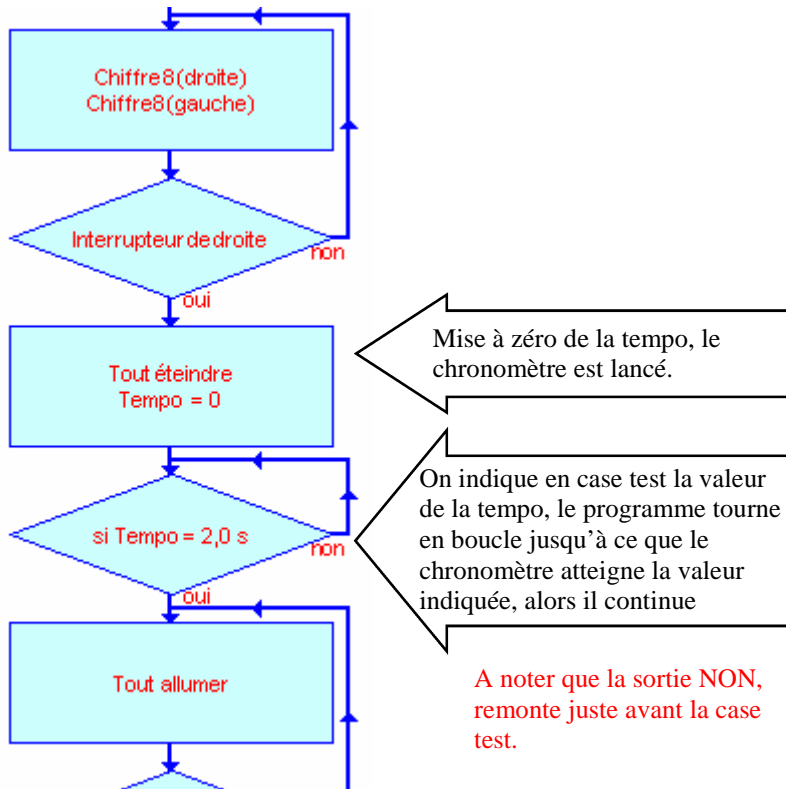


# LA TEMPORISATION

Exemple:



## NOTIONS ELEMENTAIRES:

### Rôle d'une "Tempo":

Permettre de lancer une action décalée de la précédente par un intervalle de temps défini.

### Unité:

L'unité de temporisation est le dixième de seconde. 1/10s

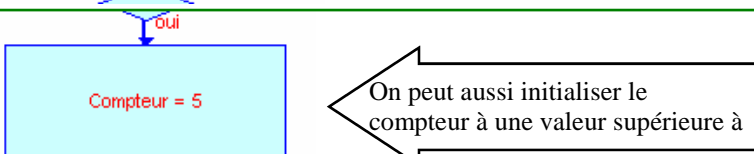
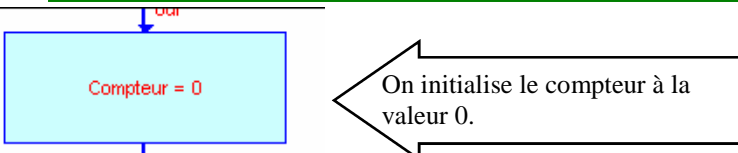
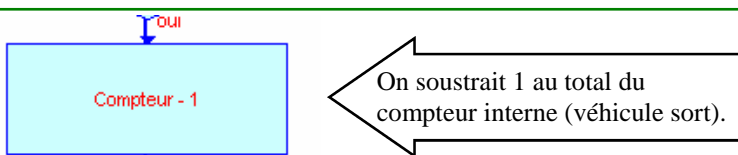
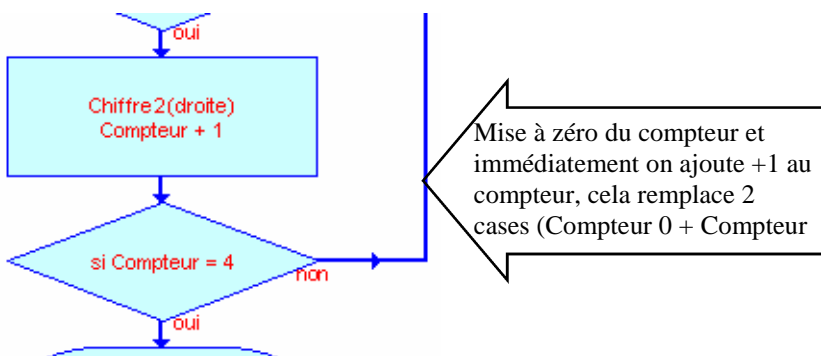
D'ou 10/10s = 1s

### Déroulement:

Lorsque le programme arrive dans une case action ou est indiqué "tempo=0", le chronomètre est lancé.

Le programme continue est lorsqu'il rencontre une case test avec une valeur de temporisation, il compare cette valeur avec la valeur du chronomètre, tant que la valeur chronomètre est inférieure à la valeur indiquée, le programme attends, lorsque la valeur est atteinte, le

# LE COMPTEUR



## NOTIONS ELEMENTAIRES:

### Rôle d'un "Compteur":

Compter ou décompter les boucles effectuées par le programme de façon à limiter celles-ci en quantité.

### Unité:

Aucune unité, entiers réels de + à - infini!

### Déroulement:

Lorsque le programme arrive pour la première fois dans une case action ou est indiqué "compteur=0, ou compteur +1, ou compteur-1", le compteur est lancé.

Le programme continue est lorsqu'il rencontre une case test avec une valeur de compteur, il compare cette valeur avec la valeur du compteur interne, tant que la valeur compteur interne est inférieure à la valeur indiquée, le programme attends, lorsque la valeur est atteinte, le programme continue.

Comme indiqué à droite, on peut compter ou décompter. ex: entrée, sortie