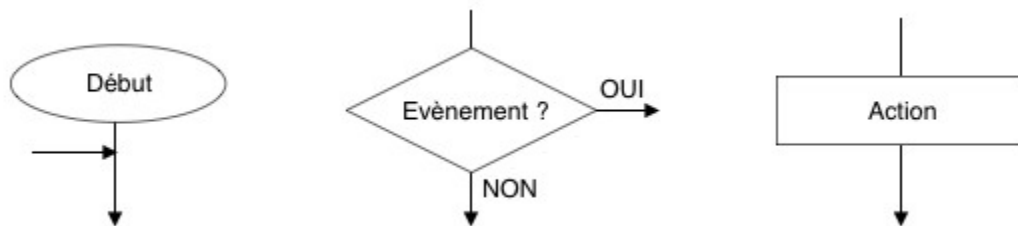


Ressources – Algorithmme

I Les symboles de base

Un algorithme est une suite d'instructions précises et structurées qui décrit la manière dont on résout un problème.
 Cette description peut être textuelle (si, alors, sinon, tant que ...) ou graphique (appelé également organigramme ou logigramme).
 Dans ce cas des normes d'écritures sont à respecter :



Exemple :

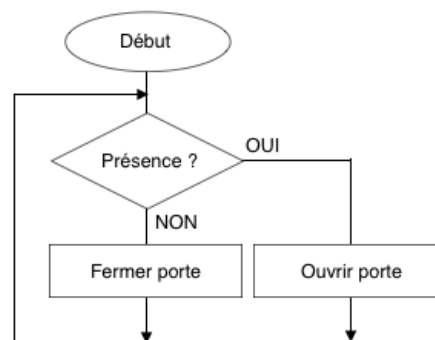
Début

Si Présence

Alors ouvrir la porte

Sinon fermer la porte

Retour Début

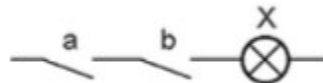
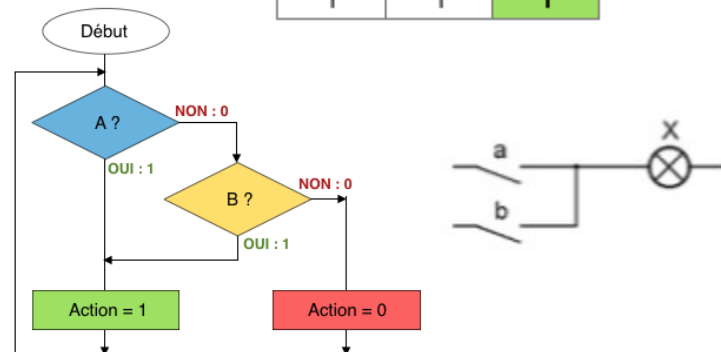
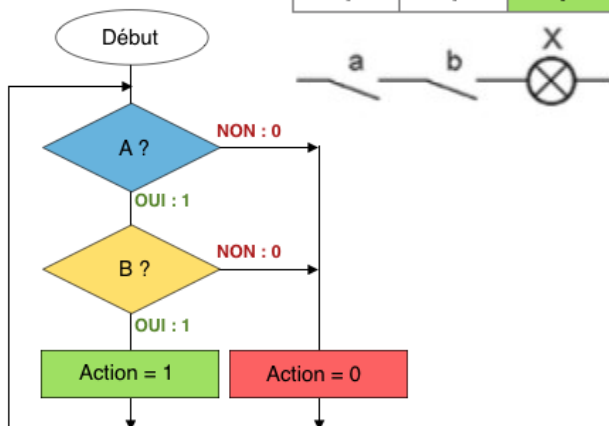


II Les fonctions OU et ET

L'utilisation des fonctions ET et OU sont essentielles pour présenter correctement une solution.

