

# Une boucle de comptage

## Pré requis

Une boucle de comptage est une boucle qui va incrémenter un chiffre / nombre autant de fois que souhaité.

Style

```
POUR $maVariable EGALE A CHIFFRE JUSQUE UN_AUTRE_CHIFFRE {  
  ON AUGMENTE DE 1  
}
```

Notez que l'on peut changer le pas, c'est à dire le saut entre 2 nombres avec l'opérateur STEP (pas).  
Style

```
POUR $maVariable EGALE A CHIFFRE JUSQUE UN_AUTRE_CHIFFRE PAS VALEUR_DU_PAS {  
  ON AUGMENTE DE LA VALEUR_DU_PAS  
}
```

Avec la syntaxe de kturtle

```
for variable = number to number step number { ... }
```

## Inducteur : analyse de code

Demander d'analyse ces 2 morceaux de code

```
for $i = 1 to {  
  message $i  
}
```

```
for $i = 0 to 10 step 2 {  
  message $i  
}
```

Comme précédemment, après un temps de saisie, d'observation, d'analyse puis de modification, on réalise une mise en commun et on commente le fonctionnement de cette boucle.

## Pythagore version 2

Rappelons aux élèves le code réalisé pour la construction de tables de Pythagore et essayons de

l'optimiser avec ce qui a été mis en évidence plus haut (la boucle de comptage).

A savoir

1 X 4 =	4
2 X 4 =	8
3 X 4 =	12
4 X 4 =	16
5 X 4 =	20
6 X 4 =	24
7 X 4 =	28
8 X 4 =	32
9 X 4 =	36
10 X 4 =	40
11 X 4 =	44
12 X 4 =	48
13 X 4 =	52
14 X 4 =	56

Avec le code suivant

```
reset
spritehide

$Y = 25
$nombre = 1
$facteur = ask "Quelle table construire ?"

repeat 14 {
    # On se positionne
    go 25, $Y
    # On affiche la formule magique
    print $nombre + " X " + $facteur + " = " + $nombre * $facteur
    # On met à jour la variable $nombre
    $nombre = $nombre + 1
    # On descend d'une ligne dans l'affichage
    $Y = $Y + 10
}
```

From:

<https://cbiot.fr/dokuwiki/> - **Cyrille BIOT**

Permanent link:

<https://cbiot.fr/dokuwiki/kturtle:kturtle-activites-12?rev=1578468923>

Last update: **2020/01/08 07:35**

