

L'ALGORITHME

ALGORIGRAMME OU LOGIGRAMME

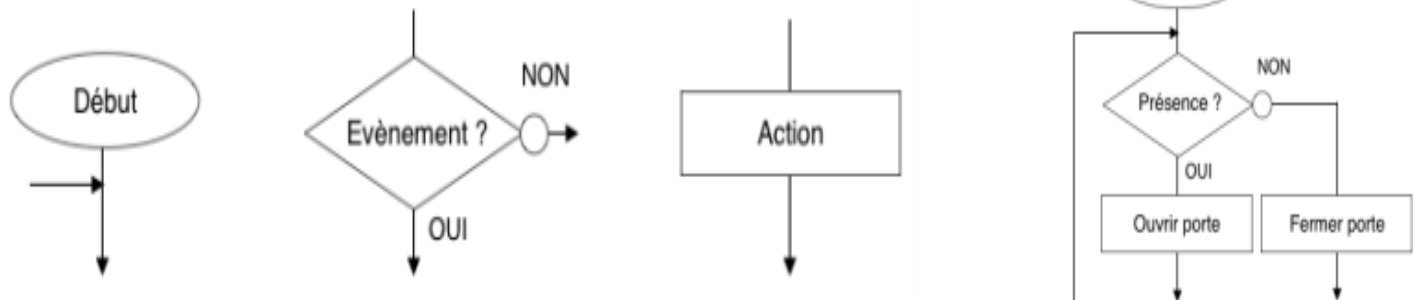
Symboles de base



Un algorithme est une suite d'instructions précises et structurées qui décrit la manière dont on résout un problème.

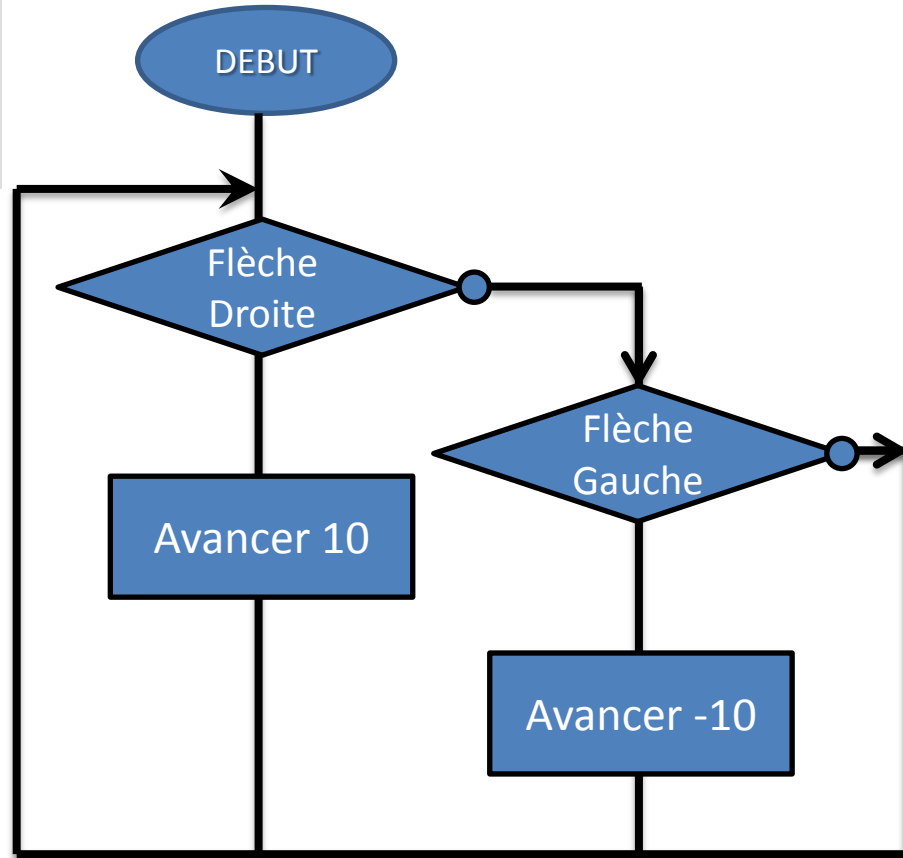
Cette description peut être textuelle (si, alors, sinon, tant que ...) ou graphique (appelé également organigramme ou logigramme).

Dans ce cas des normes d'écritures sont à respecter :



Début
Si Présence
Alors ouvrir porte
Sinon fermer porte
Fin Si
Retour au début

```
quand  pressé
répéter indéfiniment
  si  flèche droite ▼ pressée ? alors
    avancer de 10
  sinon
    si  flèche gauche ▼ pressée ? alors
      avancer de -10
```

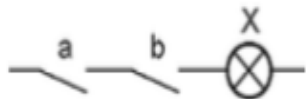


Fonctions ET et OU

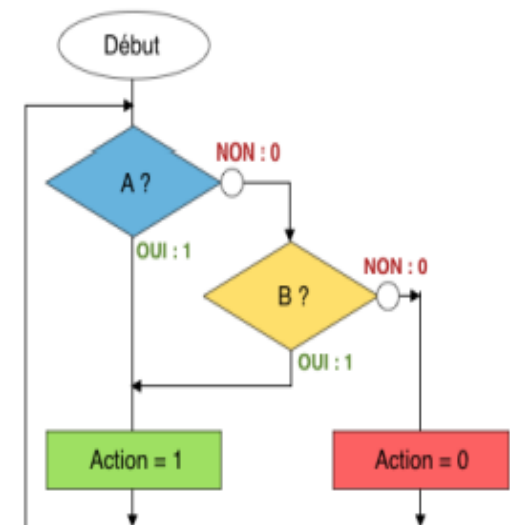
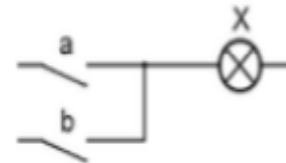


L'utilisation des fonctions ET et OU sont essentielles pour présenter correctement une solution.

Fonction ET		
A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	0
1	0	0
1	1	1



Fonction OU		
A ?	B ?	Sortie
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	1



Algorithme et gestion des sous-problèmes



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).