A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1

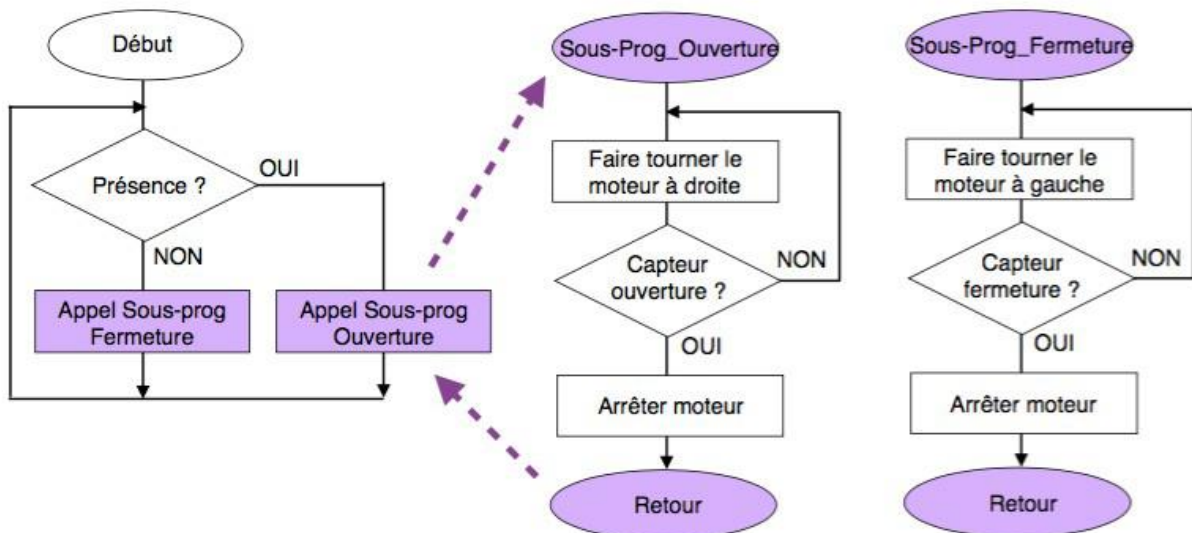
A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1



III Gestion des sous-programmes

L'utilisation des sous-problèmes est idéale pour une meilleure lisibilité, pour alléger l'algorithme lors de succession d'actions identiques, pour faciliter le travail en collaboration, pour faciliter une recherche d'erreur (test individuel des sous-problèmes).

Exemple :



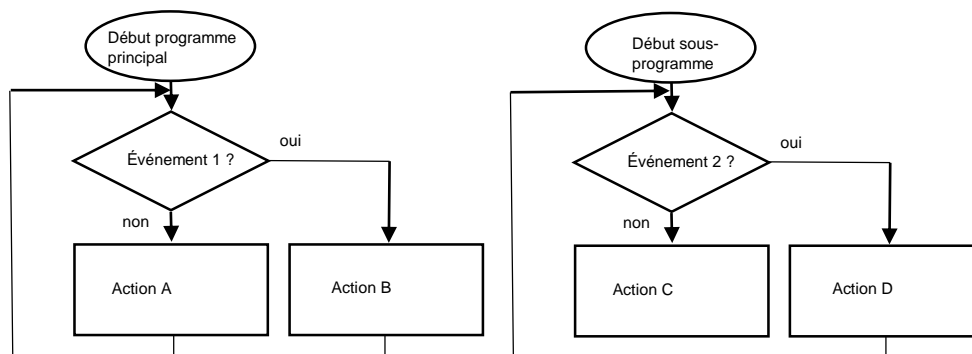
IV La programmation événementielle

Il existe deux type de programmations :

La programmation séquentielle, ou les étapes s'exécutent les unes à la suite des autres.

La programmation événementielle ou les étapes s'effectuent en fonction des événements enregistrés et qui impose donc l'utilisation de programmes parallèles.

Exemple :



Le sous-programme va s'exécuté en même temps que le programme principal.