

Concevoir des programmes plus complexes en imbriquant des instructions

Si besoin, on peut placer une boucle à l'intérieur d'une autre _____ .

On dit alors que les deux boucles sont _____ .

À chaque passage dans la première boucle, la deuxième boucle est _____
entièrement.

_____ des instructions permet de concevoir des programmes _____ ,
tout en limitant le nombre d'instructions utilisées.

Exemple en Scratch :

