

<b>Cycle 4</b>	<b>Ce que je dois retenir ...</b>	<b>Fiche de connaissance :</b>		
		<b>Niv</b>	<b>Code</b>	<b>Validé :</b>
Écrire et exécuter un programme incluant des conditions.		<b>1</b>	P6	oui <input type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>



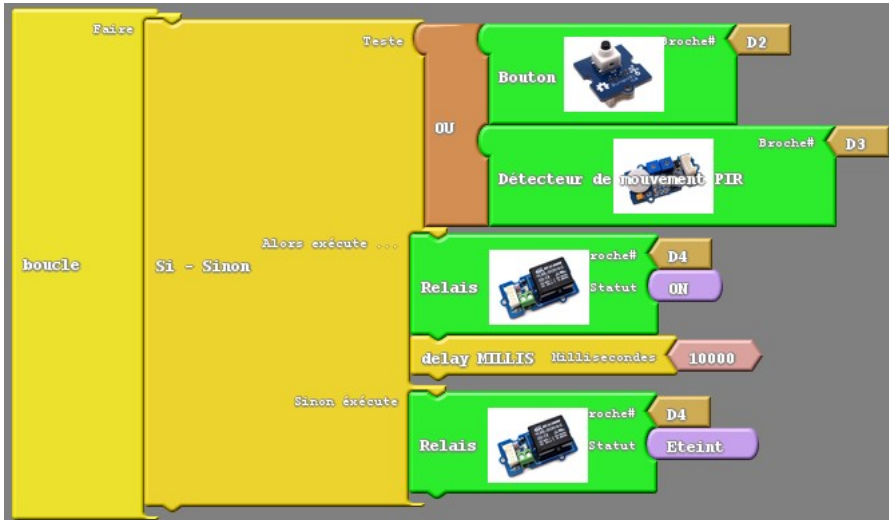
**Écrire et exécuter un programme incluant des conditions. ( ET, OU, Si, Sinon, Faire... Tant que, Alors) :**

**P6**

Dans un **algorithme**, l'exécution des instructions peut être **conditionnée** par l'apparition d'un événement (variation de chaleur ou de couleur, mouvement, appui sur un bouton, etc). Dans ce cas, l'instruction s'exécute **SI** l'événement a lieu. **SINON** une instruction différente se réalisera.

**Mots clés**

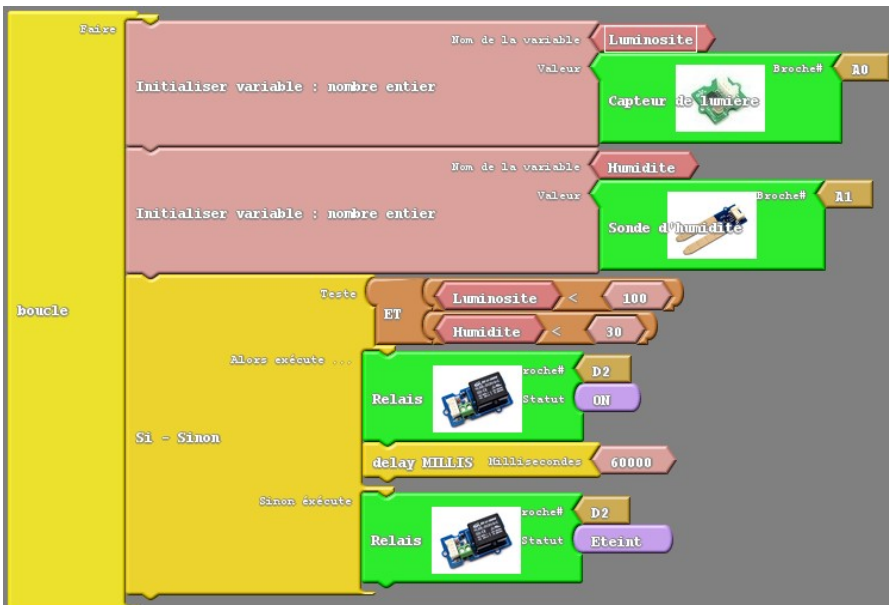
**Instructions conditionnelles :** Ce sont les conditions (*si, sinon, tant que, et, ou, etc*) qui vont permettre d'exécuter une instruction.



**Lampe extérieur**



- **SI** l'utilisateur appuie sur le bouton **OU** si un mouvement est détecté
- **ALORS** la lampe s'allume pendant 10 secondes
- **SINON** elle reste éteinte

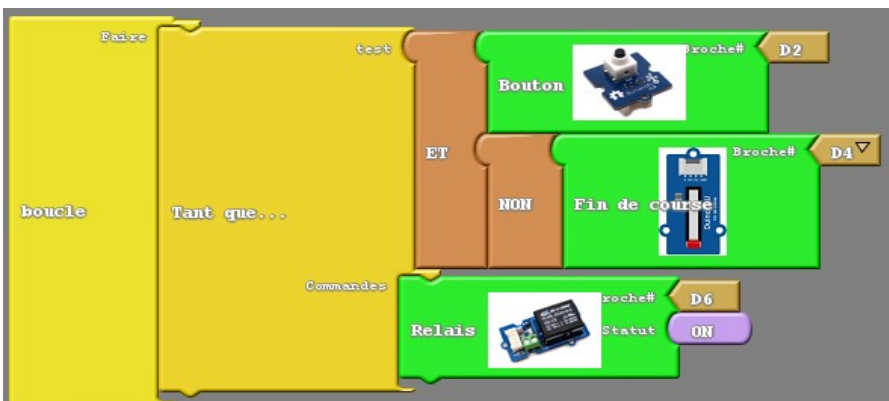


**Serre automatisée**



*Les végétaux ne doivent pas être arrosés en plein soleil.*

- **SI** la luminosité est inférieure à 100 **ET** si l'humidité est inférieure à 30
- **ALORS** la pompe à eau s'allume pendant 1 minute
- **SINON** elle reste éteinte



**Fermeture volet roulant**



Si l'utilisateur lâche le bouton ou si le capteur fin de course détecte le volet en bas, le moteur s'arrête.)

- **TANT QUE** l'utilisateur appuie sur le bouton **ET** que volet **NON** détecté en bas
- **ALORS** Le moteur tourne pour descendre le volet