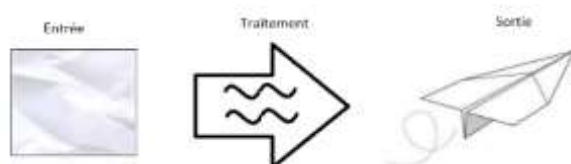


Introduction à la Programmation

Un ordinateur est une machine capable de réaliser beaucoup de calculs compliqués très rapidement. Mais cette machine est assez bête car il faut lui dire quoi faire. Pour que l'ordinateur fasse ce que l'on souhaite, il faut écrire un programme correspondant à une liste d'actions que l'ordinateur doit exécuter.

Qu'est-ce que la programmation ?

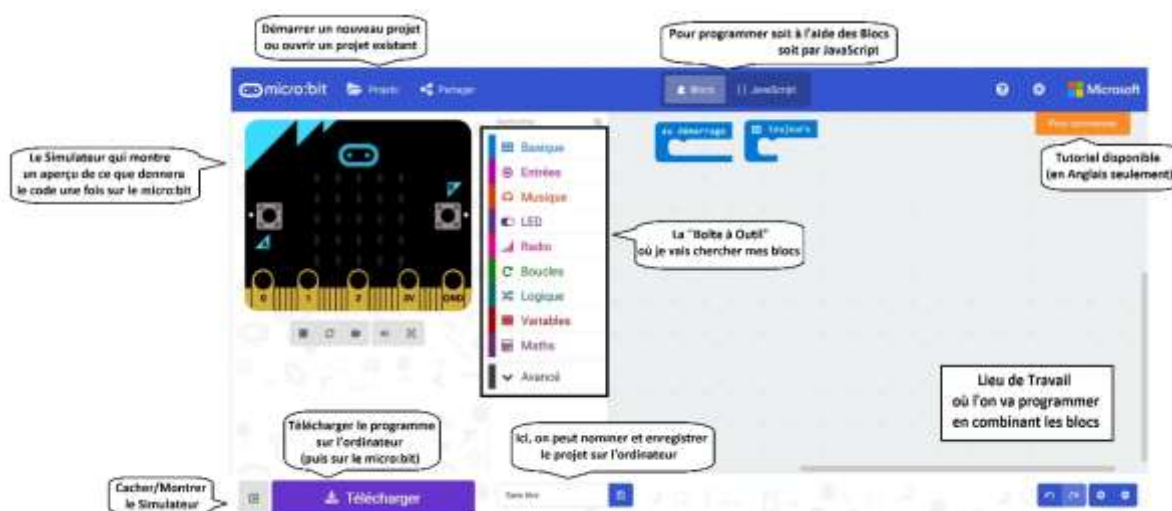
En exécutant ce programme, l'ordinateur va traiter les informations en entrée et suivre le programme (aussi appelé *Algorithme*, soit une suite d'instructions/d'actions) afin de produire un résultat pour l'utilisateur. Par exemple, si j'ai une feuille de papier en **entrée** et que j'effectue avec une **liste d'instructions** de pliage, je pourrai obtenir en **sortie** un avion en papier.



Un autre exemple serait celui de la recette de cuisine. Si on a des ingrédients en **entrée** et que l'on souhaite avoir un gâteau au chocolat en **sortie**, il faut écrire une recette avec une **liste d'action** à effectuer pour obtenir un gâteau en traitant les ingrédients.

Et la programmation sur le micro:bit ?

Le micro:bit est un micro-ordinateur ayant à sa disposition différents périphériques d'entrée et sortie. Il peut exécuter un programme que l'on a fait sur le site officiel (<https://makecode.microbit.org/>) dont l'interface se présente ainsi :



Pour aller plus loin

Si vous souhaitez en savoir plus sur ce qu'est un algorithme et ses différentes caractéristiques, vous pouvez aller voir sur Youtube la vidéo « LET'S ALGO 1 - C'est quoi un algorithme ? » sur la chaîne de 'Flech & Computers' (<https://www.youtube.com/watch?v=l-5xj9JQkqk>).