

Activité ETT-TP-20

### Pré-requis

Les structures algorithmiques  
Algorithmes littéraux et  
graphiques  
Conversion Binaire-Decimal

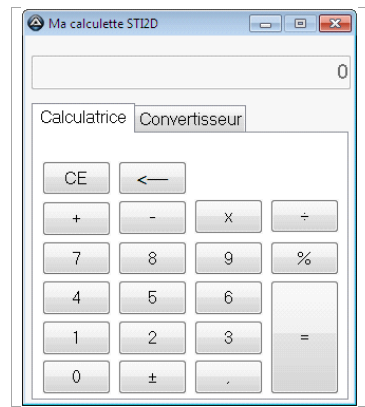
### Initiation à la programmation

#### Problématique:

*Cette activité vise à faire "manipuler" à travers des exercices de programmation, les structures de base que l'on rencontre en algorithmique et par conséquent dans pratiquement tous les langages de programmation.*

*Le support de l'activité sera une calculatrice comportant un onglet "Calculatrice" et un onglet "Convertisseur".*

*Dans un premier temps l'élève aura à concevoir partiellement le formulaire correspondant à la calculatrice et dans un deuxième temps la programmation partielle de celle-ci.*



### Conditions de réalisation de l'activité

Niveau	Période	Public	Lieu	Durée
PREMIERE	Trimestre 2	4 élèves	Laboratoire	3 h

### Objectif de formation

Technologie	Décoder l'organisation fonctionnelle, structurelle et logicielle d'un système
O4	

### Compétences visées

CO4.2	Identifier et caractériser l'agencement matériel et/ou logiciel d'un système
-------	--

### Savoirs visés

2.2	Outils de représentation			
2.2.2	Représentations symboliques			
		(Taxo.)	(P)	(M)
2.2.2.d	Représentations associées au codage de l'information : variables, encapsulation des données	2		

### Savoirs visés

2.3	Approche comportementale			
2.3.6	Comportements informationnels des systèmes (3)			
		(Taxo.)	(P)	(M)
2.3.6.c	Modèles algorithmiques : structures algorithmiques élémentaires (boucles, conditions, transitions conditionnelles). Variables	3		(M)

Matériels
Ordinateur

Logiciels
AUTOIT
KODA