

# La programmation : c'est quoi ?

- Prendre une nouvelle feuille de classeur. Ecrire votre nom, prénom et classe dans la marge.
- Découper l'étiquette de l'activité et la coller sur votre feuille de classeur. En dessous, écrire :

## 1 - Présentation

En couleur et souligner

ECRIRE

Ecrire un programme, c'est faire de la programmation.

La programmation consiste à écrire des instructions qui seront exécutées pour effectuer une tâche spécifique.

Picaxe Editor est un logiciel destiné à la programmation de circuit programmables à l'aide d'un câble relié à l'ordinateur.

A ECRIRE A COTE  
DU SYMBOLE

- Découper et coller la fig.1 , colorier les Leds, complétez les flèches avec la bonne information :

Led verte  
Sur C.2

Led rouge  
Sur C.0

Led jaune  
Sur C.1

Circuit  
programmable

Câble de  
programmation

- Sur la page 2, écrire (ne pas plier les organigrammes) :

## 2 - Les programmes graphiques

En couleur et souligner

ECRIRE

Les langages graphiques permettent de créer facilement des programmes en dessinant des organigrammes ou en assemblant des blocs.

L'organigramme utilise des symboles reliés par des flèches.

Blockly utilise des blocs qui s'assemblent entre-eux.

- Découper et coller la fig.2 , complétez les figurers avec la bonne information :

Organigramme

Blockly

A ECRIRE  
A COTE

- Sur la page 3, écrire (ne pas plier les organigrammes) :

## 3 - Organigrammes simples

En couleur et souligner

ECRIRE

Organigramme1, permet de faire clignoter la Led verte

Organigramme2, permet de faire clignoter la Led rouge

- Découper et coller les organigrammes 1 et 2, les compléter

- Sur la page 4, écrire (ne pas plier les Blockly) :

## 4 - Blockly simples

En couleur et souligner

ECRIRE

Blockly1, permet de faire clignoter la Led verte

Blockly2, permet de faire clignoter la Led jaune

- Découper et coller les Blockly 1 et 2, les compléter