

P6 : Écrire un programme incluant des répétitions (boucles)

VOCABULAIRE

Boucle : C'est une action qui se répète tant que sa condition de fin n'est pas remplie (un nombre de fois précis, indéfiniment ou en fonction des événements détectés par les capteurs).

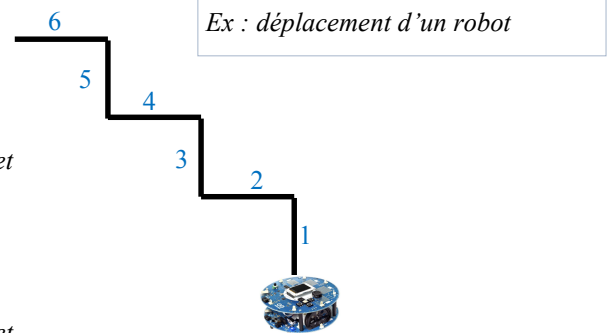
Les objets programmables sont souvent amenés à réaliser des tâches répétitives. La porte automatique d'un magasin s'ouvre et se ferme tout le temps. Un robot, dans une chaîne de montage automobile, répète toujours les mêmes actions pour fabriquer des voitures.



Certains objets programmables répètent une action un nombre limité de fois. Un portique antivol dans un magasin va sonner et clignoter en rouge quatre fois consécutives lorsqu'un antivol est détecté.

Les instructions d'un programme peuvent donc être simplement exécutées en séquence ou répétées en **boucle**

Séquences d'instructions : les ordres sont enchaînés les uns à la suite des autres.



1 : Le robot avance et tourne à gauche

2 : Le robot avance et tourne à droite

Boucle : les instructions sont répétées en boucle un certain nombre de fois.

Les actions 1 et 2 sont répétées 3 fois.

