

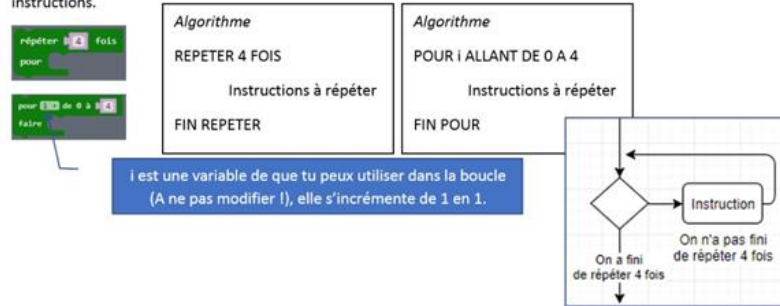
PROGRAMMER LA CARTE MICROBIT AVEC MAKECODE

I) LES STRUCTURES ALGORITHMIQUES

1) BOUCLE ITÉRATIVE BORNÉE

Boucles

Permet de répéter un nombre de fois fini (que l'on peut dénombrer à l'avance) les mêmes instructions.



2) BOUCLE CONDITIONNELLE

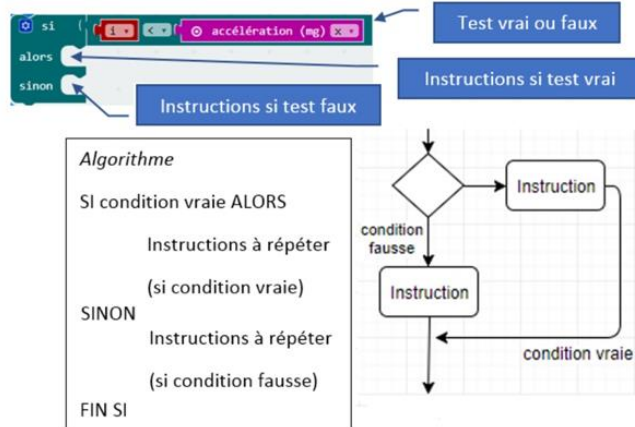
Boucles

Permet de répéter un nombre de fois (on ne connaît pas le nombre d'itérations à l'avance !) les mêmes instructions.



3) TEST CONDITIONNEL

Logique

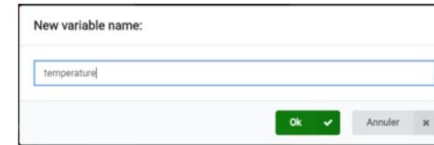


II) UTILISER LES VARIABLES

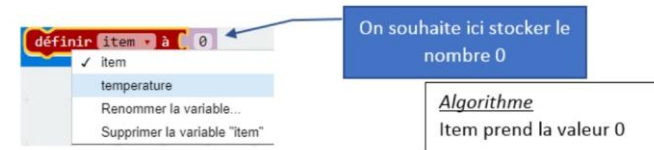
Variables

Une variable permet de mémoriser une donnée.
Pour créer une nouvelle variable et la nommer.

Créer une variable



Pour sauvegarder une donnée dans la variable :



Pour incrémenter ou décrémente une variable



III) TELEVERSEMENT DU PROGRAMME

Connecte ta carte sur un connecteur USB de ton PC

