

16 – Programmation évènementielle : principe et application

Introduction

Plusieurs types de programmation ?

Qu'est-ce qu'un paradigme de programmation ?

Le principe de la programmation évènementielle

a- Qu'est-ce que c'est et à quoi ça sert ?

Évènementielle vs procédurale

Beaucoup utilisé depuis que les ordinateurs peuvent afficher des interfaces graphiques.

b- Les évènements et leur nature

Les évènements systèmes : timer, messages d'autres programmes, ...

Les évènements utilisateurs : clavier, souris, écran tactile, fenêtre, équipements

c- La boucle d'événement

Boucle « infini »

Attente active ou passive ? Quelle condition vérifie-t-on ?

d- Cas particuliers

Qu'est-ce qu'on fait si un événement n'arrive jamais ?

Qu'est-ce qu'on fait si deux événements arrivent en même temps ?

En pratique

Comment faire ? Avec quoi ? Pourquoi ?

a- Programmer en python

Tkinter ? Turtle ?

Comment utiliser Turtle ?

Evenement_capté(action, autre arguments ...)

b- Programmer en Scratch



Déplacer un lutin
Faire suivre la souris à un lutin
Évènement clavier
Évènement timer
Évènement sonore
Message entre lutins