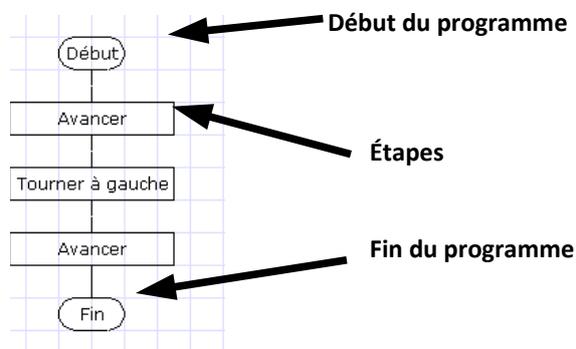


# CONCEVOIR METTRE AU POINT DES PROGRAMMES C6 C9

## Synthèse



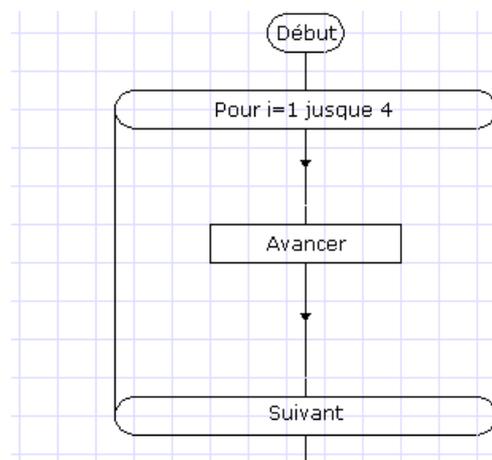
### I) Identifier les étapes d'un programme



### II) la boucle pour

La boucle pour permet de répéter une action un **nombre fixe** de fois

Dans l'exemple on va répéter avancer 4 fois



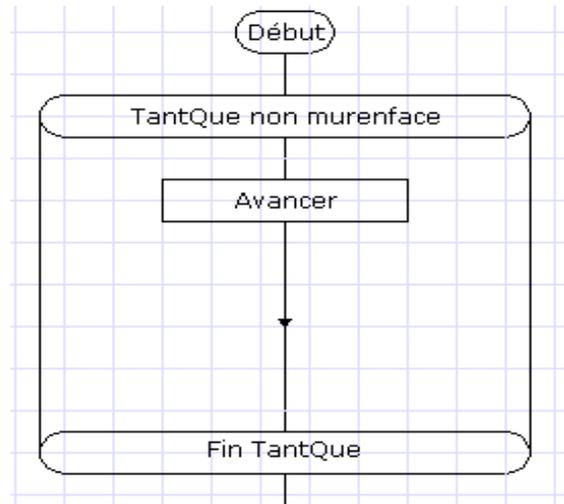
# CONCEVOIR METTRE AU POINT DES PROGRAMMES C6 C9

## Synthèse

### III) la boucle Tant que

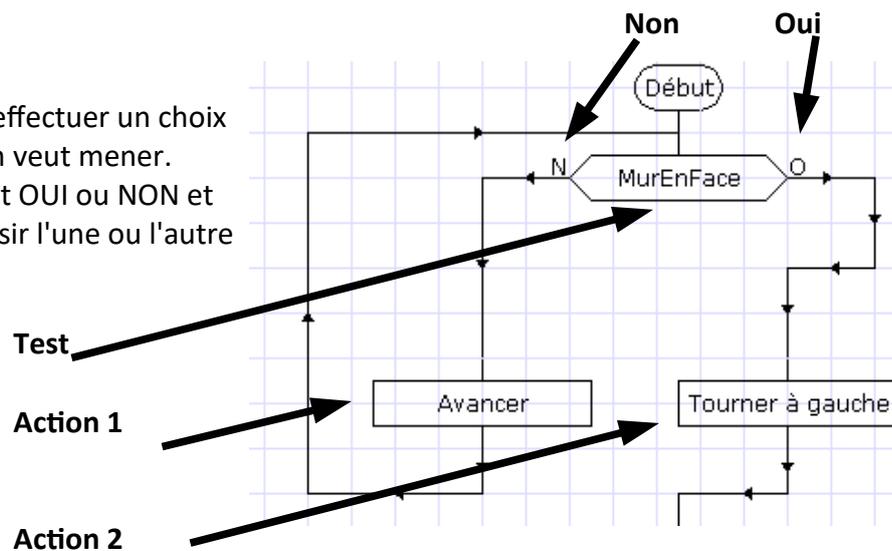
La boucle tant que permet de répéter une action, **tant que** une situation reste vraie.

Dans l'exemple on répète l'action avancer tant que le mur n'est pas en face



### V) le test

Le test a pour but d'effectuer un choix dans l'action que l'on veut mener. Le résultat du test est OUI ou NON et permet alors de choisir l'une ou l'autre action.



Dans l'exemple on fait le test est ce que **le mur est en face**: deux actions possibles:

\_Si oui on **tourne à gauche**

\_Si non on **avance**