

 Région académique NOUVELLE-AQUITAINE	STRUCTURE, FONCTIONNEMENT, COMPORTEMENT : des objets et systèmes techniques à comprendre	 <i>Cycle 4</i>
	La programmation d'une nouvelle fonctionnalité	
Connaissance	Algorithmique et programmation : événement	

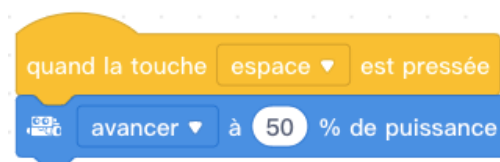
Lorsqu'on utilise un objet technique, différentes **actions** peuvent être **déclenchées** en détectant un signal, en appuyant sur des boutons ou en faisant des gestes. Ces différentes actions sont provoquées par des **événements**.

Ces événements permettent aux objets et systèmes techniques de **réagir** à notre **environnement** et à nos **interactions**.



Un événement est un phénomène qui se produit et qui peut déclencher une action dans un programme. Il existe différents types d'événements :

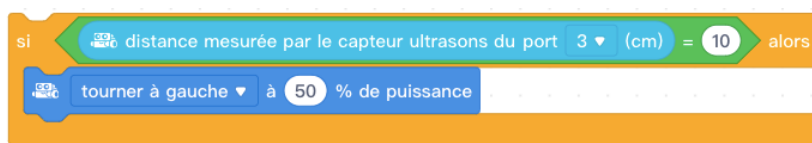
- **Événements physiques** : Ils correspondent à une action que l'utilisateur effectue sur l'objet: comme appuyer sur un bouton ou bouger un objet.



- **Événements temporels**: Ils se déclenchent automatiquement après un certain temps.



- **Événements logiques**: Ils se déclenchent lorsqu'une condition est remplie, comme la détection d'un obstacle par un robot.



Pour déclencher des actions grâce à des événements dans un programme, il faut :

- Identifier les différents types d'événements dans un programme.
- Déterminer l'action associée à chaque événement.
- Programmer des événements pour créer des interactions avec l'objet ou le système technique.

En programmation, afin que **les objets et systèmes techniques s'adaptent et réagissent à notre environnement**, on utilise des événements. Un événement est un phénomène qui se produit et qui peut déclencher une action dans un programme.