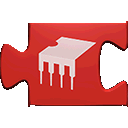


Algorithmique

Condition

Algorigramme & pseudo-code



Action

Règles & conventions d’écriture d’un algorithme

Un **algorithme** est une suite d'instructions permettant de résoudre un problème ou d'obtenir un résultat.

Un **algorigramme** est un algorithme de programmation traduisant l’enchaînement des opérations sous forme graphique.

Le **pseudo-code** permet de décrire un algorithme de manière structurée sous forme de texte à partir d’un vocabulaire simple.

**Algorigramme 🡺 Code graphique**

**NON**

**Condition**

**OUI**

**Début**

Un ovale indique le Début / la Fin de l'algorigramme.

Un losange indique une Condition à laquelle on répond par **OUI** ou **NON**

**Action**

**Sous-Programme**

Un rectangle barré indique un sous-programme.

Un rectangle indique une action à réaliser.

**Pseudo-code 🡺 Mots clés**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| DEBUT | FIN | RETOUR AU DEBUT | SI | ALORS | SINON |
| ET | OU | POUR | TANT\_QUE | REPETER | JUSQU’A |

Exemple : éclairage automatique

**Début**

**Présence ?**

**Fait-il nuit ?**

**Allumer lampe**

**Attendre 3 min**

**Eteindre lampe**

**Algorigramme**

Un éclairage automatique fonctionne de la manière suivante :

Lorsqu’il fait nuit et qu’une personne se présente alors l’éclairage s’allume pendant 3 minutes, sinon il reste éteint.

**OUI**

**NON**

**NON**

**Pseudo-code**

**Début**

**SI** nuit **ET** présence

**ALORS** Allumer lampe

Attendre 3 min

Eteindre lampe

**SINON** Eteindre lampe

**FIN SI**

**Retour au début**

**OUI**

**Eteindre lampe**