

La programmation - corrigé

Suis, écris, répète, pose une condition.

Un **algorithme** est une suite d'instructions non ambiguës. « Va vers la porte » n'en est pas une ; « avance de trois cases » en est une. On teste toujours en exécutant.

1. Suis l'algorithme.

Départ en A1, orienté vers la droite. Avance de 2, tourne à droite, avance de 3, tourne à gauche, avance de 1. Où arrives-tu ?

en C4 (2 à droite, 3 vers le bas, 1 à droite)

2. Écris l'algorithme.

Pour aller de A1 à D2 en n'utilisant que « avance de N » et « tourne ». Écris les instructions.

avance de 3

tourne à droite, avance de 1

3. Utilise une boucle.

1. avance, avance, avance, avance devient : répéter 4 fois : avance

2. À quoi sert une boucle ? à éviter de répéter

4. Utilise une condition.

1. Complète : si l'obstacle est devant, alors ... tourne

2. Que fait-on quand un programme ne marche pas ? on le teste pas à pas et on corrige

Ma trace écrite

J'ai fait	
J'ai observé	
J'en conclus	

La leçon du cahier devient un quiz

Une photo du cours, et l'application en tire fiches et questions.
cameleo-studio.com

Tester gratuitement



Scannez ici