A-F5

Mettre au point un programme

Mettre au point un programme c'est décider comment les étapes de ce programme vont s'organiser l'une par rapport à l'autre.

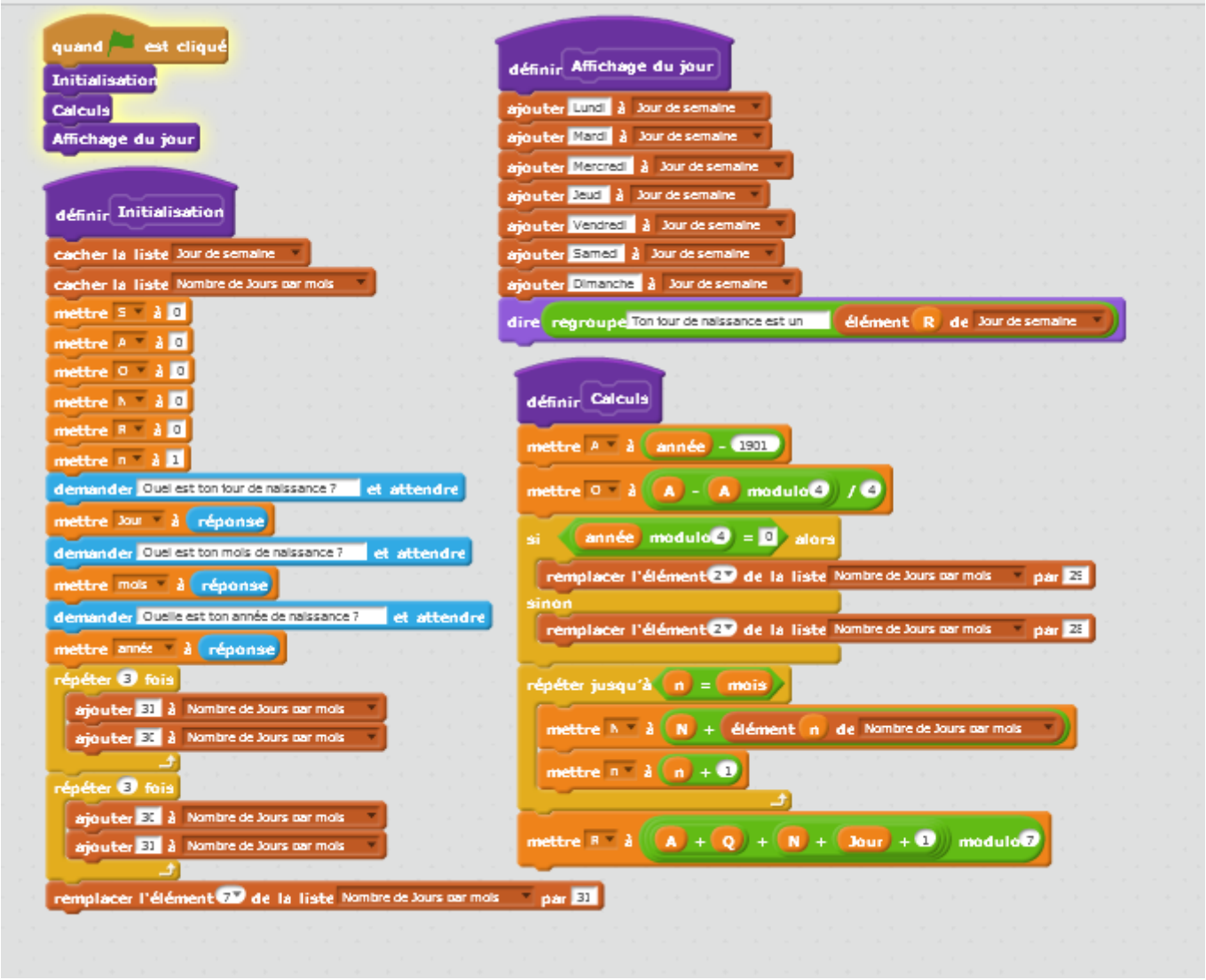
Il est souhaitable de réfléchir d'abord sur papier pour décider quels seront les grandes étapes de ce programme. Pour chaque grande étape de ce programme on peut créer dans Scratch un « bloc » d'instructions.

La première étape consiste souvent à entrer dans le programme et à définir les différentes variables et listes utilisées ultérieurement dans le programme et de définir les valeurs initiales.

Les étapes suivantes (qui peuvent être plus nombreuses au fur et à mesure que le programme se complexifie) consistent à dérouler le programme. A l'intérieur de chacune de ces étapes, il sera souvent nécessaire d'utiliser des variables, des instructions conditionnelles, des boucles, etc. (voir les fiches précédentes).

La dernière étape est souvent la description d'un état final (« score », « perdu », « gagné », « résultats divers », …)

Exemple :

Le programme ci-dessous permet de déterminer le jour de naissance en fonction de la date.

Les trois blocs permettent de séparer les trois grandes étapes de ce programme…