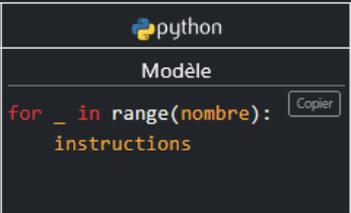
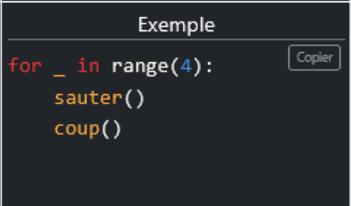


La boucle for

Permet de répéter des instructions un certain nombre de fois. C'est une boucle bornée

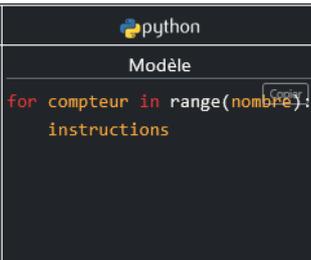
Répétition simple

Le nombre entre parenthèses dans `range(nombre)` indique le nombre de répétitions des instructions.

Les instructions répétées dans la boucle (corps) doivent être décalées à l'aide de la touche tabulation.

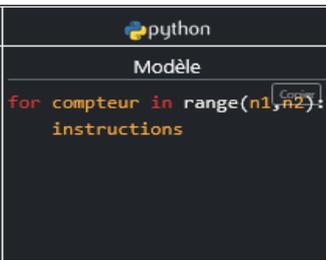
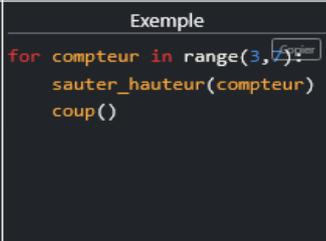
Répétition avec compteur (commence à zéro)

Permet de répéter des instructions un certain nombre de fois tout en mettant à jour automatiquement une variable compteur qui est initialisée à zéro.

- Le nombre entre parenthèses dans `range(nombre)` indique le nombre de répétitions des instructions.
- Les instructions répétées dans la boucle (corps) doivent être décalées à l'aide de la touche tabulation.

Répétition avec compteur (ne commence pas à zéro)

Permet de répéter des instructions un certain nombre de fois tout en mettant à jour automatiquement une variable compteur.

- La variable compteur est automatiquement initialisée à $n1$ (3 dans l'exemple) et automatiquement augmenté de 1 à la fin de chaque tour de boucle (sauf au dernier).
- **Attention les répétitions s'arrêtent lorsque le compteur atteint $n2-1$ (6 dans l'exemple: $7-1$).**

Répétition avec compteur (ne commence pas à zéro)

Scratch	python
<p>Modèle</p> 	<pre>for compteur in range(n1, n2): instructions</pre>
<p>Exemple</p> 	<pre>for compteur in range(3, 7): sauter_hauteur(compteur) coup()</pre>

Permet de répéter des instructions un certain nombre de fois tout en mettant à jour automatiquement une variable compteur.

- La variable compteur est automatiquement initialisée à $n1$ (3 dans l'exemple) et automatiquement augmenté de 1 à la fin de chaque tour de boucle (sauf au dernier).
- attention les répétitions s'arrêtent lorsque le compteur atteint $n2-1$ (6 dans l'exemple: $7-1$).