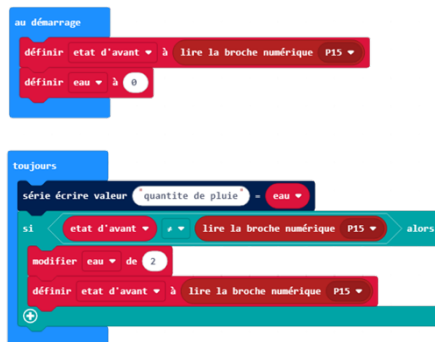


Programmation graphique et programmation textuelle

Il existe deux types principaux de langages de programmation : la programmation **par blocs** et la **programmation textuelle**



```
etat_davant = pin15.read_digital()
eau = 0

while True :
    print("quantite de pluie:", eau)

    if etat_davant != pin15.read_digital() :
        eau += 2
        etat_davant = pin15.read_digital()
```

La **programmation par blocs** est un bon point de départ pour apprendre à programmer, car elle permet de comprendre les concepts de base sans se soucier d'une syntaxe complexe. Ensuite, il est intéressant de passer à la **programmation textuelle** pour créer des programmes plus avancés, ce qui nécessite l'apprentissage d'un langage comme Python.

Exercice 1 : 🐉 Ai-je bien compris ?

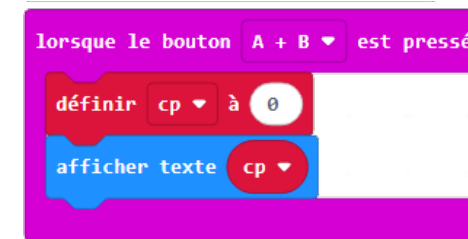
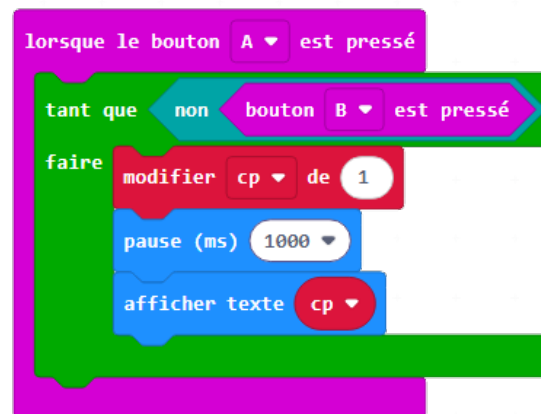
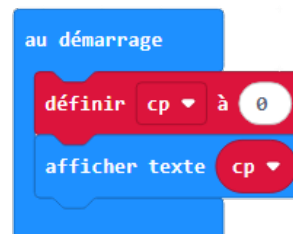
Quel est l'avantage de la **programmation par bloc** ?

Quel est l'avantage de la **programmation textuelle** ?

Exercice 2 : 🐉 Passer d'une programmation à une autre

Voici le programme d'un chronomètre.

Ce programme par blocs (composé de 3 parties) a été traduit en programmation textuelle. Compléter les zones vides de la programmation textuelle.



cp = _____

display.scroll(str(cp))

while True:

if button_a.was_pressed():

boucle tant que B n'est pas pressé

while not _____.is_pressed():

cp += _____

sleep(_____)

display.scroll(str(cp))

if button_a.is_pressed() and _____.is_pressed():

cp = _____

display.scroll(str(cp))

Remarque :
Les lignes qui commencent par # sont des commentaires