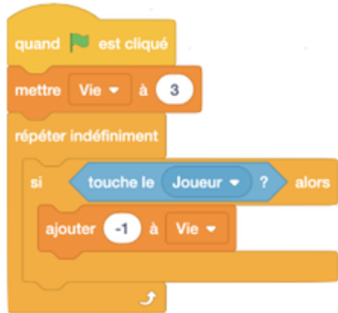


Les données

Les variables



Une variable permet de stocker une données (lettre, mot, chiffre, ...).

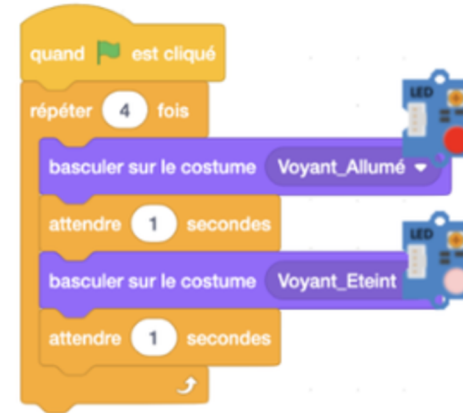
Les listes



Une liste peut être assimilée à des données classées dans un tableau.



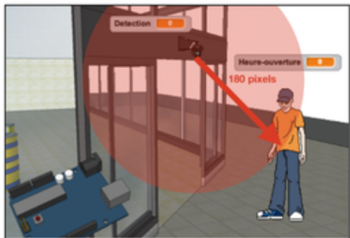
Les boucles



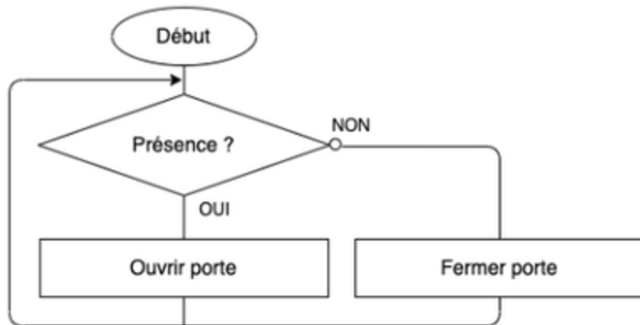
Exemple

À 4 reprises, un voyant doit s'allumer et s'éteindre toutes les secondes

Exemple



Si une personne se présente devant une porte de magasin, le capteur la détecte et la porte s'ouvre.



Langage graphique

Programmation

Ce que je dois retenir

DÉBUT

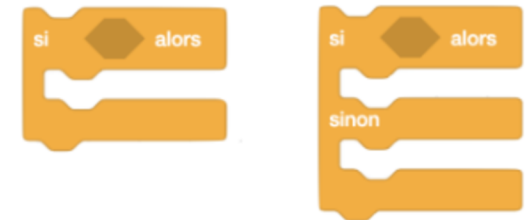
SI Présence d'une personne
ALORS Ouvrir la porte
SINON Fermer la porte
FIN SI
RETOUR AU DÉBUT

Programmation textuelle



Programmation par bloc

Instructions conditionnelles



```
void setup() {
}

void loop() {
  if (Presence == 1) {
    OuvrirPorte();
  } else {
    FermerPorte();
  }
}
```

Programmation par codage