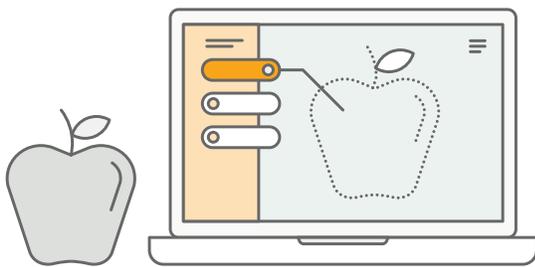


de la programmation



Financé par: 



Algorithme : ensemble d'étapes à suivre pour résoudre un problème.

Boucle : élément exécutant une séquence plus d'une fois (p. ex. : le bloc « répéter indéfiniment » dans Scratch).

Débogage : trouver des problèmes dans du code et les résoudre.

État : caractéristique d'un élément. Le sens en programmation est le même que dans les autres domaines (p. ex. : la télé est allumée ou éteinte). Certaines variables ont des états, d'autres n'en ont pas. Par exemple, 42 veut dire 42, et c'est tout.

Événement : action entraînant une autre action (p. ex. : le bloc « quand le drapeau vert est cliqué » dans Scratch).

Expression conditionnelle : élément prenant une décision selon des conditions (p. ex. : s'il pleut, alors il faut ouvrir son parapluie).

Fonction : procédure exécutant une action distincte. Il existe des fonctions préfabriquées, comme le bloc « Si l'élément touche le bord, rebondir », qui comprennent un ensemble de commandes à exécuter.

Logique booléenne : calcul algébrique faisant appel à des opérateurs comme « et », « ou » ou « non ». Les valeurs comprises dans le calcul doivent être fausses ou vraies (p. ex. : Si j'ai chaud ET que je suis au sec, ALORS, je me sens bien.)

Modularisation : exploration des liens entre les parties et le tout.

Opérateurs : expressions mathématiques et logiques (p. ex. le bloc « X et X » dans Scratch).

Parallélisme : caractère d'actions se déroulant en même temps.

Remixage : création d'une nouvelle idée ou d'un nouveau projet en modifiant une idée ou un projet qui existe déjà.

Séquence : série de commandes essentielles afin de réaliser une tâche. Les ordinateurs lisent et exécutent des commandes dans un ordre précis, de haut en bas.

Syntaxe : grammaire et orthographe d'un langage de programmation. Dans les langages à blocs comme Scratch, il n'y a pas de syntaxe, car les blocs constituent la structure.

Tableau : variable spéciale enregistrant plus d'une valeur à la fois. Les éléments sont numérotés afin que nous puissions nous y référer plus tard. Par exemple, un tableau appelé « chiens » pourrait contenir les éléments suivants : caniche, chihuahua et labrador.

Variable : enregistre une information changeant au fil du temps (p. ex. : le pointage d'un joueur mis à jour dans un jeu).