

La programmation
Que connaissons-nous ?

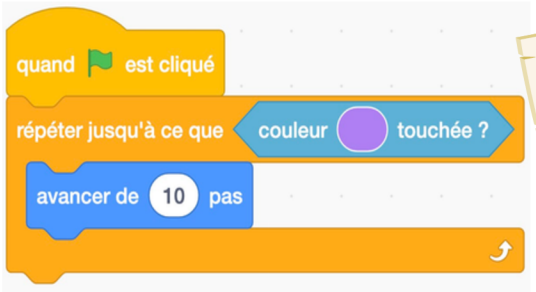
FMTTN 6
C13

Les boucles

Elles permettent de répéter plusieurs fois le même code sans devoir le réécrire.
On peut demander de répéter un certain nombre de fois ou même réaliser une boucle sans fin !







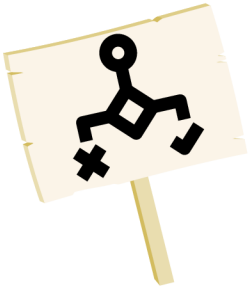


Les conditions

Elles permettent de tester si quelque chose se passe durant le code et ainsi exécuter ou pas un morceau de code.
On pourra ainsi demander d'afficher une image SI quelque chose s'est produit (Par exemple afficher une étoile si on atteint 10 points)

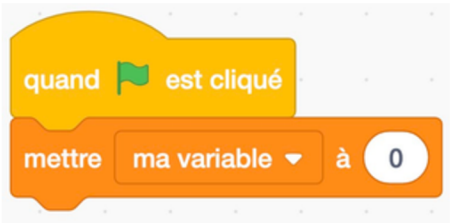


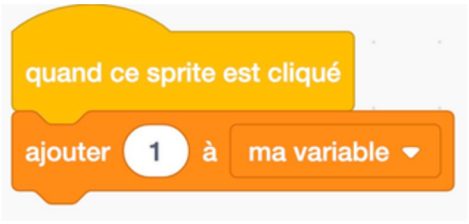




Les variables

Ce sont des "sacs" dans lesquels nous pourrons stocker des données et les modifier si besoin.
Par exemple, nous stockerons le score du joueur, le niveau qu'il a atteint, son nombre de vies, ... Tout cela pourra bien évidemment être réinitialisé ou modifié en cours de jeu !









Les logigrammes

Qu'est-ce qu'un logigramme ?

.....
.....
.....
.....

Comment le construire ?



l'ovale.....



Le losange .....



Le rectangle .....

Réalise le logigramme du texte qui t'es proposé