L’informatique et la programmation

***Écrire, mettre au point et exécuter un programme***

|  |
| --- |
| **Domaine du socle :** ***Compétences*** |

**Analyser le comportement attendu d’un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande.**

**Écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu.**

**Écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.**

» Notions d’algorithme et de programme.

» Notion de variable informatique.

» Déclenchement d’une action par un évènement, séquences d’instructions, boucles, instruction conditionnelles.

» Systèmes embarqués.

» Forme et transmission du signal.

» Capteur, actionneur, interface.