



Comment gérer des sous-programmes ?

Un sous-programme est en général un bout de programme qui se répète (le plus souvent) et que l'on appelle dans le programme principal quand on en a besoin pour optimiser la programmation.

The image shows a Scratch code editor with two main parts:

- Définition du sous-programme:** A blue block labeled "définir clignoter del" is followed by a yellow "répéter 10 fois" loop containing:
 - Teal block: "régler la DEL de la carte tout en rouge 150 vert 0 bleu 0"
 - Yellow block: "attendre 1 secondes"
 - Teal block: "régler la DEL de la carte tout en rouge 0 vert 0 bleu 0"
 - Yellow block: "attendre 1 secondes"
- Définition du programme principal:** A teal block "mBot - générer le code" is followed by:
 - Yellow block: "attendre jusqu'à bouton de la carte pressé"
 - Yellow block: "répéter 2 fois" containing:
 - Teal block: "avancer à la vitesse 100"
 - Blue block: "clignoter del" (calls the sub-program)
 - Teal block: "tourner à droite à la vitesse 100"
 - Blue block: "clignoter del" (calls the sub-program)

Arrows point from text boxes to these specific blocks: "Définition du sous-programme" points to the "définir" block; "Définition du programme principal" points to the "mBot - générer le code" block; "Appel du sous-programme" points to the two "clignoter del" blocks.

Procédure :

Dans l'Onglet Instructions :

- Cliquer sur « **Blocs & variables** »
- **Créer une variable**
- **Nommer** la variable
- **Définir** le sous-programmes
- Insérer le bloc dans le programme principal

