

Structurer les connaissances

**Déclenchement d'une action par un évènement, instructions conditionnelles.**

CYCLE 4

>

» fin de cycle

Le déclenchement des instructions peut être conditionné par l'apparition d'un évènement :

La variation d'une grandeur physique (Changement de luminosité, de chaleur, de couleur...)

Le déplacement d'un objet mesuré par un capteur du système.

Présence ou non d'une route.

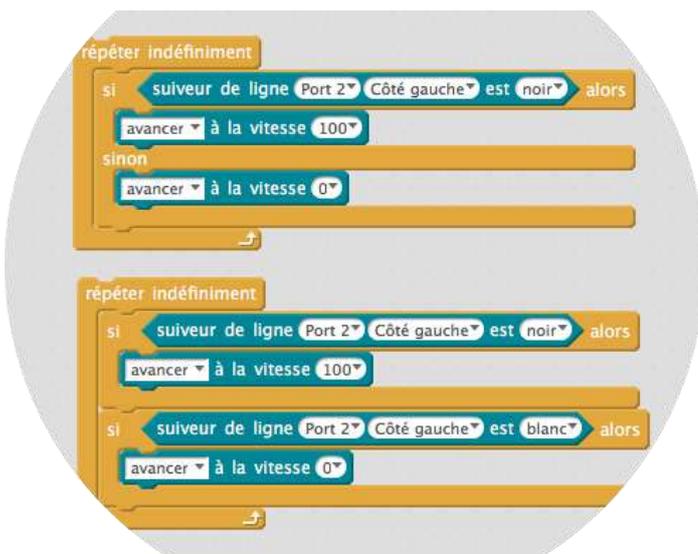
Ou simplement un évènement initial, permettant de lancer le script.

Evènement initial permettant de déclencher un script.



Lors du pilotage direct du système par l'ordinateur, il est possible de déclencher une séquence par un évènement dit initial, du type : « quand touche espace est pressée »

« Instructions conditionnelles » : Si alors, Si alors SINON. Les instructions sont exécutées SI la condition est vraie.



- Dans le premier cas, **SI alors SINON** :  
Si le robot voit du noir, alors il avance.  
Sinon il s'arrête

- Dans le second cas, **SI alors** :  
Si le robot voit du noir, alors il avance.  
Si le robot voit du blanc alors il s'arrête.

Dans le premier cas l'arrêt du robot n'est pas conditionné à un évènement précis. Alors que dans le second, l'arrêt du robot est conditionné à la détection du blanc par ses capteurs.

Dans un algorithme, l'exécution des instructions peut être conditionnée par l'apparition d'un évènement. Ce sont des instructions conditionnelles. Dans ce cas, l'instruction s'exécute SI l'évènement a lieu, SINON une instruction différente pourra aussi se réaliser.