

La programmation **événementielle** est un modèle de programmation fondé sur le **déclenchement d'actions** par des événements. Elle s'oppose à la programmation **séquentielle**. Le programme sera principalement défini par ses **réactions** aux différents **événements**, internes ou externes, qui peuvent se produire. C'est-à-dire des changements **d'état** de variables, par exemple, un mouvement de souris ou de clavier, l'activation d'un capteur, l'évolution d'une variable dans un programme, etc.



Les blocs sont activés par l'appui sur une des touches « flèche » du clavier. Ces appuis peuvent se produire à tous moments, ils sont pris en compte de façon imprévisible.

La programmation **événementielle** est un modèle de programmation fondé sur le **déclenchement d'actions** par des événements.